

Précédemment, dans Agone...



La Cité Parfaite des Abysses - 2012

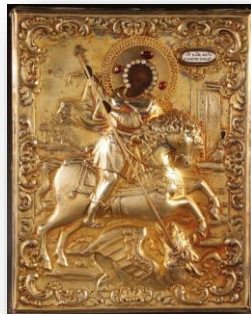
Argoss

Alors que le silencieux enturbanné vous raccompagne à travers les longs couloirs vides et poussiéreux de l'Ambassade, tu es intrigué par un son familier. Tu ne saurais dire depuis quand, mais tu entends désormais distinctement le doux chant du métal frappé contre l'enclume, et la respiration régulière du soufflet. Arax ne semble pas entendre et tente de faire parler, sans succès, le serviteur keshite. Tu ralentis le pas et aperçois, au détour d'un couloir latéral, une porte derrière laquelle, tu en es convaincu, se trouve une forge... A la porte de la casbah de l'Ambassadeur, le keshite vous rend vos armes et vous tourne le dos, vaquant tristement à ses occupations dans une autre partie du palais.

La porte n'est guère qu'une ouverture brute dans le marbre clair, ses bords semblent avoir été découpés à la hâte. Au delà, un couloir obscur et tortueux creusé à même la roche... mais comment est ce possible alors que vous êtes dans un simple palais de marbre, surplombant un jardin...? Effleurant les parois, tu ressens la puissance résiduelle des œuvres de Cyse employées pour créer cet endroit. Tu sens également la chaleur de la forge à quelques mètres à peine, et tu entends une voix grave marmonner, alors que le choc régulier du métal contre le métal s'accélère.

L'atmosphère change alors que tu sors du couloir. Tu es dans une longue pièce humide, au plafond bas et voûté, en brique rouge, aux murs carrelés de bleu et de vert en un triste motif irrégulier. Quelques fenêtres situées sous le plafond éclairent chichement les lieux. Une forge est ingénieusement aménagée autour d'une cheminée centrale. Devant toi se trouve l'enclume sur laquelle un nain se penche, scrutant son œuvre. Il ne t'a pas aperçu et marmonne avec agacement « amethyste, rubis, émeraude, volé, envolé, voilé, amethyste, rubis, émeraude, volé, envolé, voilé... ». Il est à peine plus âgé que toi, mais a les cheveux blanchis et respire avec peine. Tu le reconnais cependant... un vieil ennemi d'une autre époque, d'une autre aventure qui n'a jