

Onde et Braise – Tome 1

Philippe Mermod

2020

Sommaire

| | |
|---------------------------|----|
| Onde : carte du continent | 2 |
| Le domaine de Maître Fee | 3 |
| Le prince marchand | 14 |
| La citadelle de Puupn | 35 |
| Maître Fee en furii (1) | 45 |
| La traversée du Zan | 62 |
| L'escapade à dos de frept | 63 |
| Maître Fee en furii (2) | 70 |
| L'enfer vert et pourpre | 71 |
| Le savant fou | 72 |
| L'attaque de Puupn | 73 |
| L'enfer marécageux | 74 |
| Le konstest d'esthetii | 75 |

| | |
|--|-----------|
| <i>SOMMAIRE</i> | 1 |
| La suprématie féminine | 76 |
| Le peuple des emelisses | 77 |
| La citadelle rebelle | 78 |
| Les Cinq | 79 |
| La fuite | 80 |
| L'embuscade | 81 |
| Les flancs du mont de feu | 82 |
| Le lac malade | 83 |
| Le diplomate | 84 |
| Le carnet de Grollo le Fastueux | 85 |
| La prise de Trona | 86 |
| L'insurrection | 87 |
| La chute d'Ellonnee | 88 |
| Le grand colloque | 89 |



Le domaine de Maître Fee

Alba a encore disparu derrière une masse mouvante de nuages gris, et Altee, sa pâle compagne, en profite pour dévoiler sa mince silhouette et réclamer un bout de ciel bleu. Chargé de sels et d'odeur d'écume, le vent s'engouffre et siffle entre les rochers. Le fracas des vagues retentit tout autour ; au large se déchaînent les éternelles tempêtes. Existerait-il un maii de l'aventure, qui pousserait celui qui le porte à entreprendre les odysées les plus périlleuses ? Gweo et Amanei l'auraient hérité de leur mère. Cela ne lui avait pas suffi de désert sa terre d'origine pour venir refaire sa vie sur Kavii et participer aux konstests ; il a encore fallu qu'elle s'embarque dans cette folle expédition, à la recherche de nouveaux continents. Nul ne sait où ni comment l'océan prend fin, mais ce qui est certain, c'est que les maelströms d'au-delà l'horizon ne font pas de compromis.

Ramenant son attention vers l'immédiat, Feeweo rassemble sa récolte et l'attache à sa ceinture. Lavés et séchés, les ahhtis des criques feront la joie de Giniei, sa protégée. Giniei ne possède certainement pas le moindre maii de l'aventure, mais elle en possède d'autres, bien

féminins – probablement même d'origine tikrrve – qui, malgré lui, poussent Feeweo à chercher à lui faire plaisir. L'ironie du sort : membre respecté de l'elitii, homme mûr au physique bien conservé et dont la qualité des maïs n'est plus à prouver, il doit encore se mettre en quatre pour obtenir les faveurs de la seule femme qu'il ait daigné prendre sous sa protection en tant que maîtresse. Et bien sûr, les friandises qu'il ramasse et prépare lui-même n'ont prétendument pas le même intérêt que celles qu'il pourrait si aisément se faire procurer par d'autres protégés. Les petits épisodes gagnés envers cette femme semblent devenir sa seule raison d'être, prenant bêtement l'ascendant sur tout le reste. Feeweo se dit que, malgré le vif plaisir qu'il éprouve rien qu'à la perspective d'un moment passé auprès de Giniei, et bien que cela soit entièrement la faute d'un maï très commun et particulièrement puissant qui, le plus naturellement du monde, assure ainsi sa propre perpétuation, il lui faudra combattre cette impulsion s'il veut avancer sur l'affaire Gweo. Gweo étant son fils, ses maïs doivent comprendre.

Arrivé en haut de la falaise, il va rejoindre sa monture, tandis qu'Alba refait son apparition beaucoup plus à l'ouest et illumine le paysage sauvage des côtes de l'île de Kavii. La créature carapaçonnée est tranquillement en train de paître des branches de buissons. Il s'agit d'un oughtoll de souche sauvage, plus petit que ceux des troupes armées, mais plus rapide et plus farouche. Feeweo se met en scelle et galope en direction de la forêt. Les immenses feuillages de la canopée aux vives couleurs rouges et vertes se renferment sur le ciel comme un rideau pour ne laisser que des ombres et des senteurs humides. Feeweo n'a pas pris cette route uniquement pour son amour de la forêt et des innombrables créatures qui l'habitent : il espère aussi apercevoir sa vireepa. Cette redoutable prédatrice au cartilage noir lisse et luisant à six pattes

comportant chacune trois délicates articulations, capable d'attaques fulgurantes, ne saurait d'ordinaire se faire apprivoiser ; et pourtant, celle-ci, que Feeweo a su recueillir à sa sortie de l'oeuf puis élever en semi-liberté, a formé avec lui un lien si étroit qu'elle semble toujours savoir où il se trouve pour le suivre à distance dans ses allées et venues. Feeweo a un don particulier avec les animaux sauvages. Il n'est pas clair s'il provient d'un maii ou du fruit d'un apprentissage : ses propres parents ne semblent pas du tout le posséder, mais par contre, il l'a clairement transmis à Gweo et Amanei. Gweo avait même apprivoisé deux ajaks – un mâle et une femelle – qui, sur commande, le saisissaient sous les épaules et étaient capables de le transporter dans les airs sur de longues distances. C'était extraordinaire, quand on y repense ! C'est grâce à ces ajaks que Gweo a pu s'enfuir après le meurtre de Daario. Elles en sont mortes, les pauvres bêtes.

Après une courte pause durant le quart de jeu de nuit noire, Feeweo repart à la lueur d'Altee. Il débouche bientôt sur des plaines semi-sauvages, sans avoir aperçu le moindre signe de sa vireepa. Elle n'était probablement pas loin, mais il était trop plongé dans ses pensées pour y faire suffisamment attention. La vue est époustouflante : au loin, à l'est, les terres boisées s'élèvent progressivement en un gigantesque cône occupant la moitié du ciel, culminant en une pointe blanche à plus de dix mille enfs de hauteur. C'est le Mont Kavii, qui domine sereinement son île, laissant les nuages glisser délicatement le long de ses flancs. Feeweo patiente le temps qu'Alba émerge de derrière le volcan endormi, envoyant ses rayons perçants sur les plaines fertiles de son enfance. Il guide son oughtoll vers la route, qu'il suit jusqu'au domaine de ses parents. De la route, Feeweo aperçoit les aires d'entraînement, la grande piscine sous verre autour et au-dessus de laquelle foisonne une végétation impressionnante, et la grande

demeure à quatre ailes au sein de laquelle vivent ses parents en compagnie de leurs innombrables protégés. Son propre domaine se trouvant juste derrière la prochaine colline, Feeweo n'a pas jugé nécessaire de faire construire une seconde piscine ou d'autres infrastructures étendues. Le chemin y menant est bordé de cultures variées mêlant plantes décoratives et culinaires tout en courbes et en couleurs, et de petites maisons éparpillées sur les flancs de colline dans lesquelles vivent ses protégés et leurs familles. Feeweo a juste assez de protégés pour pourvoir aux besoins du domaine : deux vingtaines à peine, bien moins que la plupart des autres membres de l'elitii. Ils sont tous ses amis – des amis serviables plutôt que des servants. Il passe devant la maison de Giniei et résiste à l'envie de lui rendre visite : pas avant d'avoir mis les ahhtis à sécher et fait sa toilette.

Alba est déjà couché lorsque Feeweo démonte. Le hangar est illuminé par des globes verts phosphorescents. Il interpelle Titoon, le fils de la maîtresse des bêtes.

— Comment se portent les oravoris ?

— Maître Fee. Pas de changement, ni en bien, ni en mal.

— Laisse-les se reposer et donne-leur beaucoup d'eau. Observe bien la couleur des yeux du milieu : lorsqu'ils s'éclairciront, cela voudra dire qu'ils auront fini de combattre la maladie, et alors il faudra bien les nourrir.

— Entendu, Maître Fee.

— As-tu vu Gaargo ?

— Il n'est pas encore revenu.

Feeweo guette les alentours et s'approche du garçon en baissant la voix :

— Dès qu'il reviendra, fais comme je t'ai expliqué. Il suffit de ne pas le perdre de vue et s'assurer de savoir à tout moment à quel endroit il se trouve. Rien de plus. D'ordinaire personne ne soupçonne un enfant et

il a l'habitude de te voir déambuler dans le domaine, mais méfie-toi, il est futé. Tu découvriras peut-être qu'espionner un espion est la meilleure façon d'apprendre le métier.

— Je sais me faire discret, assure le garçon avec un petit sourire entendu au coin des lèvres.

Feeweo lui laisse les soins de son oughtoll – Titoon est le seul qui soit capable de l'approcher sans qu'il rechigne – et se dirige vers sa demeure. C'est un bon exercice pour le petit, et puis, à plusieurs reprises, l'inflexion de voix de Gaargo lui a fait sentir qu'il lui cachait quelque chose. Difficile d'imaginer une raison pour laquelle cet ami fidèle trahirait sa confiance. Malgré cela, encore une fois, Feeweo laisse parler son intuition et prend les devants, tout en espérant que ce ne soit que le fruit de son imagination galopante et sa tendance paranoïaque – qui lui a tout de même sauvé la vie à plusieurs reprises.

La maison de Feeweo n'est pas beaucoup plus grande que les autres mais possède une architecture plus complexe, formée de polygones superposés ou imbriqués les uns dans les autres. Il y pénètre par la porte coulissante de la cuisine et vide aussitôt ses ahhtis dans un gros évier. En allant chercher de l'eau, son regard tombe sur un livre posé négligemment sur un banc, encore ouvert : "Friboll (braise) – créature souterraine mieux connue sous le nom vulgaire de pet de terre en vertu de son odeur nauséabonde...". C'est Amanei qui a laissé ce livre ainsi il y a une vingtaine de vinjeures. Malgré les larmes qui lui viennent aux yeux à chaque fois qu'il passe devant ce livre, l'épisode qu'il évoque le fait aussi sourire, et il ne parvient pas à se résoudre à le ranger. Sa copine Siei avait ramené un cadeau de Bao qui avait prétendu que c'était un oeuf d'ajak. Elles avaient ensuite consulté le livre pour savoir à quoi un oeuf d'ajak devrait ressembler, et découvrent qu'il s'agissait au contraire d'un oeuf de friboll. Ah, le

rire d'Amanei, c'était quelque chose – surtout lorsque Siei lui a avoué ce que Bao a obtenu d'elle grâce à cet oeuf. Feeweo avait assisté à la scène depuis l'un de ses couloirs secrets, mais lorsque Siei est partie en jurant d'envoyer l'oeuf à Bao à l'endroit où elle pensait, Amanei a continué de rire un moment puis s'est soudain tournée vers lui et lui a tranquillement sommé de sortir de sa cachette. Il est vrai que la plupart des passages n'ont plus rien de secret pour elle – quand même pas tous ? – mais cette faculté chez elle de savoir tout de suite lorsque quelqu'un l'observe l'épatera toujours. Elle possède une intuition encore plus perçante que la sienne. Elle tient aussi de lui sa manière posée, paisible, philosophe. En même temps, elle ressemble tellement à son aventurière de mère ! Gweo, lui, a également hérité de sa mère l'impétuosité, l'humeur susceptible, l'immersion dans l'instant présent et les projets immédiats – agir d'abord, réfléchir ensuite. Gweo est parti dans l'embrasement du moment ; Amanei, elle, a réfléchi longtemps. Tant de fois, il l'a encouragée à écouter son intuition. Cela l'avait-elle décidée à partir ? Aurait-elle confondu l'intuition dont il parlait – cette petite voix intérieure qui nous guide dans des situations trop complexes pour l'entendement – avec ce désir inexorablement imposé par ce maii de l'aventure, reçu de sa mère ? Mais peut-être que durant son périple, son intuition, si elle l'écoute, l'aidera et la ramènera saine et sauve, peut-être même victorieuse ? Ramener un oeuf d'emelisse... Avec ce foutu tempérament acharné, elle fera tout pour aller jusqu'au bout de cette fichue quête. Et mince, cela aussi, elle le tient de lui !

Feeweo est tiré de sa rêverie par le bruit lointain d'un cavalier au galop. Il sort aux premières lueurs de l'aube pour accueillir son protégé à la descente de son oughtoll. Le jeune guerrier, grand et leste, à la peau noire et au regard vif, a toujours été un grand ami de Gweo. Il est

agile et fort, mais n'a tout de même pas ce qu'il faut pour terminer premier d'un *konstest d'athletii* ou de *furii*. En le voyant, Feeweo se dit qu'il devrait peut-être tenter le *konstest d'esthetii*, mais il le sait trop fier pour cela.

— Holà Gaargo ! Ton périple a-t-il porté ses fruits ?

— Fee, je suis content que tu sois là. J'apporte des nouvelles.

— Bonnes ou mauvaises ?

— Je ne sais pas. Plutôt mauvaises.

Titoon est en train de prendre l'oughtoll en charge de la manière la plus naturelle au monde, sans laisser transparaître le moindre intérêt. Doué, ce petit.

— Je préfère qu'on aille en parler en privé, ajoute-t-il.

Feeweo hoche la tête d'un air entendu et le guide à travers la maison vers son petit salon à musique. Il regrette sa question : une chose n'est bonne ou mauvaise que de manière relative. Certains événements pourraient paraître meilleurs que d'autres pour l'avancée de son enquête, mais il sait bien que les aléas peuvent vite transformer un aspect positif en un négatif, et vice-versa. Feeweo invite son ami à prendre un pouf et lui sert un gobelet de sève sucrée. Il s'installe lui-même, laisse s'échapper un long soupir, et ferme les yeux de manière caractéristique, comme à chaque fois qu'il se concentre sur une affaire sérieuse.

— Bien. Raconte-moi ce que tu as découvert.

— Il y a deux choses : l'enquête sur les gardes, et un événement important parmi les Cinq.

— Commence par l'enquête.

— En fait, ce que j'ai découvert, c'est qu'il n'y a pas grand chose à découvrir. Les noms des deux gardes qui figurent sur le témoignage de l'archive publique, eh bien, ils ne semblent exister nulle part ailleurs. Aucun des gardes actuels du Palais en Arches ne correspond. Ceux qui les avaient connus ignorent ce qu'ils sont devenus. Ces deux-là semblent avoir disparu dans la nature.

— Ah. Je trouve ce fait en lui-même intéressant. Toutes les pistes qui pourraient nous renseigner sur les circonstances du meurtre de Dariio nous ont jusqu'ici menées à ce genre de cul-de-sac. Cela veut dire que quelqu'un a intérêt à en cacher certains détails. Cela veut dire qu'il y a eu des machineries derrière cet événement. Gweo est innocent. Il est peut-être écervelé, impulsif, colérique même parfois, mais pas au point d'assassiner un congénère. Il nous faut continuer à tout faire pour découvrir la vérité. Quant au coupable, il faut aller le chercher parmi les concurrents d'athletii et leurs familles, ce sont évidemment eux qui ont tout intérêt à éliminer Dariio et en faire porter le blâme par Gweo, faisant d'une pierre deux coups.

— Cela me fait venir au second point : la gouvernante Asaa est morte.

À l'annonce de cette nouvelle, Feeweo ouvre les yeux.

— Comment est-ce arrivé ?

— Son coeur a lâché, dit-on. Elle était vieille, elle n'entretenait plus son corps. Personne ne soupçonne un assassinat.

— Mouais. Pas aussi vieille que le vieux Kalelo. Mais alors... Qui donc va s'occuper de la solidarité et justice chez les Cinq ? Le prochain en lice parmi l'elitii d'athletii... ce n'est pas moi, quand même ?

— Il semblerait que Rahaii ait préséance d'âge. Elle se prépare déjà à déménager.

— Oui, bien sûr. On est ex aequo avec chacun cinq victoires en athletii, une en furii, et une en esthetii... » Feeweo, pensif, porte une main vers son front, sur lequel sont tatouées les marques de ses sept victoires aux konstests. « Elle est plus âgée d'une ou deux années... Donc, elle s'empresse de déménager au palais des Cinq, tu dis. Quand même pas par sens du devoir ? Que nous manigance-t-elle encore ?

— Elle va probablement s'occuper de soutenir ses trois

fil aux konstests. Surtout le second, Bao, il est doué, celui-là. Son problème, c'est le petit neveu du vieux Glifoor. Ils l'ont repéré très tôt et en ont fait une vraie bête de drill. Ils l'appellent le petit Glifoor. En grandissant, il est devenu un formidable adversaire, tu devrais le voir.

— Et le troisième ?

— Le troisième ? Aaaaah, tu veux dire Ree, le fils cadet de Rahaii. Il te ressemble de plus en plus, celui-là.

— Oui, bon, cela ne prouve rien. Tu connais les habitudes de Rahaii.

— Hahaha, alors pourquoi tu t'intéresses tant à lui ?

— Il est différent. Je suis curieux. Je n'ai aucun lien affectif avec ce garçon.

— Ree est déjà en âge de participer aux konstests. Mais à ce qu'il paraît, il ne s'intéresse pas à l'athletii. Il serait plutôt attiré par l'esthetii.

Gaargo trahit son dégoût par un petit rire moqueur. Feeweo décide de ne pas le prendre comme une insulte.

— Je ne vois pas ce qu'il y a de mal. Sa mère est d'accord ?

— On dirait qu'elle ne peut rien lui refuser.

— Bien, bon. Tout cela n'avance guère nos affaires.

Feeweo soupire, ferme les yeux, et s'enfonce dans son pouf, la tête renversée en arrière. Gaargo attend patiemment, espérant ne pas avoir offensé son protecteur. Soudain, Feeweo ouvre les yeux et se redresse. Il se tient immobile quelques instants en se tenant le menton, puis se lève et va se resservir un gobelet de sève. Il n'en boit qu'une gorgée, le repose, et se met à arpenter nerveusement la pièce. Puis, soudain, il s'arrête, se tourne vers son compagnon, et lui sourit.

— Je crois qu'on va bien s'amuser.

— Comment ?

— Je vais participer aux konstests.

— Quoi ?

— Et Rahaii ne va pas aimer cela. Oui, mon cher ami, on va vraiment s’amuser.

— Mais enfin, tu veux... mais tu n’as jamais voulu faire partie des Cinq ! Tu aimes trop ta liberté : même si Rahaii t’offrirait le poste de gouvernant sur un plateau, comme je te connais, tu le refuserais !

— Là, tu te trompes. Je n’ai pas l’habitude de reculer devant une nouvelle expérience. Mais en l’occurrence, j’ai de bonnes raisons de vouloir ce poste.

— Je ne comprends pas.

— Réfléchis : jusqu’ici on n’a pu consulter que les archives publiques à propos de l’incident. Il existe des archives détaillées sur tout ce qui se passe en Kavii. En particulier, ce qui se passe dans les palais souverains, comme le Palais en Arches.

— Et les Cinq ont accès à ces documents. Et donc on pourra trouver plus de témoins.

— Oui, les gardes, les servants, tous ceux qui travaillaient au palais ce soir-là. On devrait pouvoir retrouver leurs noms. Pour y accéder, il suffit que je gagne un konstest. » Gaargo porte à son maître, son ami, un regard concerné. « Je sais ce que tu penses. Je suis trop vieux pour avoir la moindre chance. Pour l’athletii, je serais d’accord avec toi, en plus je manque d’entraînement. Pour les autres, qu’ai-je à perdre en tentant ma chance ?

— Ta dignité ?

— Ma dignité, je la défends ! Et celle de mon fils exilé !

Feeweo laisse passer son accès rageur en buvant le reste de son verre d’un trait. Puis il sourit.

— Remets-moi à l’heure. Quand est le prochain konstest ?

— Hmm, c’est furii, dans quatre vinjeures et demi.

— Quatre vinjeures seulement ? J’ai le temps si je pars tout de suite.

— Tu ne vas tout de même pas...

— J'y vais, je te dis. Je pars dans deux jeures. » Feeweo pense soudain à sa toilette, aux ahhtis, à Giniei. « Euh, disons plutôt trois. Prépare-toi, on part dans trois jeures.

— Euh, je viens juste d'arriver et...

— Allez, tu m'accompagnes ?

— Je te rejoindrai là-bas plus tard. J'ai quelques trucs à faire.

— Ah bon.

— Oui, tu vois, je n'ai pas dormi depuis au moins une vinjeure. Et puis, mon harnais se détache tout le temps, il a besoin d'une réparation, et puis...

— C'est bon, on se retrouve là-bas. Tu peux aller à tes occupations. Mais ne fais pas trop long, j'aurai besoin de toi.

Une fois Gaargo sorti, Feeweo se dit que, décidément, son ami lui cache quelque chose. Il le sent. C'est inquiétant. Mince alors : furii ! En fait, ça risque de ne pas être une partie de rigolade. Mais il n'a pas le choix, il lui faut tenter sa chance, faire ses préparations sans tarder. Enfin, oui, bon, quand même après avoir rendu un petit hommage d'au-revoir à la belle Giniei.

Le prince marchand

Amanei grimace de dégoût. Elle a déjà visité Khzantymbr plusieurs fois avec ses parents et sait à quoi s'attendre, mais elle est tout de même choquée. La saleté et la puanteur du port, la misère des quartiers périphériques de la ville en contraste avec les riches villas et palais perchés sur leurs collines cloisonnées : tout cela témoigne de l'organisation chaotique et arriérée d'un peuple privé de ses racines, qui ne se respecte pas lui-même. Les privilèges des nantis, exprimés par l'excès et l'étalage d'une prospérité que l'on sait éphémère, sont basés sur des critères qui lui paraissent arbitraires.

La traversée depuis Kavii a été peu mouvementée, comme une prolongation de préparation de voyage. Khzantymbr marque bel et bien le coup d'envoi de leur périple, qui doit les mener jusqu'au sud du continent, vers les contrées fuligineuses où vivent encore les émélisses, ces immenses et mystérieuses créatures d'onde.

À l'approche de la muraille entourant les plus grandes collines, Amanei observe ses trois compagnes et remarques chez elles quelques signes de trépignement : Alaa et Boodohai semblent à la fois excitées et inquiètes, tandis que Siei paraît plutôt jubilante. Amanei et Siei sont toutes deux dotées d'une confiance inébranlable, mais elles re-

posent sur des bases différentes : l'une posée, réfléchie, tranquille de la perspective que rien n'a vraiment de sens de toute manière ; l'autre impulsive, irresponsable, certaine de gagner en toutes circonstances. Elle persiste dans son éternelle insouciance, riant des mises en gardes insistantes d'Amanei par rapport aux danger mortels qu'elles devront affronter, comme si tout cela n'était qu'un jeu, comme lorsqu'elles étaient enfants. Pour Amanei, la quête de l'oeuf d'emelisse a une tout autre signification, profonde, presque mystique. La conscience aiguë du danger lui apporte un frémissement inégalé qui n'a rien à voir avec leurs aventures passées.

Amanei est accompagnée de ses protégées les plus fidèles, mais cette protection ne signifie plus grand chose au-delà des terres kaviennes. Son statut et ses contacts lui ont permis d'obtenir une invitation de Kratzark, l'un des princes marchands les plus influents de Khzantymbr, dont elle espère obtenir une aide précieuse. Pourtant, elle sait qu'elle ne pourra bientôt plus se reposer que sur ses propres capacités et celles de ses compagnes. Les rôles pourraient même très bien s'inverser car ce sera probablement elle qui aura besoin d'être protégée.

Autour d'elles se dresse un amas de taudis de bois ponctué de constructions de pierre partiellement ruinées, anciennes marques témoignant de l'histoire instable de la ville. En particulier, le long du fleuve, s'élèvent des structures immenses à moitié effondrées – les restes de palais d'une période d'expansion passée, maintenant utilisés pour abriter des marchés, des tavernes et des maisons de plaisir de réputation douteuse. Durant d'innombrables cycles, des crises, invasions et révolutions successives ont changé le décor. Les années plus récentes ont vu émerger une sorte de période de renouveau dont les bénéficiaires se sont démarqués pour former une caste aisée qui a choisi de s'installer en terrain plus élevé derrières de hauts rem-

parts gardés par des soldats mercenaires, ne laissant aux plus démunis d'autre choix que de subvenir à leurs besoins à la sueur de leurs fronts tout en restant des proies faciles aux raids potentiels des barbares provenant des îles et forêts sauvages environnantes.

Ayant pénétré l'enceinte privilégiée par l'accès principal et gravi une bonne partie de la plus haute colline, le groupe arrive en vue de la demeure de ce riche marchand qui se fait appeler "prince", et qui prétend être l'ami du père d'Amanei. Ce dernier l'a mise en garde : un personnage qui parvient à se hisser au summum du prestige khzantymbrien, ce qui présuppose une faculté à revendiquer et amasser des quantités impressionnantes de richesses matérielles, ne peut pas être animé de beaucoup d'autres motivations autres que celle du profit intéressé.

Leur arrivée au portail donnant sur le domaine est aussitôt remarquée par une nuée d'une dizaine de kroinks, dont la moitié reste à tourner autour d'elles en vrombissant et l'autre s'empresse de relayer le message au poste de garde. D'après les motifs de mouvement des petits volatiles insectoïdes, leurs hôtes sauront très vite combien elles sont et quel degré de danger elles représentent. Entre deux colonnes de marbre, la grande porte d'entrée en bois sculpté s'ouvre sur deux femmes : l'une drapées de fines étoffes et ornée de bijoux disposés subtilement sur sa peau brune et luisante ; et l'autre, à la peau plus claire des peuples de la forêt, vêtue d'une tunique courte et affublée d'une épée courbe et d'un maquillage faisant ressortir ses yeux bridés, censé lui procurer des airs de guerrière. La première prend la parole :

— Envoyées de Kavii, bienvenue dans la demeure principale du Prince Kratzark, premier du nom et deuxième plus puissant parmi les princes marchands de Khzantymbr. Je suis sa troisième épouse, et voici sa troisième sentinelle. Votre visite nous honore.

— Tout l'honneur est pour nous. On me nomme Amanei, membre de l'elitii kavienne, et voici mes protégées, Siei, Alaa et Boodohai.

— Veuillez entrer et nous suivre. Le Prince est occupé et nous a instruit de vous faire visiter le palais en attendant sa venue. Laissez vos bagages ici, nous nous en occuperons.

Le Prince ne leur envoie que sa troisième épouse. Ce n'est pas de la meilleure augure car c'est une mesure de son estime envers son hôte : s'il avait jugé Amanei équivalente en statut, il aurait choisi sa première épouse, ou serait venu l'accueillir en personne. Quant à la sentinelle, Amanei sait qu'en plus de sa fonction de garde – étant donné qu'aucun homme hormis le Prince et certains de ses fils n'est admis dans la résidence – elle fait également partie du harem, représentant sans doute pour le lui des qualités physiques attrayantes, complémentaires à celles des épouses. Amanei est venue avec un sac contenant une certaine quantité d'objets précieux qui l'aideront à gagner la faveur du Prince. Elle le dépose près de l'entrée avec le reste de ses affaires et se laisse conduire dans les dédales de la propriété.

Le style du palais en général se veut somptueux, empli de meubles et de tapisseries. Amanei le trouve pesant, sans finesse, sans recherche, et se félicite d'avoir grandi en Kavii, où l'originalité prime sur la convention, et où la sobriété des lignes pures et des matières brutes est plus appréciée que les dorures et fioritures. Des servantes se tiennent discrètement à disposition, susceptibles de leur fournir nourriture et boissons, serviettes rafraîchissantes, ou même coiffure, manucure, maquillage ou massage. Dans des salons moelleux et des cours intérieures agrémentées de fontaines et de sculptures, elles rencontrent d'autres épouses, au teint brun qui semble caractériser la noblesse, vêtues de parures et de riches étoffes qui ne cou-

vrent guère leurs formes rondes et généreuses, en train de se faire pouponner, de jouer, ou de dormir, toujours accompagnées de leurs sentinelles. Durant les demi-jeures nocturnes, des motifs luminescents de différentes couleurs ornent les murs, les plafonds et le fond des fontaines, leur donnant un air féerique. Même les toilettes sont luxueuses, contenant plusieurs bassins à eau constamment renouvelée dont le rôle spécifique n'est pas toujours très clair pour les kaviennes.

S'étant servie de plusieurs friandises au goût épicé typique des produits de la forêt, Boodohai observe qu'elle n'a pas vu de cuisine et demande où tous ces délicieux mets sont préparés. La troisième épouse répond qu'elles ne les préparent pas ; puis, en guise d'explication, elle les conduit au sous-sol, où se trouve une salle remplie de blocs de glace provenant des monts enneigés de la côte nord. Tout contre les blocs, sur des étagères qui se dressent au-dessus du sol mouillé, sont entreposés des petits paquets de nourriture annotés. Un tunnel donnant directement sur l'extérieur permet l'approvisionnement. D'un ton qui ne cache pas sa fierté, la troisième épouse souligne le coût élevé de la glace et de la nourriture, qui est préparée par les traiteurs les plus renommés de la ville. C'est l'avantage d'être riche : on se fait tout livrer, prêt à la consommation. Ce mode de fonctionnement est totalement étranger aux kaviennes. Amanei se demandent quelle satisfaction ces femmes peuvent bien tirer de cette vie fainéante, qui semble dénuée de productivité autre que celle de servir de ventres porteurs des bébés du Prince, qui vont ensuite, a-t-elle appris, grandir séparément dans nurseries annexes. Puis elle songe à Giniei, la protégée favorite de son père, et se dit que ce n'est finalement pas si différent.

Dès leur retour au salon principal, la première épouse, femme mûre à l'allure fière et distinguée, leur fait signe de venir la rejoindre.

— Il serait temps que nous préparions un peu nos hôtes, qui ont besoin de repos et de nourriture, et surtout, d'être lavées et embellies.

— Je vous remercie, répond Amanei, mais nous préférerions si possible nous occuper tout de suite de nos affaires avec le Prince Kratzark.

— Le Prince est occupé et ne vous recevra pas avant deux ou trois jeures. Je vous propose donc d'utiliser ce temps pour prendre vos aises, vous rassasier et vous refaire une beauté : cela lui donnera meilleure impression. Ensuite, en guise de bienvenue, nous souhaitons vous convier à la narration d'un conte par Dame Ria.

— Vous avez de la chance : cette conteuse sait faire rêver ! s'exclame la troisième épouse avec ravissement. Elle vient de Trona, ce qui rend le spectacle délicieusement exotique.

— Le patron va aussi venir ? s'enquiert Siei.

— Comme je l'ai déjà indiqué, rétorque la première épouse d'un ton piqué, notre noble Prince a des affaires plus importantes à régler.

— Nous l'avions bien compris, reprend Amanei avec un regard d'avertissement à Siei. Nous sommes enchantées d'accepter votre invitation et vos recommandations sur la manière la plus appropriées de se présenter devant le Prince.

— Parfait, approuve la première épouse, avant de fermer les yeux et s'adosser à sa couchette d'un air satisfait.

Durant tout l'échange, la première sentinelle, une femme aux longs cheveux noirs luisants, s'est tenue debout derrière la première épouse, contemplant les étrangères froidement de ses yeux sombres et scrutateurs. Amanei la sent dégager une férocité plus authentique que celle des sentinelles plus jeûnes, accentuée par la qualité sèche de ses muscles et les marques de plusieurs anciennes cicatrices, dont l'une lui traverse la joue. Elle remarque que Siei

la fixe et soutient son regard d'une manière défiante. Son amie a certes beaucoup de qualités, mais la diplomatie n'en fait pas partie. Il faudra qu'elle la prenne un moment en privé pour lui demander de lui laisser complètement la gestion des pourparlers et de ne plus intervenir – en espérant qu'elle comprenne et ne se vexe pas trop.

Les kaviennes acceptent le processus fastidieux qui consiste à se laisser baigner, manucurer, coiffer, maquiller, accoutrer et parfumer par des servantes du palais. Amanei sent le peu de sentiment de contrôle qui lui restait s'évaporer : elle a l'impression d'être complètement livrée à ces femmes. Au cours de la transformation, elle se rend compte que ses compagnes ressemblent de plus en plus à des sentinelles, tandis qu'elle-même se fait richement parer à la manière d'une épouse. Siei en particulier voit son petit corps dense et puissant se faire adorer d'une tunique courte, de jambières manchettes de combattante, et de marques qui soulignent ses traits fauves, lui faisant prendre une allure plus féroce que d'habitude. Elle semble ravie, se prenant au jeu et se regardant dans le miroir avec satisfaction. Amanei sourit, trouvant une mesure de confort dans l'insouciance de son amie. Elle décide de ne pas se laisser déstabiliser et rester fidèle à elle-même ; continuer à se fier à son instinct et ne pas laisser le déguisement lui faire prendre un rôle qu'elle n'a pas voulu.

Le groupe se dirige ensuite vers une salle ronde aménagée de bancs coussinés concentriques arrangés autour d'un espace central. La conteuse est déjà assise en tailleur au centre et les accueille d'un sourire. Sa peau noire toute ridée et ses cheveux blancs frisés lui confèrent une aura de sagesse. Les bancs se remplissent peu à peu des épouses et sentinelles de la maison, puis quelques servantes temporairement libérées de leurs tâches pour l'occasion. Parmi les sentinelles d'en face, au premier rang, Amanei est surprise de voir s'asseoir un jeune homme drapé de riches

tissus colorés. Il est plutôt rondouillet, aux joues joufflues, à la petite barbiche fine, et aux cheveux châtain décoiffés dévoilant quelques boutons d'acné. Il sirote une boisson à l'aide d'une paille, scrute nonchalamment les kaviennes, et ébauche un petit sourire à l'égard d'Amanei et Siei. Il ne peut s'agir que de l'un des fils du Prince.

Les yeux clos, la conteuse attend patiemment que tout le monde soit bien installé. Elle conte à la manière ellonneenne : employant une gestuelle éloquente, ponctuant le récit de vives interjections sonores, prenant différents timbres de voix selon les personnages, et incitant le public à s'impliquer en posant des questions et en proposant des issues possibles aux intrigues. La trame générale contient elle aussi des éléments typiquement ellonneens que même les kaviennes reconnaissent : un démon de feu se réveille et remonte des entrailles de la montagne pour venir ravager les campagnes et menacer les citadelles ; une jeune femme dont la beauté est réputée dans toute la contrée est retenue captive ; un riche prince part combattre le démon et délivrer la belle, qu'il couronne ensuite reine de son harem. Amanei note immédiatement l'omniprésence du patriarcat propre aux cultures du continent. Elle remarque aussi qu'il s'agit tout de même d'une version de l'histoire bien particulière qu'elle n'a jamais entendue auparavant, contenant des éléments distinctement propres à la culture khzantymbrienne, elle-même dérivée de celle de Trona. Dans cette variante, le prince n'utilise pas de la force ou de la dextérité pour vaincre le démon comme il l'aurait fait en Ellonnee, mais plutôt de la ruse et la dissimulation. Il parvient d'abord à convaincre les villageois de la région où le démon s'est installé qu'il dispose d'un moyen de le chasser à coup sûr, et il leur fait signer un contrat lui cédant la moitié des terres concernées en cas de succès. Il parvient également à se donner du temps en faisant au démon des offrandes de bois à calciner, obtenu grâce à l'aide

des villageois en coupant la moitié de la forêt tapissant une vallée environnante. Il fait également couper l'autre moitié pour construire un barrage, toujours en exploitant la main d'oeuvre gratuite des villageois. Lorsque l'eau accumulée remplit toute la vallée, le héros ouvre une brèche dans le barrage et parvient à engloutir les flammes du démon et le faire fuir dans les hautes montagnes. Avec un minimum d'investissement, il a ainsi gagné non seulement les faveurs de la belle qu'il a repêchée dans les décombres et de plusieurs autres jeunes villageoises, mais aussi la moitié des terres de cette contrée, sans oublier les profits générés par la revente du bois de barrage. À en juger par les exclamations d'approbation de l'audience, il s'agit là de la représentation de l'idéal du succès khzantymbrien, auquel tous les mâles doivent s'efforcer d'arriver, et que toutes les femelles se doivent d'admirer sans réserve.

Le mâle assis en face d'Amanei semble bien souscrire à cette philosophie, malgré le fait qu'il ait eu l'air de s'endormir durant le conte : il sourit et agite ses doigts au-dessus de sa tête pour acclamer la fin de l'histoire. Mais un tumulte d'une autre sorte détourne l'attention d'Amanei. Siei s'est retournée et semble engagée dans une discussion animée avec la première sentinelle assise derrière elle. Celle-ci semble outrée.

— Nous sommes des guerrières, pas des servantes ordinaires, encore moins des catins !

— Refuseriez-vous s'il vous convoquait vers son lit ? rétorque Siei d'un ton moqueur. Vous devez bien l'accepter s'il a envie de goûter à vos charmes d'amazone, non ? Avec son petit instrument grassouillet...

— Je ne me laisserai pas insulter, et encore moins le prince héritier !

La première sentinelle se lève brusquement et sort son sabre de son fourreau, les traits contorsionnés par la rage. En un clin d'oeil, Amanei et Siei sont également debout,

côte à côte, en position de défense. Dans quelle situation cette inconsciente de Siei nous a-t-elle fourrées à présent ? Comment s'en extirper sans froisser le bon vouloir de leur hôte ?

Le jeune prince héritier, quant à lui, semble soudain mieux réveillé et animé d'un nouveau feu dans le regard. D'un geste, il fait rengainer son arme à la sentinelle. Puis il affiche un sourire légèrement baveux en s'adressant à Amanei.

— On dirait que votre servante est aussi belliqueuse que celle de mon père.

— Je ne suis pas une servante, s'indigne Siei.

— Suiveuse, alors ; bref, là n'est pas la question. Et il n'y a pas de mal aux querelles entre filles, au contraire : elles sont fréquentes dans cette maison, et tant mieux, car j'en suis friand. Particulièrement si elle implique une belle étrangère.

Lorsque le prince héritier donne l'ordre d'installer un ring autour de l'espace central circulaire au sein duquel la conteuse se trouvait encore il y a à peine un quart de heure, Amanei comprend que la résolution du conflit sera plus rapide et plus simple qu'elle n'avait osé l'espérer : par un duel. Un brouhaha de murmures excités envahit la salle, qui se remplit encore plus au fur et à mesure que l'annonce de l'événement circule dans le domaine du Prince. Siei, qui affiche un air satisfait, est emmenée dans une autre pièce pour la préparation. La troisième épouse explique que les deux combattantes vont s'affronter nues, et la gagnante sera celle qui parvient sortir l'autre du ring ou la plaquer au sol pendant cinq respirations. Elle rassure Amanei qu'il est rare qu'une combattante soit blessée gravement et que, bien que la première sentinelle ne recule pas devant la rudesse, son amie ne risquait que quelques contusions. Les règles n'étant pas si différentes de celles de l'épreuve de duel à mains nues du konstest de

furii, konstest auquel Siei et Amanei ont toujours eu un certain succès sans l'avoir jamais gagné. Amanei ne doute pas que Siei sera en mesure de donner du fil à retordre à la sentinelle. Après tout, si cette femme était à la hauteur des meilleures kaviiennes, pourquoi ne rejoindrait-elle pas la civilisation ? À moins que, ayant atteint l'illustre poste de première sentinelle, il soit difficile de renoncer aux privilèges si difficilement acquis. Ou bien, peut-être n'est-elle même pas consciente du fait qu'elle vit dans une culture arriérée qui ne permet pas l'épanouissement ?

Le silence se fait momentanément lorsque fait son entrée un homme de taille moyenne portant des pantalons, un maillot et un bandeau autour de la tête, faits de tissus souples et sombres aux reflets colorés et argentés. Ses vêtements moulants font ressortir les formes de ses muscles, ainsi que la bosse formée par son sexe. Il est accompagné de deux sentinelles armées et Amanei comprend vite qu'il doit s'agir là du Prince Kratzark en personne, même s'il ne correspond pas à l'image qu'elle s'était faite des princes marchands, qu'elle s'imaginait plutôt gros, voire obèses, vêtus d'amples draperies. Ainsi, il aura fallu un événement spécial, comme la provocation de Siei, pour finalement le sortir de sa tanière...

le Prince s'assoit à côté de son fils et ils se mettent à converser, jetant de fréquents coups d'oeil en direction d'Amanei et ses compagnes, échangeant des plaisanteries. Encore une fois, Amanei se sent mal à l'aise et laissée pour compte : ils n'ont pas pris la peine d'adresser la parole aux kaviiennes, ni même de faire un minimum de présentations. C'est comme si elles étaient là comme une commodité, pour leur simple divertissement. Encore un signe peu encourageant – comment va-t-il prendre sa requête, alors qu'il est habitué à profiter, demander et obtenir plutôt qu'à donner ? Et puis, elle n'a pas pensé à demander quel était l'enjeu du match. Si Siei est battue,

cela voudra-t-il dire que ses insultes ne seront pas pardonnées, et cela va-t-il compromettre leur mission ?

La troisième épouse s'est déjà avancée vers le centre de la salle pour attirer l'attention de l'assemblée. Elle annonce les concurrentes de ce match improvisé, qu'elle va arbitrer. La première sentinelle fait son entrée en premier. Dépouillée d'armes et de vêtements, elle s'avance, la poitrine dévoilée fièrement devant elle. Son maquillage ne se limite plus au visage : elle affiche à présent des tracés noirs et rouges aux angles acérés sur tout son corps sec musclé et longiligne aux nombreuses cicatrices. Elle soulève les cordes du ring et se baisse pour les franchir, sous les acclamations de presque tout les membres du public, qui lèvent et agitent leurs doigts pour démontrer leur enthousiasme. Puis arrive Siei, petite, à la peau foncée et luisante, tout en densité et en intensité explosive, de sa démarche insouciant et arrogante faisant complètement oublier sa nudité et son statut d'outsider. D'un geste souple et homogène, elle bondit par-dessus les cordes et atterrit lestement au milieu du ring. Ses amies l'acclament autant qu'elles peuvent.

Les combattantes s'échauffent, attendant le signal du départ. Elles semblent tout aussi confiantes l'une que l'autre.

— Tu ressembles à un krooink effrayé, à sautiller nerveusement comme ça ! lance la première sentinelle.

— Si j'étais un krooink, je serais en effet effrayée par ta laideur et ta puanteur, et j'irais vite raconter à mon maître qu'une merde de mochioor déguisée en guerrière s'est subrepticement introduite dans sa propriété.

— On va vite voir si tes poings sont aussi véloces que ta langue, espèce de petite garce. Apprête-toi à te faire démolir !

Sur ces mots et sous les murmures amusés du public, la première sentinelle serre les poings et les dents et

se met en position d'attaque, bras devant elle, genoux fléchis. Siei se positionne encore plus bas, presque accroupie, les jambes et les bras écartés, en alerte. Le départ est donné. Les concurrentes se tournent autour un moment, se jaugent l'une l'autre. La sentinelle se déplace par petits pas mesurés, tandis que la kaviienne semble glisser silencieusement et sans à-coups au-dessus du sol. Soudain, Siei fait mine de s'élancer en avant, et la sentinelle dresse aussitôt ses poings devant son visage, les bras pliés devant le torse ; mais ce n'était qu'une feinte, car Siei s'est décalée sur le côté. Toujours accroupie très bas, Siei insinue sa jambe droite à la gauche de son adversaire, avant de faire pivoter son corps et faire gicler son bras gauche pour lui asséner un coup du bord de la main, juste sous les côtes. Tout cela s'est produit si vite que la sentinelle n'a que le temps d'écarquiller les yeux et dire "ouf" tandis qu'elle reçoit déjà un deuxième coup, du bord de la main droite de Siei, sur la nuque. Elle tente de riposter mais ses jambes se dérobent, fauchées par celles de Siei dans un nouveau volte-face. Déjà sonnée et sans comprendre ce qui lui arrive, elle se retrouve à plat ventre, les deux bras pris en tenaille derrière le dos. Quelques respirations plus tard, malgré les secousses désespérées de la sentinelle, le combat est terminé.

Le public semble sidéré ; de stupeur, d'étonnement, d'admiration. Personne n'imaginait que cela se passerait si vite et que la victoire serait si tranchante. Amanei sourit. Elle n'est pas vraiment surprise. Elle se demande même comment elle a pu douter un seul instant. Elle ne pouvait pas en être complètement sûre, mais elle en est maintenant convaincue : il y a certaines choses pour lesquelles la supériorité kaviienne est indiscutable, tout autant concernant les maïs que les fruits de la culture. Il y a pourtant des exceptions, comme l'a prouvé sa propre mère – mais elles sont rarissimes.

Estimant qu'il est grand temps d'entamer les pourparlers avec le Prince, Amanei signale à Alaa et Boodohai de la suivre. Elles rejoignent Siei, qui, toujours sous l'effet de l'euphorie de la victoire, n'a pas eu le temps de se rhabiller. Toutes les quatre, elles vont rejoindre le Prince au moment où il se lève. Elles le saluent à la manière qu'elles savent appropriée en présence d'un prince marchand : en baissant la tête, les mains derrière la nuque. Il s'adresse à Siei, dont il ne se gêne pas de toiser la nudité de près.

— Très impressionnante, votre performance. Vous devez être l'envoyée de Kavii ? Je ne m'attendais pas à ce qu'elle soit si charmante.

— Les envoyées, noble Prince, intervient Amanei. Nous sommes quatre : je me nomme Amanei l'aventureuse, et voici Siei l'allègre, Alaa la lucide et Boodohai la paisible, mes plus vaillantes et fidèles protégées.

— Ah oui, je vois maintenant que c'est vous qui portez les tatouages. Vous avez les yeux de votre père. Vous lui direz que les recherches continuent concernant son fils disparu – votre frère, je présume. Mais, je peine à croire que vous soyez encore meilleure que votre protégée.

— Au combat, Siei me surpasse la moitié du temps, mais même son degré d'habileté n'a pas encore suffi à la classer première au konstest de furii. Mes marques témoignent de mes deux victoires en athletii.

— Ainsi, belle Siei, vous avez choisi de suivre votre sublime maîtresse, que vous admirez, plutôt que de continuer à tenter votre chance. Superbe exemple de dévotion. Mais au vu de vos qualités, si vous le choisissiez, je ferais volontiers de vous ma première sentinelle.

Amanei se retient de répliquer que servir d'ornement à un Prince ne figure probablement pas parmi la panoplie d'ambitions de Siei. Elle remarque tout de même que son amie semble au désarroi sous le sourire désarmant du

Prince. Siei, d'ordinaire si naturelle et désinvolte, montre des signes de gêne, tandis que des expressions difficiles à traduire passent sur son visage : nervosité ? Émotion contenue, colère peut-être ? C'est bien la première fois qu'Amanei la voit dans cet état. Inquiétée, elle change vite de sujet.

— Nous sommes venues vous demander votre coopération. Nous sommes en mission pour un épreuve de prodigii. Si nous en sortons victorieuses, cela nous apportera une notoriété équivalente à celle d'une victoire aux konstests. Afin d'en discuter les détails, nous faisons l'humble requête d'une audience privée avec vous.

— Je n'ai que peu de temps à vous accorder, mais vous avez éveillé ma curiosité. Vous pouvez venir dans mes locaux personnels pour un entretien. Mais seule.

— Je désirerais que nous puissions venir toutes les quatre. Mes protégées sont également mes amies, et de précieuses conseillères ; leurs avis seront utiles.

— Si on laisse parler tout le monde, cela prendra plus de temps. Je vous ai dit que je n'en disposait que de peu.

Amanei se mord la lèvre. D'habitude, elle ne se place pas au-dessus de ses amies – par une sorte de pacte tacite, les quatre jeunes femmes se considèrent comme étant de qualités de maiis quasi équivalentes et donc tâchent de s'accorder des privilèges équivalents, même si Amanei est la seule à avoir gagné des konstests et atteint le statut d'elitii. Le Prince lui a accordé un entretien et il ne semble pas indiqué d'insister plus que cela pour que ses amies soient présentes. Ici, elle est vraiment considérée comme la maîtresse, et il faut jouer le jeu jusqu'au bout – elles comprendront.

— Très bien, je vous suis.

Le Prince part d'un pas brusque et énergique. Amanei le talonne, avec un regard de dépit à ses amies. Lorsque son fils fait mine de vouloir les accompagner, le Prince

l'arrête.

— Non, toi non plus, tu ne viens pas.

Le temps qu'Amanei aperçoive le jeune homme faire une moue déçue et reporter son attention vers les autres kaviennes, elle se retrouve dans un couloir, puis un grand escalier aux estrades de bois vert sculpté. À l'étage suivant, ils empruntent un plus petit escalier gardé par deux sentinelles qui monte vers les appartements du Prince. Ceux-ci sont baignés d'une lumière intense diffusant au travers d'une toiture de verre formant une grande coupole au-dessus de leurs têtes. Amanei se retrouve soudainement dans un jardin sous serre foisonnant de plantes d'espèces variées ayant toutes des feuilles rouges, parsemées de fleurs et de petites créatures papillonnantes de tous les tons possibles de rouge, jaune et orange. Le Prince la conduit vers une porte vitrée qui s'ouvre sur un balcon à la balustrade arrondie, donnant sur les toits de demeures princières environnantes, entourés plus bas par le mur d'enceinte, et au-delà, l'étendue de la ville de Khzantymbr. Il fait un geste éloquent.

— Voyez comme je domine la cité.

— Très belle vue, en effet.

— Ainsi, vous êtes en route vers le marais des émélisses, renommé pour son inaccessibilité et ses mille périls. Savez-vous que les rares qui en sont revenus ne sont pas allés très loin ? Ce sont ceux qui ont eu la sagesse de fuir à la vue des immenses créatures qui défendent ce territoire interdit.

— Oui, je le sais.

— Et donc, vous, vous souhaitez infiltrer ce territoire, et en ramener une émélisse vivante ?

— Seulement un oeuf.

— En effet, ce serait plus facile à persuader et à transporter. Mais vous savez sans doute aussi qu'il va de soit que je n'investisse que dans les entreprises auxquelles je

crois ?

— Je ne demande pas grand chose : juste un transport sûr et un guide pour atteindre les confins du marais.

— Il existe très peu de guides suffisamment téméraires pour s'aventurer au sein de la forêt de Rakkare de l'autre côté du fleuve Zan. Ils sont peu fiables et demandent des sommes énormes. La voie de la mer au-delà de la Pointe du Kakr est encore plus hasardeuse. Un voyage sûr est une impossibilité, à moins d'employer une armée protectrice.

— J'ai amené quelques présents.

— Oui, je sais : de belles petites choses, faites de matériaux dont seuls les kaviiens ont le secret ; des mécanismes ingénieux, qu'on ne trouve pas ici, et donc précieux, il est vrai. Mais largement insuffisant.

Baigné des rayons orangés horizontaux d'Alba se couchant sur la baie, le Prince retourne à l'intérieur d'un pas décidé. Amanei peine à retenir ses larmes. Cela ne se passe pas du tout comme elle l'avait espéré. Elle avait pensé trouver ici de l'aide et des conseils sur la meilleure manière d'entamer sa quête... elle ne trouve que de quoi se décourager. Il l'invite à s'asseoir autour d'une petite table sur laquelle ont été servies des boissons, des fruits et des petits mets. Tandis qu'elle se sert d'un verre de sève pour se calmer, il la dévisage longuement, d'un regard perçant, amusé.

— Vous possédez votre propre domaine en Kavii, n'est-ce pas ?

— Oui, mais je ne l'ai pas encore développé.

— Que penseriez-vous d'un domaine infiniment plus grand, et qui ne ferait que grandir encore ?

— Que voulez-vous dire ?

— Voyez ces coques ? On les appelle des jhokks.

Il prend un sac et en sort des petits objets ronds, fins, légèrement concaves, qu'il empile devant lui. Une pile noire, une pile bleue, et une pile blanche.

— On les utilisait autrefois pour en faire des bijoux. On les trouve en trois couleurs ; les noirs sont les plus abondants. Ils sont légers, agréables au toucher, pratiques à transporter, faciles à compter. À la base, ce sont les coquilles supérieures de petites créatures d'onde que l'on trouve en eau peu profonde et qui échouent sur les plages des rivages au sud d'ici, avant la Pointe du Kakr. Ces plages m'appartiennent : j'y ai établis des centres de récolte.

— Vous en avez fait un monopole.

— Précisément. Lorsque j'ai eu l'idée de révolutionner la monnaie khzantymbrienne, j'ai fait main mise sur tous les stocks de jhokks que j'ai pu trouver, au prix de l'époque, que j'ai payés en bâtons métalliques. Ce fut un grand investissement, à haut risque. Ensuite, j'ai mandaté toutes sortes de petits marchands, artisans, pêcheurs, fermiers, que j'ai fourni en jhokks et instruits de les utiliser tout autant pour payer leurs achats que recevoir leurs paiements, à des prix à peu près équivalents à ceux que l'on connaissait, sauf pour les jhokks bleus et blancs, que je raréfiais en les gardant pour moi : j'ai décrété qu'un bleu valait cinq noirs, et un blanc valait vingt noirs. Ils ont trouvé cela très pratique, et l'habitude s'est répandue dans toute la ville, maintenant même jusqu'en Trona.

— Ainsi, vous avez inventé un mythe – en donnant une valeur fictive à un objet quelconque – et l'avez propagé. Une fois le mythe installé, il est devenu une évidence, palpable, comme une déité incontournable.

— Le fait est que je possède un stock considérable de jhokks, surtout les blancs. Je peux contrôler leur valeur, en les rendant plus rare ou plus abondants. Je peux quasiment tout acheter, et j'ai les moyens d'investir dans des projets d'envergure considérable, me donnant tous les pouvoirs. Et ce pouvoir, je vous propose de le partager.

— Alors, m'aideriez-vous ? Cela ne vous coûterait pas grand chose, en proportion...

— Je vous l'ai dit, tout investissement, même moins grand, demande un retour. Si je ne me tenais pas à cette règle, je n'aurai pas le succès que je connais. Non, j'ai autre chose à vous proposer : devenez mon épouse !

— Ah. Je comprends... Mais, si je peux me permettre cette question : laquelle ? demande Amanei avec une pointe d'agacement dans la voix.

— Vous commenceriez comme quatrième épouse, ce qui ferait déjà de vous l'une des femmes les plus influentes du continent. Puis, si vos qualités sont aussi exceptionnelles qu'elles le paraissent, vous monteriez sans doute en rang.

— Et mes protégées... j'imagine que vous en feriez des sentinelles ?

— La petite noire, sans hésitation. Les deux autres aussi si elles se battent aussi bien.

Comment formuler une réponse qui ne sonne pas trop négative ? Amanei fait mine de réfléchir, pour gagner du temps. Elle remarque, le long d'un mur verrier de la pièce, des objets en bois aux formes insolites ressemblant vaguement à des sièges ou des couches, parfois reliés à des cordes soulevant des plaques de pierre. Le Prince suit son regard.

— Ce sont mes engins à poids, conçus pour exercer les muscles des bras, jambes, abdominaux... Je déplore le laisser-aller des autres princes marchands. Pour moi, la forme est importante. La performance physique donne une vitalité essentielle pour les affaires. Je perfectionne encore certains concepts ; je pense lancer cette nouvelle mode prochainement.

— Je vous en félicite. Votre corps est, en effet, plutôt agréable à voir.

— Et à toucher : fermeté garantie, ajoute-t-il avec un sourire avenant.

— Écoutez, votre proposition est généreuse, mais nous

ne pouvons accepter. Nous avons notre vie en Kavii, nos familles, nos amis, et comptons bien y retourner une fois notre quête menée à bien.

— Si vous voulez mon avis, vous ne retournerez nulle part. Cette quête est une folie.

— S'il vous plaît, je vous le demande encore une fois, humblement : que faut-il pour que vous nous aidiez ?

Le Prince semble longuement considérer la chose, en la déshabillant du regard, avec une lueur d'amusement dans les yeux.

— Vous.

— Je vous l'ai dit : je ne peux pas devenir votre femme, et mes compagnes ne deviendront pas vos sentinelles.

— Alors, voici mon offre : je ne demande que toi, et juste pour les prochaines jeures.

— ...

— Toi tout entière...

Le Prince se délecte de son indécision, s'excite de ne pas être sûr de savoir si elle va céder. La bosse que formait son pantalon moulant semble prendre une nouvelle ampleur, une certaine rigidité. Il la désire, cela ne fait aucun doute. Elle s'étonne de sentir son propre corps y répondre, son souffle se saccader. Sa raison semble lui chuchoter que ce n'est qu'un maigre prix à payer, n'étant pas dans sa période fertile, d'autant qu'elle a des chances d'y prendre son propre plaisir, d'en faire sa propre expérience. Que lui dit son intuition ? Elle n'a pas le temps de s'en enquérir : il s'avance déjà pour placer ses deux mains sur ses hanches, l'attirant légèrement à lui. Elle reste tétanisée pendant cinq respirations, le temps de finir de désapprendre tous les réflexes acquis de toute une vie en Kavii, où les hommes ne se gênent certes pas de déployer sans cesse leurs facultés de séduction, mais où ce sont toujours les femmes qui prennent les initiatives d'ordre sexuel. De tels attouchements auraient été repoussés avec véhémence par

n'importe quelle kaviienne qui se respecte. Il continue à la palper, impérieusement. Il commence même à la déshabiller pour découvrir son sein et s'en saisir, en conquérant, comme si c'était son dû. Elle flanche, puis abdique, pour finalement se livrer sans retenue. Le laisser prendre d'elle ce qu'il veut. Tout d'elle, tout ce qu'il veut. Il a vite fait de le comprendre et de mettre à nu sa douce peau ambrée, ses courbes harmonieuses, ses parties secrètes à l'abandon. Elle rougit et baisse les yeux, se découvrant une timidité qu'elle ne se connaissait pas. D'un geste tendre et précis de ses bras musclés, il la soulève et la porte jusqu'à son lit.

La citadelle de Puupn

La vieille Eemdap n'est pas juste très âgée : c'est un fossile vivant. Elle semble l'avoir toujours été – du moins autant que Cia, du haut de ses dix ans, puisse s'en souvenir. Même sa mère, qui a vu et vécu tant de choses, raconte que, dans son enfance, Eemdap était déjà connue à Puupn comme une vieille conteuse ridée aux cheveux blancs.

L'auditoire forme une tour ronde, large et basse relativement aux tours environnantes, avec des fenêtres tout autour et un toit en voûte soutenu par des piliers de bois rose. Au milieu, la vieille est assise dans les coussins et affiche un sourire bienveillant tandis que deux vingtaines d'enfants sont installés en demi-cercle autour d'elle. Elle va commencer un nouveau récit. Sa voix ressemble au frottement de deux cuirasses de chitine l'une contre l'autre ; cela n'empêche pas ses histoires d'être toujours aussi passionnantes à écouter.

— La Substance Immuable, commence-t-elle...

Cia a déjà entendu le mythe fondateur Ellonneen au moins huit mille fois, mais à chaque fois, elle est tout de même fascinée ; d'autant qu'Eemdap, on ne sait comment, est toujours capable d'y apporter de nouvelles variations.

— La Substance Immuable, c'était tout ce qui était. Ni onde ni braise, à la fois onde et braise. Ni chaude ni froide, à la fois chaude et froide. La Substance coulait à flots, ni en avant ni en arrière, ni à gauche ni à droite, ni vers le haut ni vers le bas : elle coulait de source, de partout à la fois, en tous instants à la fois.

— C'est pas possible, objecte le petit Kola. On peut esquiver à gauche et à droite, très vite, mais on peut pas les deux en même temps.

Cia se retient de réprimander son imbécile de petit frère. Comme il est parti dans la vie, de toute manière, il ne comprendra jamais rien d'autre que la bagarre.

— Oui, mon petit, mais je raconte comment c'était avant – au tout début – sans. Sans le commencement du temps, la Substance Immuable était en tous lieux et n'avait pas de milieu. Sans repère, sans mouvement, elle était à la fois immobile et infiniment mobile. Mais, en un premier instant déchirant, elle fut transpercée par une flèche. Ceux qui aiment distribuer le blâme prétendent que cette flèche aurait été tirée par une démonne de feu, mais en vérité, Aaparaanaanga, l'auteure de la flèche, était autant déesse que démonne, autant onde que braise, autant sagesse que malice.

— Mais c'était qui, alors, Aaparaagaagaa ? demande une petite fille.

— Aaparaanaanga. C'était le rien qui était fatigué de ne rien être, et qui décida d'être quand même un infime quelque chose. On peut dire que c'est l'auteure de la flèche ou que c'est la flèche elle-même, cela n'a pas d'importance. L'important, c'est que la flèche transperça la Substance Immuable de part et d'autre. Bien qu'infiniment minuscule au sein de la Substance, la flèche la centra, et ce nouveau foyer donna à sa proximité une apparence d'immensité. La flèche tournait sur elle-même et créait des volutes de Substance : elle tournait comme les doigts de la main

gauche s'enroulent autour du pouce tendu. Elle poursuit son cours et finit par percer la voûte céleste.

Lorsqu'Eemdap montre le mouvement des doigts et du poignet, la plupart des enfants l'imitent en riant. Ceux et celles qui le font avec la main droite se font corriger par les plus grands.

— L'onde et la braise se retrouvèrent à droite et à gauche, à gauche et à droite ; en haut et en bas, en bas et en haut. Elles furent séparées et ne purent plus se lier : là où elles rentraient en contact, se formèrent rocs et vapeurs au gré des déflagrations. Loin de la braise apparurent des monstres marins et des géants de glaces qui hantèrent les horizons. Loin de l'onde apparurent des êtres de lumière qui sillonnèrent les cieux du dessus, ainsi que des démons incandescents du dessous.

— Les êtres de lumière, c'est Alba et Altee, proclame un petit garçon qui se croit très malin.

— Et toutes les étoiles aussi, mais j'y viendrai. Tout d'abord, au milieu, la Terre engendra des plantes aux racines souterraines assoiffées et aux feuilles aériennes avides de rayonnement. Par les moindres trous, cratères et fissures, des tréfonds des fournaies souterraines, sortirent les créatures de braise. Elles se mirent à dévorer et à grouiller. Surgissant d'ouragans tourbillonnants au-delà du large, les créatures d'onde s'abattirent au gré des vagues déferlantes. Elles entreprirent d'engloutir et de pulvérer. Du haut de son firmament, Alba, le plus glorieux de tous les êtres de lumière, observa la Terre prendre forme pour devenir forêts, monts, plaines, déserts et marais, envahis de créatures d'onde et de braise. Déjà, emelisses et frraks, les représentants les plus formidables de leurs groupes respectifs, dominaient et déchiraient ce monde. Puis Alba aperçut la chevelure flamboyante de la belle Altee pointer au-dessus de l'horizon, là où la mer fait place au gouffre et au vide du dessous. Il se désintéressa

des affaires terrestres et partit à la poursuite de sa dulcinée. Ainsi, pour la première fois, la nuit tomba sur le monde. La course fut longue et laborieuse, car à chaque fois qu'Alba plongeait sur elle, Altee réapparaissait de l'autre côté du monde, l'éclairant de son pâle éclat. Il finit par agripper ses cheveux d'or et la soumettre à sa volonté. De leur union naquirent dix cocons chatoyants.

Les enfants sont captivés. Quatre cent questions se posent dans leurs petites têtes, mais ils ne savent pas comment les poser, et ne veulent pas interrompre le récit.

— Le premier cocon, le vermillon, tomba à l'est et fut emporté par les vents. Les sept suivants, plus fortunés, tombèrent dans les plaines verdoyantes d'Ellonnee. Le neuvième, l'ultra-marin, tomba tout à l'ouest et s'enfonça dans les abîmes. Le dixième, d'un noir violacé, resta auprès de ses parents, mais sa mère, la gracieuse Altee, s'enfuit avant de le voir éclore. Tandis qu'Alba engageait encore une fois sa poursuite effrénée, de ce dernier cocon sortit un être ailé aux membres effilés, qui choisit de partir dans la direction opposée à celle de la Terre et y trouva un étrange monde aérien qu'il fit sien. Des sept cocons terrestres naquirent trois reines et quatre princes, d'une grâce et magnificence sans pareilles. Ainsi furent fondés les trois Royaumes Primordiaux d'Ellonnee.

— Mais il y a cinq royaumes d'Ellonnee, s'étonne Kola, qui pour une fois paraît perspicace.

— Oui, mais Aalfateen et Aanadish ont été fondés bien plus tard, par les descendants des premières reines. Il faut d'abord que je vous raconte les premières campagnes de conquêtes princières, ainsi que les premières guerres contre les ffraks... mais la vieille Eemdap ne se fait pas plus jeune, et ses paupières commencent à se clore sur ce beau monde... je reprendrai donc l'histoire une autre fois.

La nuit va bientôt tomber, et la vieille Eemdap s'endort déjà sur place. Kola se lève d'un bond, va ramasser l'épée

jouet en cartilage de patte de frept qu'il avait laissée pas loin, et la lève au-dessus de sa tête.

— La troupe à Kola, à l'attaque !

Deux autres petits garçons le suivent en courant et en vociférant des cris de guerre. D'autres enfants vont à leurs jeux et occupations. Certains restent blottis dans les coussins autour de la vieille femme pour faire eux aussi un petit somme. En fait, la mythologie ne nourrirait-elle pas certain préjugés ? Par exemple, Alba est toujours représenté comme masculin, qui court après Altee, sa dulcinée. Alba et Altée s'éloignent et se rapprochent l'un de l'autre pour se réunir chaque année durant la vingtaine de fertilité. Cela devrait être la femme qui est la plus brillante et la plus rapide, et l'homme juste un pâle reflet... il n'y a pas de raison ! Et lorsque le petit Altee aurait la chance de se faire rejoindre par sa resplendissante compagne, alors, oui, ils pourraient s'unir, mais seulement si elle le veut bien, comme en Kavii. Si l'histoire était racontée comme ça aux enfants, peut-être que les garçons, en grandissant, prendraient moins de libertés, et les filles commenceraient à oser défendre leurs droits. Mais Cia n'a pas le pouvoir de changer les mythologies ancestrales ellonneennes...

Dans la cour, elle aperçoit les garçons, toujours en train de se battre. Tout autour, la multitude de tours élancées, émettant leur luminescence au fur et à mesure qu'Alba disparaît, donnent à la citadelle de Puupn un aspect magique. Cia repense à son idée de relier les tours qui sont suffisamment rapprochées avec des cordes, ce qui permettrait aux femmes qui les habitent de s'enfuir facilement au cas où ces brutes d'hommes les réclameraient de manière trop violente. Sur une corde bien tendue qui descend un peu, on peut se laisser glisser en s'accochant aux deux bouts d'une bande de cuir de meervick, par exemple. Ça marcherait la première fois, mais ensuite, comment éviter

que les hommes les repèrent et les coupent au fur et à mesure ? Et puis, lorsqu'ils les rattrapent, ils seraient capables de châtier les fuyardes... Malgré ses doutes, elle a quand même préparé une corde qu'elle a laissée dans sa chambre, au troisième étage. Elle pense la tendre vers le deuxième étage de la tour voisine ; mais il va falloir convaincre Peelia, la fille de quatorze ans qui y habite, de coopérer. Ce n'est pas gagné vu que Peelia est du genre à vouloir tout faire pour entrer dans les cecles plus élevés, visant sans doute celui des deux Princesses. Pour cela, elle s'efforce sans cesse de se montrer convenable. Elle ne voudra probablement pas risquer de gâcher sa réputation en participant à une expérience de Cia, d'emblée douteuse de part sa nouveauté.

La tour de la Reine, où logent également les princesses héritières, s'élève au centre de la citadelle, plus haute, élégante et lumineuse que toutes les autres. Leurs privilèges sont justifiés par le fait qu'elles sont prétendument les descendantes directes des premières Reines, les demi-déeses qui ont pris Ellonnee aux fraks en des temps trop anciens pour avoir laissé des traces. Cia a beau expliquer à qui veut bien l'entendre que tous les êtres humains, en Ellonnee tout autant qu'en Trona, Kavii, Khzantymbr, jusqu'aux confins de la forêt de Rakkare et même les peuples des îles – tous, sans exception, sont les descendants directs des premières Reines. C'est forcé : de qui d'autre seraient-ils les descendants, sinon ? Les maiis se transmettent tout autant par le père que la mère, donc il n'y a pas de raison de favoriser la voie matrilineaire – hormis le fait que du côté du père, c'est plus difficile à tracer. Si elle exposait cette idée à ses amies, cela altérerait peut-être un peu leur ébaubissement envers la Reine et les Princesses, pour autant qu'elles parviennent à assimiler le concept, étant donné que la plupart ne savent même pas ce qu'est un maii ni comment fonctionne l'hérédité. Pinn, qui vit

en-dehors de la citadelle et possède un esprit vif et indomptable, comprendrait certainement. Levant la tête vers le ciel étoilé, Cia se dit que la vingtaine s'annonce propice pour une petite escapade dans les plaines. Grâce à sa toute dernière invention – pas celle de la corde, une autre, et qui marche – elle compte retrouver Pinn en un temps record. Mais tout d'abord, il faut qu'elle aille parler à sa mère : il y a une question qui lui trotte dans la tête depuis un moment.

Cia file vers sa tour, prenant garde de contourner l'aire d'entraînement – elle n'a pas envie d'y croiser son grand frère Tera, qui en profiterait encore pour la tourmenter. Elle gravit les marches quatre à quatre jusqu'à la chambre de sa mère, pleine de draps et broderies mais vide de monde hormis sa demi-soeur Pelia. Celle-ci est en train de dévaliser la garde-robe de leur mère, essayant ceci et cela, devant le grand miroir. Les vêtements sont à sa taille, maintenant.

Cia se détourne. Elle sait où trouver sa mère : elle redescend aussi vite qu'elle était montée et file vers la tour-bibliothèque. En effet, elle est assise à sa place préférée, entourée de globes-feux, penchée sur un roman kavien. Autant qu'Eemdap a toujours été vieille et décrépite, Cia a toujours connu sa mère droite, fière et somptueuse. À l'approche de sa fille, Aggia relève doucement la tête et écarte d'un geste de la main sa chevelure opulente brun-orange – rien à voir avec le crâne d'oeuf de mochioor de Cia, aussi lisse que celui de son père – pourquoi, mais pourquoi n'avait-elle pas hérité des cheveux de sa mère ? Elle a quand même hérité de ses beaux yeux azur.

— Maman, quand la troupe à Ragto est partie avec presque tous les guerriers, tu disais que tu étais inquiète parce qu'on avait plus de défenses et qu'on serait une proie facile pour les troupes des royaumes d'à côté.

— Oui, ma chérie, j'ai peur... J'ai peur qu'ils tentent un

truc, ces foutus oughtolliers sans cervelle. Tu ne l'as pas vécu, mais ça s'est passé comme ça pour la dernière prise de Puupn. Le père de Pelia, il était comme ton père. Une jeure, il s'est mis en tête de participer à la conquête de Vaanaton, sans me consulter évidemment, et il est parti. L'autre troupe, menée à l'époque par le père du Prince Traa, est venue ici, et c'était un massacre. Ils y prenaient plaisir ! Mon premier fils, encore bébé, coupé en deux par l'épée de ton père... Cela fait plus d'une demi-génération, et comme on le sait, les cycles se répètent.

— Et pourquoi ils font ça ? Pourquoi faut-il qu'ils tuent des enfants qui leur ont rien fait ?

— Il y a des éléments de réponse dans ces livres. Les kaviens parlent beaucoup de l'effondrement, l'époque où la population sur Kavii a tellement augmenté qu'il n'avait plus de place, plus assez pour nourrir tout le monde. Ils pensent que c'est à cause des frepts, et du fait que les naissances n'étaient pas contrôlées ; c'est pour ça qu'ils n'ont plus de frepts en Kavii, et qu'ils stérilisent ceux et celles qui ne s'en sortent pas au konstests.

— Mais ici, on a des frepts, et on stérilise personne...

— Oui, justement, il nous faut un autre moyen de contrôler la population. Sans le vouloir, sans le savoir, lorsque les hommes s'entre-tuent et lorsqu'ils massacrent les enfants, ils jouent ce rôle important. Il y a aussi des savants kaviens qui disent qu'un certain maïi se perpétue en poussant les hommes à tuer les enfants qui ne sont pas les leurs...

— Mais pourquoi c'est les femmes qui doivent souffrir ? Il n'y a pas de maïi qui nous protège, nous, les enfants ? C'est pas juste ! Pourquoi on fait pas comme en Kavii ?

Cia est révoltée. Elle a déjà entendu des discours qui se rapprochent de celui de sa mère, mais sans la perspective kavienne. Elle a l'impression d'avoir un déclic, que c'est la première fois qu'elle comprend vraiment. Il

y a très longtemps, en Ellonnee, ils sont rentrés dans une dynamique néfaste, et maintenant elle est tellement incrustée qu'ils ne peuvent plus en sortir. Mais elle se souvient soudain de la raison de sa venue.

— J'ai une autre question : pourquoi on construirait pas des défenses, je veux dire, des murailles, des fossés, comme dans les histoires sur Trona, tu sais, qui empêcheraient les troupes de nous prendre notre citadelle et de tuer les enfants ?

— C'est plus compliqué, tu sais... Ils ont ce fichu code d'honneur sempiternel, cette croyance idiote que pour être un vrai homme, il faut se lancer sur le champ de bataille à dos d'oughtoll ; que seuls les lâches se barricadent derrière des murs. C'est carrément une superstition, chez eux.

— Mais nous, les femmes, on pourrait au moins les empêcher d'entrer...

— Aaah, mais pour cela, il faudrait qu'on apprenne à se battre. Tu sais, cela ne suffirait pas de se barricader : ils nous entoureraient et empêcheraient les frepts de nous apporter la nourriture. Il faudrait les faire partir, mais les femmes ne savent pas comment.

— Mais les femmes en Kavii, elles savent se battre, elles ! Tante Grisa aussi, tu me l'as souvent raconté, et elle était d'ici !

— Ta tante était une exception. Presque toutes les autres femmes, ici, ont oublié. Elle ne savent même pas que c'est possible.

— Moi, je veux apprendre à me battre. Si un jour j'ai un bébé, je ferai payer cher à ceux qui veulent lui faire du mal.

Cia sent les larmes lui monter aux yeux : elle a déjà insisté maintes fois, on ne la laisse jamais participer aux entraînements. Tant pis, elle fera comme tante Grisa : elle partira, et elle apprendra à se battre au moment où elle devra se battre pour de vrai. Quitte à laisser toute sa vie

de princesse derrière elle.

Maître Fee en furii

(1)

Durant les trois vinjeures que dure sa chevauchée à travers l'île de Kavii ponctuée de brèves siestes lorsque la lumière disparaît, Feeweo a le temps de réfléchir et presque regretter sa décision hâtive. Toute participation à un konstest demande forcément de nombreuses préparations et de longues périodes d'entraînement ; ce sont les règles de l'art, que n'importe quel adolescent doit apprendre, soit par les conseils de ses aînés, soit par des échecs cuisants et douloureux. Et pourtant, le vétéran qu'il est devenu semble avoir désappris les leçons les plus élémentaires. Faisant fi de toute raison ainsi que de son vieux corps aux articulations mal huilées, il se lance maintenant tête baissée dans la mêlée, comptant sur son expérience, ses vieux réflexes et la chance pour en sortir en un seul morceau. Il ne sait même pas quelles épreuves sont au programme ! Puisque cela ne lui ressemble pas d'agir de manière irraisonnée, il se raisonne en se disant que l'affaire Gweo est dans une impasse et qu'il lui faut saisir n'importe quelle possibilité de la faire avancer. Il s'étonne même de sentir une vive excitation à la perspective du combat : est-il sur le point de se ramollir, ou pire, de s'ennuyer de la vie ?

Furii est la discipline la plus dangereuse – il risque même d’y laisser sa peau – mais en même temps c’est celle qui laisse le plus de place à l’aléatoire, ce qui lui donne tout de même une infime chance de victoire. Il devra battre les plus formidables guerriers de tout Kavii, en plus des concurrents venus du continent.

Feeweo arrive à destination à la seule lueur d’Altee, ce qui confère au paysage un aspect encore plus désolé : la grande pleine du sud de l’île s’étend au loin, tachée de-ci de-là de végétation basse rousse ou verte, de zones piétinées et flaques de boue. Cette région désertée recèle encore beaucoup de signes visibles des ruines et vestiges de l’époque du grand effondrement, lui conférant une atmosphère désolée et plutôt morbide. La zone de combat se reconnaît à son aspect particulièrement saccagé. Elle est flanquée d’un coteau muni de gradins de de pierre – les seuls vestiges de cette région ayant été entretenus durant les maintes révolutions écoulées depuis l’effondrement – sur lesquels s’entassent déjà, par centaines, les familles des combattant et autres spectateurs. À l’ambiance fébrile qu’il perçoit en s’approchant, Feeweo se rend compte que les combats ne vont pas tarder à commencer – quelques jeures tout au plus. Il se dirige en toute hâte vers la lumière du feu qui indique l’emplacement de la tente d’inscriptions. Pourvu qu’il soit encore temps !

Il fait nuit noire lorsque Feeweo descend de son oughtoll et tire les scribes de leur somnolence. Le premier qui lui fait face prend un ton ennuyé.

— Tu arrives trop tard, mon gaillard : les inscriptions sont closes, on est déjà en train de remplir les listes.

— Vous m’avez plutôt l’air de prendre une petite pause. Et puis, il doit bien y avoir une petite place pour moi dans vos tableaux !

Le scribe fait mine de préparer une réponse crue mais se reprend avec de grands yeux lorsque les tatouages de

Feeweo lui apparaissent à la lueur des flammes.

— Ah, oui, Maître, je suppose que si votre désir est de vous inscrire au konstest, vous arrivez juste au dernier moment possible.

— Content de l'entendre. Note Maître Feeweo.

— Maître Feeweo, j'aurais aussi besoin de votre surnom...

— Feeweo le funambule, si tu insistes. Mais note également que j'avais quatorze ans lorsque je l'ai choisi ! Et passe-moi le programme, veux-tu ?

Le scribe s'exécute avec un air éberlué. Le temps d'amener sa monture à l'enclos commun et l'abreuver, les premières lueurs de l'aube permettent à Feeweo de s'enquérir des détails du déroulement du konstest : première épreuve, dans seulement trois jeures, tir sur cibles vivantes ; deuxième épreuve, mêlée montée ; troisième épreuve, pour les seize concurrents qui arrivent jusque-là, duels sur poutre ; et en finale, simple duel avec armes aléatoires. Suivra ensuite le konstest de furii féminin, qui ne le concerne pas. Feeweo pousse un soupir de soulagement : il connaît bien toutes ces épreuves, rien ne semble avoir changé depuis sa jeunesse. Son arrivée semble être passée inaperçue. Pour l'instant, personne ne pourrait se douter qu'il participe à ce konstest. C'est un vrai atout car certains auraient intérêt à lui mettre des bâtons dans les roues. Ce sera d'ailleurs intéressant de surveiller toute tentative d'action directe contre lui pouvant éventuellement lui fournir des indices pour son enquête. Pour cela, et pour sa protection, il aura très bientôt besoin de Gaargo ; que fait-il, celui-là ? En attendant, Feeweo cherche un coin discret pour s'étendre, disposant de trois jeures pour se reposer.

Il est réveillé par la clameur de la foule. À la lueur rapidement grandissante d'une nouvelle aube, il distingue les contestants – au moins trois cent personnes – qui

se font diriger par groupes vers les zones de tir. Il se hâte d'empoigner son arc et de les rejoindre, tout en s'efforçant de ne pas trop se faire remarquer. Les organisateurs lui font intégrer un groupe de vingt archers, qu'ils équipent chacun d'une armure protectrice et de dix flèches. L'armure est une simple pièce de bois munie de deux portants à poser sur les épaules, qui ne couvre que les parties vitales du tronc et de la tête. L'homme qui s'en munit devient une cible à la vision limitée par une fente horizontale trop mince pour laisser passer une flèche. Le principe de cette épreuve paraît simple mais laisse suffisamment de place aux intrigues pour satisfaire le public kavien : deux rangées de dix contestants se font face, chacune jouant en alternance le rôle d'archers et de cibles vivantes. Les cibles sont libres de leurs mouvements sur une bande bien définie à une certaine distance qui augmente à chaque manche, la seule restriction étant qu'ils ne peuvent pas obstruer une autre cible. Les archers doivent atteindre les dix armures différentes de leurs dix flèches, avec points doublés pour un impact sur le cercle blanc peint sur la tête. La plupart des hommes-cibles choisissent de se recroqueviller à genoux, les bras à l'intérieur, afin de protéger tout leur corps ; mais les plus téméraires essaient de rendre la tâche plus difficile à leurs concurrents en s'agitant et en esquivant les flèches, ce qui expose leurs jambes et une partie de leurs bras. De leur côté, les archers ont intérêt à atteindre l'armure pour marquer des points, mais pourraient aussi être tentés de viser un bras ou une jambe afin d'éliminer un concurrent pour le reste du konstest.

La rangée de Feeweo commence en tant que cible à quarante enfs. Comme il n'y a aucune présélection pour la participation aux konstests, durant la première manche, il est tout à fait possible que ceux d'en face ne sachent pas tirer : sans prendre de risques inutiles, Feeweo s'agenouille donc tranquillement et attend les impacts qui

surviennent dès la sonnerie du grand gong signalant le commencement de la compétition, sous les hourras du public placé juste derrière les archers. Une fois les flèches épuisées, un nouveau signal est donné et Feeweo retire son armure sur laquelle sont fichées sept flèches (dont une sur la tête, dont il a repéré l'auteur par la fente, un homme mince aux longs cheveux frisés). Laisant son armure sur place, Feeweo se rend vers le côté sud, croisant les concurrents qui rejoignent le côté nord. Il n'en reconnaît aucun. En face, ils enfilent leur armures et neuf d'entre eux s'agenouillent sagement, tandis que le dernier, tout à droite, reste debout. Il va donc bouger, essayer d'éviter les flèches, certainement mû par la force du désespoir. Feeweo se dit qu'il a dû rater la plupart de ses tirs et risque l'élimination, peut-être même la stérilisation selon son score global aux konstests. Il encoche et décoche flèche après flèche, visant en premier le centre du tronc des cibles de gauche pour ajuster ses tirs. Satisfait de sa précision, pour les trois dernières flèches, il vise les têtes, qu'il atteint pour les deux premières mais manque pour la troisième à cause d'un mouvement brusque de l'énergumène qui ne tient toujours pas en place. Peu de tirs l'ont atteint, et par chance il ne s'est pas fait blesser. Par contre, il est moins chanceux au niveau des points : il finit douzième de ce groupe, ce qui n'est pas suffisant pour se qualifier pour la deuxième manche. Feeweo est largement qualifié, troisième ex aequo.

Alba s'étant couché à l'ouest dans un lit de nuages lointains, la compétition ne reprendra pas avant une demi-jeure. En attendant, les groupes se réorganisent, réunissant les dix premiers de deux groupes différents pour former de nouveaux groupes de vingt. Le grand frisé que Feeweo a déjà repéré est toujours dans son groupe ; parmi les nouveaux, il remarque un jeune homme à l'immense carrure, à l'air sérieux, le front couvert d'acné et les or-

eilles décollées, qu'il devine être sans doute le fameux "petit" Glifoor dont Gaargo lui a parlé – il ressemble en effet beaucoup au vieux Glifoor... un concurrent dangereux pour les prochaines épreuves ? Au fait, où est ce traînard de Gaargo ? Il ne semble pas encore être arrivé, sinon il lui aurait déjà fait signe.

La seconde manche se déroule pour Feeweo de manière similaire à la première : comme cible, il s'agenouille et patiente sagement que ceux d'en face écoulent leurs flèches ; et comme tireur, avec des cibles à soixante enfs dont aucune ne se décide à bouger, il a tout le loisir de s'appliquer. Il ajuste d'abord ses tirs sur le tronc pour les cinq première flèches, puis, satisfait, visant la tête. Il peine pourtant à distinguer le disque blanc. Son oeil directeur – le droit – est troublé. Aurait-il quelque chose dans l'oeil ? Il abaisse son arc, cligne et triture sa paupière un moment, essuie les larmes. Tout paraît normal, du moins tant qu'il ne regarde pas des objets lointains, dont il peine à distinguer les détails sans se fatiguer. Lui qui est tellement habitué à regarder au loin du rivage, l'esprit dans le vague, il se rend compte tout d'un coup avec un pincement au coeur que cela fait bien longtemps que son regard perdu n'a pas tenté de discerner quoi que ce soit. Il se pourrait donc qu'il n'ait pas remarqué que sa vue, autrefois si perçante, se soit dégradée avec l'âge ! Est-il vraiment trop vieux pour avoir la moindre chance aux konstests ? Quel est le record d'âge pour une victoire en furii ? Il n'en sait rien mais devine que, à plus d'une demi-révolution, il est probablement en train de le défier, ce record. Il a presque envie de pleurer, mais ne peut pas se le permettre car il doit conserver une vue aussi claire que possible et tirer ses cinq dernières flèches.

Il se concentre, tend ton oeil au maximum tout en essayant de garder le bras souple et le souffle tranquille. Il en décoche une qui touche la cible de manière approx-

imative, sur l'extérieur. La suivante vole droit et atteint son but, mais il sent la fatigue de son muscle ciliaire se faire de plus en plus intense. Puis il rate son prochain tir, chose inhabituelle pour lui à cette distance. Sa prochaine flèche atteint tout juste le bord du disque blanc. De plus en plus inquiet, il décide alors de viser le tronc, que son oeil fatigué fait presque manquer : la dernière flèche vient se ficher dans le coin de l'épaule. Les points accumulés sont suffisants pour le qualifier pour la dernière manche, mais la marge n'est pas grande. Comment va-t-il s'en sortir à quatre-vingt enfs de distance, contre les meilleurs archers du pays qui ont tous, en plus de l'envie de gagner, la jeunesse et la vitalité pour eux ?

Distrait par ses pensées morbides, Feeweo remarque à peine les allées et venues des soigneurs qui courent sur le terrain porter secours aux quelques hommes dont les membres ont été blessés. Les concurrents vont tranquillement rejoindre les gradins pour se désaltérer et se reposer avant la dernière manche, qui aura lieu à l'aube de la prochaine jeure. En revenant, le grand homme aux cheveux fous croise Feeweo et lui lance un regard vif de ses yeux d'un bleu limpide.

— Bonjour cher Maître ! Toujours le bras solide et l'oeil acéré, à ce que je vois : votre flèche a atteint ma cible plein centre !

À son ton et sourire avenants exhalant l'ironie et son inflexion de voix familière malgré le fait qu'ils ne se connaissent pas, Feeweo devine aisément que cet homme a grandi dans la capitale. Il sourit à son tour, montrant ses canines de manière carnassière.

— Je visais les parties intimes, mais j'ai eu un haut-le-coeur et le coup est parti trop haut.

— Haha ! Vous entretenez bien votre réputation de plaisantin, Maître Feeweo ! Mon nom est Raablo et je me rappelle encore votre spectaculaire victoire en athletii, il

doit bien y avoir une vingtaine d'années de cela. Et même celle en esthétii quelque temps avant, assez époustouflante pour le tout jeune garçon que j'étais. Vous étiez fameux à cette époque. Vous étiez mon modèle ! Je n'aurais pas cru avoir un jour la chance de me mesurer à vous...

— Tu auras probablement une occasion inespérée de me mettre la pâtée : mes vieux os rouillés ne ferons probablement pas long feu dans la mêlée.

— Je vous trouve en pleine forme au contraire, à l'allure aussi fière et formidable que jamais. Mais, si j'ose me montrer curieux, qu'est-ce qui vous motive à concourir à nouveau ?

— L'ennui, tout simplement. L'envie de sortir de ma campagne, voir du monde, sentir les frissons de la compétition, les tressaillements de la foule.

— Ah ! Je me souviens que votre fils était comme ça, lui aussi : il ne tenait pas en place, sans cesse assoiffé d'aventure. Il était un bon ami à moi : on allait souvent s'entraîner ensemble à la course et la natation.

— Il n'a malheureusement pas donné signe de vie depuis sa disparition. J'en blâme ce fichu maï de l'aventure qui court dans notre famille. Seul l'avenir nous dira s'il s'avèrera victorieux ou disparaîtra dans les tréfonds de l'histoire. À commencer, pour moi, par survivre la prochaine épreuve.

— Je n'en doute pas, Maître Feeweo.

L'homme passe son chemin avec un sourire en coin. Saurait-il quelque chose sur sa quête et sa véritable motivation ? Pourquoi a-t-il parlé de Gweo ? Il semble connaître son caractère. Gweo n'aurait pas pu avoir été ami avec un tel hypocrite. Il pourrait simplement n'être qu'un concurrent jaloux. Cet échange laisse à Feeweo une très désagréable impression. Il espère n'avoir rien laissé transparaître, ni de sa crainte par rapport à sa vue dégradée, ni de ses motifs. Mais la mention de Gweo

rappelle Feeweo à sa mission et raffermi sa résolution : il va lui falloir jouer serré, mais il va tout donner pour réussir.

Le temps de boire, manger un morceau, et faire un tour aux latrines publiques, Altee s'est déjà levée, éclairant toute seule l'arène de sa lueur fantomatique. La centaine de concurrents restants se rassemble déjà pour la dernière manche de l'épreuve de tir sur cible vivante. Huit groupes tireront à tour de rôle à l'emplacement le plus en vue du public : du grand spectacle, qui se déroulera sur deux jeures. Feeweo apprend que son groupe, de seize archers (huit de chaque côté), entrera en scène en dernier.

Sous les premiers rayons d'Alba, la foule acclame le premier groupe qui se met en position. Feeweo peine à se concentrer sur l'action. Il essaie de reconnaître les concurrents, repérer les gagnants, et analyser leur stratégie, mais ses pensées reviennent sans cesse au problème de sa vue défaillante : comment va-t-il accumuler des points à cette distance ? En ne visant que le tronc, mais sera-ce suffisant ?

L'angoisse monte au fur et à mesure qu'il est témoin des prouesses des autres concurrents : ceux qui ressortent vainqueurs de leurs groupes atteignent la cible à la tête au moins une ou deux fois. Mais cela vaut pour les groupes dont la plupart des joueurs portant les armures décident de se mettre en position sûre et de ne pas bouger. Après le quatrième groupe, une pause a lieu durant la nuit, que Feeweo passe à se ronger les sangs. À partir du cinquième groupe, à l'aube de la deuxième jeure, la dynamique semble se modifier : tandis que, jusqu'ici, il n'y avait pas plus d'un ou deux joueurs qui prenaient le risque d'éviter les flèches (et ceux-ci tendaient à se faire éliminer voire blesser), dans ce groupe-ci, quatre joueurs sur huit décident de rester debout. Beaucoup d'archers manquent ainsi une bonne partie de leurs tirs, et lorsque

leur tour vient de faire la cible, ils n'ont pas d'autre choix que de bouger eux aussi pour empêcher ceux d'en-face d'accumuler plus de points qu'eux. La moyenne de points marqués est faible et plusieurs vainqueurs sont parmi ceux qui ont évité les flèches. La compétition se poursuit ensuite avec des schémas similaires, ce qui donne un nouvel espoir à Feeweo : il tentera le tout pour le tout, quitte à prendre le risque de se faire toucher.

C'est son tour. Il est parmi ceux qui feront la cible en premier, et il ne peut plus faire marche arrière. Les experts débattent encore ce qui est le plus avantageux – tirer en premier ou faire la cible en premier – ce qui démontre bien toute la complexité de la situation, rendant l'épreuve tellement intéressante à suivre. En se dirigeant vers les armures, Feeweo reconnaît Raablo, ainsi que le petit Glifoor, parmi ceux qui vont tirer. Il ramasse l'armure et se tourne vers la rangée de huit tireurs – oh là là, que c'est loin... mais ce n'est pas encore son problème. Il enfile la pièce de bois et se met en position défiante : les bras le long du corps, dépassant un peu, et les jambes légèrement fléchies et écartées pour les pas chassés. Il se situe au milieu de la rangée et espère que les autres autour de lui, le voyant, seront influencés à prendre la même posture, car plus ils sont nombreux à le faire, plus cela porte ses fruits – une question subtile d'influence mutuelle, de feedback psychologique. Il en voit quelques-uns hésiter et, du fait que seulement deux se sont mis à genoux, et finalement décider de rester debout. Parfait jusqu'ici.

Vient bientôt le moment qui peut s'avérer douloureux. En général, ils ne viseront pas les jambes car cela ne rapporte pas de points et a plus de chances d'éliminer un mauvais tireur, sauf bien sûr dans le cas où la personne est identifiée comme un concurrent dangereux. Depuis le début du *konstest*, la présence de Feeweo a très bien pu avoir été remarquée, et certains pourraient tout à fait

avoir intérêt à le mettre hors-concours. D'où l'importance accrue de bien éviter les flèches. Feeweo applique pour cela une stratégie particulière : sachant qu'il ne peut pas surveiller tous les tireurs à la fois à travers la mince fente, il ferme les yeux et se fie au son. Il fait abstraction du bruit de la foule et se concentre sur la sonorité de la corde qui se lâche. Il tend ses muscles au maximum et se prépare à réagir, parfois plusieurs fois à la suite en courte succession. Il sait que seulement une flèche sur huit lui sera destinée, mais le simple fait qu'il existe des intervalles de temps durant lesquels personne ne tire est suffisant pour que les archers ne sachent pas quand il sera immobile et quand il bougera ; et s'il bouge d'un pas rapide sur le côté à chaque son entendu, il a y a des chances pour que la flèche tirée vers lui arrive avec juste ce qu'il faut de retard. Il exécute ainsi sa danse frénétique et saccadée, ne pensant pas à ce qui se passe ni ce qu'il risque, sentant deux impacts sur son armure, une flèche frôler le bord extérieur de sa cuisse et d'autres sifflant près de lui, ignorant tout cela et continuant à réagir à chaque son perçu. Il ne se relâche pas lorsque la fréquence diminue, sachant que la tendance est de tirer sur les cibles immobiles en premier. Le signal est enfin donné : toutes les flèches ont été tirées, seulement deux ayant atteint la cible de Feeweo, au tronc. Il retire son armure, à la fois soulagé et inquiet : quelqu'un aurait-il visé délibérément sa cuisse ? Il remarque alors la clameur de la foule, qui semble hystérique.

En rejoignant la ligne des tireurs, Feeweo croise ses concurrents et remarque un regard hostile d'un grand homme noir à la barbe noire. Il ne sait pas du tout de qui il s'agit – cela fait si longtemps qu'il ne suit plus rien, il ne reconnaît quasiment plus personne ! Voyons maintenant comment ils vont réagir, en face, après la relative infructuosité de leurs tirs. La moitié d'entre eux restent debout – cela ne déplaît pas à Feeweo car la compétition devient

alors un peu plus aléatoire, ce qui l'arrange, vu qu'il n'a plus aucune confiance en son pouvoir de précision. Parmi ceux qui s'agenouillent, il y a Raablo, le petit Glifoor, et le grand barbu, qui doivent donc probablement tous les trois avoir bien tiré. Feeweo encoche sa première flèche. À cette distance, il distingue à peine le disque blanc – il n'aura pas le choix, il devra viser le tronc. Il tire en choisissant ses cibles de manière méthodique, de gauche à droite, ignorant les mouvements. Le gong final retentit. Il ne sait même pas combien de ses flèches ont atteint leur but. Tout est déjà joué de toute façon, les résultats seront divulgués bien assez tôt, donc autant rejoindre les gradins et chercher Gaargo, qui doit bien être arrivé, depuis le temps !

Il le trouve dans un endroit discret à l'arrière des gradins. Il semble alerte, tout à son travail qui consiste à tout voir et tout savoir.

— Gaargo, qu'est-ce qui t'a pris tellement de temps ?

— Fee, je suis là depuis plusieurs jeures déjà, et je peux te dire que ta présence n'est pas passée inaperçue. Ça jacasse pas mal dans les hautes sphères. Il faut vite décider d'une stratégie pour la suite.

— Je ne sais même pas si je suis qualifié pour l'épreuve suivante.

— D'après mon compte, tu devrais l'être, tout juste. Le problème, c'est qu'il est maintenant fort probable qu'ils se mettent à cinq ou six pour te traquer et te descendre.

— Quand même pas ! Les coalitions de plus de quatre sont rares, et pourquoi me traquer, moi ?

— Parce que tu peux gagner, même si je ne te donne pas une chance sur cent, vieille branche ! Je ne sais pas si tu as remarqué, mais Rahaii est là. Et ses trois fils aussi, et ils participent au konstest, et ils sont tous les trois qualifiés pour la seconde épreuve. Et ils ont encore quelques cousins ou protégés qui sont aussi inscrits, des

types qui ne plaisaient pas.

— Et tu penses qu'ils vont tout faire pour m'étriper et ainsi réduire cette minuscule chance à zéro, et me rendre hors concours pour les prochains konstests au passage. Et je n'ai personne pour me défendre, et même si tu avais été avec moi, on ne ferait pas le poids. Donc la seule solution c'est...

— Si tu veux mon avis : si tu tiens à ta peau, abandonne.

— Hmmm.

Feeweo s'adosse à une marche des gradins et ferme les yeux un moment. Il les rouvre soudain, se lève, et prend son ami par les épaules.

— D'accord. Toi, tu continues à te renseigner. Puis tu te postes à la limite ouest du terrain et tu suis bien les mouvements de ces types dès le début de la mêlée. Je rejoindrai ce point précis au bout d'un quart de jeure.

— Tu es bien décidé à tenter le coup ?

— J'ai encore quelques atouts à jouer. Et puis, passée l'épreuve de la vision défaillante et du bombardement de flèches, tout me paraît maintenant facile et réjouissant. J'aimerais maintenant dormir une petite jeure, histoire de reprendre des forces. Tu me surveilles ?

— Oui, je reste ici.

Feeweo s'installe à même le sol et tombe très vite de sommeil, l'air paisible, comme si la tension de la situation n'avait plus prise sur lui. À son réveil, il apprend que l'épreuve commence à la prochaine jeure. Il se lève le coeur léger et sourit à son ami d'un air guilleret. Gaargo fronce les sourcils, dérouté : son maître se comporte à la manière d'un enfant qui se réjouit à l'occasion de son jeu favori ! Ses sautes d'humeur imprévisibles ont tendance à le rendre nerveux, même s'il a appris, avec l'expérience, qu'il a tout intérêt à lui faire aveuglément confiance. Sans un mot, mais avec un rire et un clin d'oeil, Feeweo le

quitte et va prestement rejoindre l'enclos où paissent les oughtolls.

Il récupère sa monture, la choie, et la débarrasse de tout poids inutile, ne laissant que la selle. Lui-même n'emportera que le stricte nécessaire : pas de protections encombrantes, pas de casque, juste quelques habits légers, même pas de bottes ! C'est donc ainsi, menant son petit oughtoll par la bride, pieds nus, torse à l'air, les cheveux défaits, affichant un sourire radieux provenant d'un profond sentiment de liberté, que Feeweo fait son approche vers la grande arène ovale où se déroulera d'ici peu la seconde épreuve, réunissant soixante concurrents à dos d'oughtoll : la mêlée montée. Les règles sont simples : un joueur est éliminé s'il met un pied à terre ou une patte en dehors des délimitations du terrain, et les seize derniers en selle sont qualifiés. Les armes ne sont pas autorisées, mais tous les coups visant à déstabiliser les adversaires sont permis et encouragés.

L'atroupement de guerriers est impressionnant : tels des paladins, souvent en armure de cartilage, parfois coiffés de heaumes sculptés et décorés des vives couleurs de leurs familles, les concurrents se tiennent haut sur des montures de tailles imposantes et affichent un air fier et farouche. Avec son oughtoll sauvage, Feeweo se trouve à au moins une tête de moins que tous les autres. Malgré cela, c'est lui qui attire les regards – d'étonnement, de curiosité, de dédain, de défi, de respect parfois. Il s'avance nonchalamment et ignore tout cela, profitant simplement de la douce brise et des rayons d'Alba sur son visage.

Les concurrents gagnent leurs places initiales, déterminées de manière aléatoire, à espaces réguliers sur le pourtour du terrain. Feeweo se retrouve sur la partie sud. Deux autres concurrents le flanquent à environ quarante enfs de part et d'autre. Il apprécie la vue sur toute l'arène entourée de guerriers montés, et des gradins derrière,

d'où émane une grande clameur. Celle-ci se fait encore plus forte lorsque retentit le gong du départ.

Feeweo observe tranquillement la scène. Personne ne semble se diriger vers lui ; comme prévu, la plupart des concurrents, dont les deux plus proches, partent vers le centre de l'arène. Les premier à atteindre la région centrale s'entrechoquent déjà, au grand plaisir de la foule en délire. La situation, là-bas, devient vite assez chaotique – Feeweo est content de ne pas y participer et de laisser les effectifs diminuer. On entend les coups des cuirasses qui se percutent, les cris de charge des combattants et les grognements de leurs montures. Peu à peu, la situation s'éclaircit, des motifs se définissent, des groupes se forment. À un moment donné, Feeweo décide que s'il reste immobile, il sera une cible facile. Il caresse sa monture, lui parle un peu, et la pousse à s'élancer vers le nord-est. Il prend de la vitesse, cheveux au vent, exultant.

Feeweo considère les autres concurrents de manière impersonnelle, presque mathématique. Il enregistre mentalement leurs positions, directions et vitesses, les visualise, et ajuste sa propre trajectoire de manière à éviter les confrontations. Il atteint ainsi l'extrémité est de l'arène sans rencontrer personne et sans trop de changements de direction brusques qui pourraient fatiguer sa monture. Arrivé là, il s'arrête, se tourne vers la scène de bataille qui s'étend maintenant tout en longueur, et fait une nouvelle analyse. La trajectoire la plus optimale, décide-t-il, sera un grand S, longeant d'abord la partie nord, passant par le centre, puis longeant la partie sud pour rejoindre l'autre extrémité. Il murmure des encouragements à l'animal et le fait gagner une vitesse respectable, sans toutefois le pousser à bout.

Grisé par l'intensité de l'action, Feeweo exécute son plan avec une grâce mêlée d'ivresse, sans que survienne la moindre crainte dans son coeur. Plusieurs fois, il frôle

des groupe de deux ou trois lancés à pleine vitesse ; une fois, son oughtoll percute le flanc de celui d'un concurrent et le changement de direction lui permet d'en éviter un autre ; arrivé dans la zone sud-ouest, il remarque qu'il est poursuivi et accélère la cadence – cela constitue un bon échauffement pour ce qui viendra ensuite.

Il rejoint ainsi l'extrémité ouest, où l'attend Gaargo avec diligence, observé d'un oeil méfiant par l'un des nombreux arbitres postés sur le pourtour du champ de bataille. Aucune règle n'est enfreinte tant qu'aucun d'entre eux ne franchit le petit muret de démarcation, ce qui ne les empêche pas de se parler à quelques enfs de distance. Gaargo a juste le temps de l'informer qu'il y a un homme qui le suit le long du côté sud ; un autre s'apprête à le prendre en étau à partir du côté nord ; et un groupe de quatre est en train de se détacher du centre, se dirigeant vers l'ouest, droit sur lui. Il semble n'y avoir aucune échappatoire.

Avec un long cri de défiance, Feeweo talonne sa monture qui fonce vers le centre de la mêlée. À chaque embardée, Feeweo pousse un nouveau cri plus incisif, que l'oughtoll interprète comme une incitation à accélérer encore. Atteignant une vitesse vertigineuse, il ne se trouve plus qu'à quelques vingtaines d'enfs du groupe de quatre qui semble décidé à le coincer, et la collision devient inévitable. Feeweo émet alors un nouveau cri et son oughtoll bondit. Ses pattes quittent le sol et semblent courir dans le vide, toujours plus haut, jusqu'à atteindre une hauteur prodigieuse, inouïe, inimaginable. Une patte vient frapper la tête d'un homme, qui tombe aussitôt à terre ; un autre adversaire tente d'attraper la bête qui, défiant toute logique, lui passe au-dessus ; ce faisant, il est destabilisé et mord lui aussi la poussière.

N'ayant pas cessé de brasser l'air lors de son envol, la brave monture de Feeweo finit par redescendre et reprendre le rythme de la course dès son impact avec le sol.

C'est alors que sonne le gong de fin d'épreuve. Feeweo ralentit et adopte un trot tranquille, regarde autour de lui, et remarque qu'en effet, il ne reste plus qu'une quinzaine de concurrents en selle. La foule est debout, en complète effervescence. Il lui sourit et la salue, empli d'un irrésistible sentiment de satisfaction : il lui a offert un spectacle sensationnel, dont on parlera encore longtemps.

La traversée du Zan

L'escapade à dos de frept

La vue est fantastique du haut d'un frept : des champs tous horizons, chatoyants des couleurs des denrées cultivées – vert, jaune, rouge, orange – et parsemés de rocs de toutes tailles. Cia exulte, les dents découvertes, les yeux plissés, le vent glissant sur son crâne chauve, chassant toutes les mauvaises pensées. Les paysages défilent à la vitesse de croisière du frept de vingt-cinq kiloens par jeure. Fréquemment, le frept franchit un canal pour rejoindre une nouvelle étendue cultivée. De nombreux animaux semi-sauvages arpentent les cultures et s'en repaissent allégrement : des troupeaux de meervicks ; des mochioors isolés, ces grosses bêtes placides dont les coquilles vides servent souvent d'abri aux vagabonds ; des nias, petites créatures de braise rampantes qui s'enfuient dans leurs terriers au moindre signe d'approche ; toutes sortes de volatiles à deux, quatre et six ailes ; d'occasionnels prédateurs, ainsi que des troupeaux d'oughtolls... Prises au piège par les frepts ou chassées par les humains, ces créatures d'onde et de braise fournissent aux citadelles une nourriture de choix. Les oughtolls, eux, sont dressés pour servir de montures aux guerriers.

Au nord, la citadelle de Puupn disparaît petit à petit. Au sud, droit devant, les hauts pics blancs des Monts Infaillibles pointent dans le lointain. Derrière, la barbarie des hommes ; devant, un univers inconnu et fascinant de férocité à l'état brut. Un monde sans frepts, où tout change de saison en saison, où les carnivores sont tout autant inclinés à se nourrir d'enfants que l'inverse, où hommes et femmes cherchent ou produisent ensemble de quoi subsister, dans un esprit de nécessité et d'entraide.

En Ellonnee, les frepts sont considérés comme des créatures stupides, toujours prêtes à obéir aux ordres sans broncher mais incapables d'appréhender la moindre tâche n'ayant pas rapport à l'exploitation des champs. Cia a toutefois remarqué qu'ils ont une bonne notion de l'espace et comprennent facilement des ordres tels que "viens ici" ou "vas vers l'arbre là-bas", et a eu l'idée d'en faire un moyen de locomotion. Elle a découvert que l'emplacement carapaçonné situé entre la base des yeux et la patte postérieure est tout juste adapté à sa taille. Ayant bricolé une selle d'oughtoll de sorte à pouvoir la sangler autour de la patte, Cia est maintenant capable de transformer en un clin d'oeil n'importe quel frept en monture confortable. Le frept comprend tout de suite ce qu'on attend de lui : rien à voir avec le laborieux processus de domptage d'un oughtoll, de toute manière réservé aux jeunes hommes en rituel d'initiation.

Alba descend vers l'ouest, projetant des ombres qui s'allongent à vue d'oeil et donnant aux champs des tons rosés, puis violacés, pour enfin plonger les plaines ellonneennes dans l'obscurité et laisser place au firmament étoilé. Le frept s'arrête aussitôt et sombre dans une brève léthargie. Cia attend le lever d'Altee : le frept pourra alors reprendre sa course. Pinn sera impressionnée, mais elle ne montrera pas, fière comme elle est. Grâce à cette trouvaille, les deux amies ne sont séparées plus que par

une jeure de voyage. Elles pourront se voir beaucoup plus souvent ! Il est arrivé que Cia fasse tout le trajet à pied pour découvrir que Pinn était partie relayer un message vers un royaume voisin. Parfois, la mission demandait qu'elle contourne un champ de bataille ou évite des bandes de maraudeurs ; Cia en mourrait d'inquiétude. Pourvu qu'elle soit à son poste cette vinjeure-ci.

Justement, au détour d'un champ en cours de moisson par un groupe de frepts, apparaît au loin le rocher des trois-tentacules, l'un des postes d'observation habituels de Pinn. Le rocher noir recouvert de mousses sèches rouges est constitué de trois colonnes couchées soudées les unes aux autres, comme si la roche avait fondu au milieu. L'ensemble fait environ quinze enfs de côté et dix de haut. Cia sourit au souvenir d'un mythe conté par la vieille Eemdap se déroulant avant l'arrivée des premières reines, en un temps où les frraks sont eux-mêmes les disciples des trois terrifiantes démons de feu. Ces dernières se disputent, l'une voulant envoyer toute l'armée frrak envahir le territoire des emelisses, la seconde voulant au contraire défendre Ellonnee afin de déjouer une attaque imminente d'emelisses, et la troisième voulant envoyer la moitié des troupes en attaque et garder l'autre moitié en défense. La manière de conter d'Eemdap est assez comique : les trois démons qui n'arrivent jamais à se mettre d'accord et finissent par se lancer des poignées de sable les unes sur les autres. Le sable se transformerait en roche en fusion lorsqu'une démons de feu le ramasse, ce qui expliquerait les rochers qui parsèment les plaines d'Ellonnee ; et le rocher des trois tentacules serait un cas unique où les trois jets se seraient percutés en vol. Dans le mythe, les démons de feu se réconcilient face à la menace de démons d'eau, et la confrontation qui s'ensuit résulte en leur fuite précipitée vers les profondeurs, formant le Mont Incroyable, le Mont de Feu, et le Mont d'Or. Ainsi, si l'on

en croit les mythes, les rochers seraient plus anciens que les volcans eux-mêmes. La mère de Cia lui a appris que les kaviiens ont une tout autre explication à la présence de rochers en Ellonnee : ils auraient simplement été éjectés lors de violentes éruptions des trois volcans. Cia trouve cela plus plausible, même si, confrontées à cette idée, la plupart des autres femmes de la citadelle reniflent avec dédain et avancent l'argument irréfutable que les kaviiens ne sauraient mieux connaître le pays d'Ellonnee que les ellonneens eux-mêmes. De plus, avec leur volcan éteint, que pourraient les kaviiens prétendre savoir sur les éruptions volcaniques ? Cia se dit que s'il y avait moyen de dater les roches, on pourrait réfuter l'une ou l'autre des théories.

Arrivée à hauteur du rocher, Cia ne détecte pas le moindre signe de Pinn. Il faudra peut-être aller chercher des nouvelles auprès de sa mère, en espérant qu'elle loge toujours dans la même case.

— Frept, stop !

La silhouette a apparu comme par magie, droit sur le chemin du frept, les bras impérialement tendus devant elle. Cia reconnaît aussitôt son amie et lui fait de grands signes :

— Pinn ! C'est moi !

— Frept, cours jusqu'à la citadelle de Puupn !

Le frept hésite un instant, puis, à la stupéfaction de sa passagère, fait demi-tour et obéit à l'ordre de Pinn, dont les éclats de rire s'éloignent rapidement. Cia n'a plus le choix :

— Non ! Frept, arrête-toi et laisse-moi descendre !

Le frept ralentit son allure et manque de s'encoupler.

— Frept, stop ! Laisse-moi descendre et cours ensuite vers la citadelle !

La créature s'arrête enfin, les antenne s'agitant dans tous les sens, témoignant de sa déconfiture. Cia se

dépêche de détacher sa selle, la jette par terre, et saute.

— Frept, cours vers la citadelle !

Visiblement soulagé, le frept s'empresse de se remettre en route. Cia confronte son amie, qui est toujours en train de se tordre de rire.

— Tu sais bien qu'il n'y a pas pire pour un frept que d'être soumis à des ordres contradictoires !

— Avoue que je t'ai bien eue !

Ce genre de farce est tellement typique de Pinn, son grand sourire une telle preuve de sa bonne forme, que Cia se met à sourire à son tour.

— Tu vas bien ? demande Pinn. Quelles nouvelles depuis la dernière fois ?

— La troupe à Ragto est sur le terrain à fabriquer on ne sait quoi. Aucun signe depuis pas mal de vingtaines. Mes frères n'arrêtent pas de se battre. Kola commence à jouer à l'oughtollier, il s'égratigne de partout. Allez viens, on grimpe, on sera mieux là-haut pour discuter !

Les deux filles courent vers la partie en pente douce du rocher et gravissent les étages. Elles atteignent le sommet toutes essouffées. Avant de s'asseoir, Cia admire le panorama : des champs à perte de vue, les hautes montagnes au sud qui semblent à présent former une chaîne interminable d'un bout à l'autre de l'horizon, et les nuages à l'ouest en train de rougir du crépuscule d'Alba. Par habitude, Pinn a le regard alerte, à l'affût du moindre signe d'activité alentours.

— Donc, plus tard, tes frères pensent rejoindre la troupe à Ragto ?

— Oui, évidemment. Tous les garçons en rêvent. Ils pourraient se faire leur propre chemin, mais n'en ont pas l'idée. Ils pourraient même quitter Ellonnee. En Kavii, les hommes ne se battent que par choix. Ils peuvent passer leur vie à écrire ou à créer des oeuvres d'art. Ou même à faire de l'art de leurs corps ! Moi, dès mes quinze ans, je

partirai refaire ma vie en Kavii.

— Tu crois avoir une chance aux konstests ? Contre des milliers de kaviiens qui ont grandi avec ? Parce que sinon, au lieu de passer ta vie à faire de l'art, tu la passeras à la charrue. Ils n'ont même pas de frepts, en Kavii !

— Tout le monde n'est pas obligé de faire partie de l'elitii. En Kavii, la diversité, la création, la singularité, la nouveauté, ce genre de choses sont valorisées. Si on a des idées et on se lance à fond dans des projets, on est le bienvenu là-bas.

— Tu ne crois pas qu'ils te prendront plutôt comme esclave ? En échange de leur protection, en tant que réfugiée ellonneenne, les maîtres feront de toi tout ce qu'ils voudront.

— Pas si je les intéresse vraiment. Si je leur apporte de l'inspiration. Je veux suivre l'exemple de ma tante Grisa ; même si on ne sait pas ce qu'elle est devenue, je suis sûre que je la retrouverai là-bas. J'aimerais pouvoir te convaincre de m'accompagner.

— Analphabète comme je suis ? Et toi, avec ton crâne chauve ? Avec nos façons de rustres ?

— Ils cultivent la différence. Si seulement tu pouvais lire les ouvrages que ma tante et ma mère ont rassemblés, tu comprendrais peut-être. J'en prendrai quelques-uns avec moi pour te les lire à haute voix – ce sera plus facile de les transporter maintenant avec les frepts. Par exemple, celui qui décrit une étude des motifs à rayures d'origine Ogh et Agoh apparues sur le corps des populations kaviiennes grâce à deux épreuves d'impregnatii remontant à des générations ; et à partir de là, ils essaient de comprendre comment fonctionnent les croisements de maiis...

La nuit est tombée, étoilée comme souvent en Ellonnee. Pinn soupire et secoue lentement la tête.

— Non, je n'ai pas de qualités qui pourront m'aider là-bas. Évidemment, on ne voudra pas de moi non plus à la

citadelle... Ma vie est condamnée à rester furtive, comme celle de ma mère : toujours à me cacher dans l'angoisse de se faire surprendre par des troupes, des bandes ou des vagabonds ; à élever mes enfants sans savoir qui, de tous les hommes qui ont réussi à m'attraper, peuvent bien être les pères. Une sale vie. En fait, si on veut rêver d'une autre vie, il y a une possibilité qui est peut-être plus à notre portée : la citadelle rebelle.

— Tu penses qu'elle existe vraiment ?

— J'en suis sûre. J'ai rencontré deux maraudeurs – un vieux et une vieille, inoffensifs, je te rassure – qui m'ont dit pas mal de choses sur la citadelle rebelle. Le problème, c'est qu'ils ne s'accordent pas toujours dans leurs discours. Le vieux dit que ce n'est qu'un ramassis de bons à rien, des exilés et des infirmes qui tentent de survivre dans la misère ; et la vieille insiste qu'il s'agit d'une société alternative dynamique où tout est possible, où chacun est libre de se réinventer. Quoi qu'il en soit, elle existe, et je sais à peu près où la trouver : il faut passer les chutes de l'Ar et remonter un de ses affluents, vers le sud-est...

Pinn s'interrompt soudain et plisse les yeux, scrutant l'horizon qui commence à s'éclaircir.

— Mince ! Regarde le signal de fumée rouge, là-bas. Il provient de l'autre rive de l'Ar... c'est... c'est le signal de... Vaanaton est attaquée ! Quand même pas par la troupe à Ragto ? Je dois descendre, relayer !

— Mais alors, Puupn est peut-être en danger ! Mes frères y sont encore... Je vais vite trouver un autre frept et voir ce qui se passe.

— Cia, s'il te plaît, si c'est le cas, ne t'y attarde pas... Ne te laisse pas t'attraper !

Maître Fee en furii

(2)

Une fois passée l'euphorie de la victoire, Feeweo regrette de s'être fait tellement remarqué. Il a l'impression que les rumeurs fusent et que tout le monde se pose des questions sur sa présence ici. Devinent-ils la nature de sa quête ? Il décide de laisser planer le mystère et continuer avec son air désinvolte : peut-être vont-ils penser qu'il n'a pas d'autre motif que de simplement contrarier Rahaii – cela lui ressemblerait bien, même si l'angoisse commence à le ronger de l'intérieur. Il redouble de vigilance, gardant Gaargo à ses côtés à tout moment.

Comme à chaque fois qu'il se trouve en présence de Rahaii, Feeweo est pris de deux envies contradictoires : flirter avec elle, et l'envoyer promener. En la circonstance actuelle, la deuxième envie prend le dessus.

**L'enfer vert et
pourpre**

Le savant fou

L'attaque de Puupn

L'enfer marécageux

Le konstest d'esthetii

La suprématie féminine

Le peuple des emelisses

La citadelle rebelle

Les Cinq

La fuite

L'embuscade

Les flancs du mont de feu

Le lac malade

Le diplomate

Le carnet de Grollo le Fastueux

La prise de Trona

L'insurrection

La chute d'Ellonnee

Le grand colloque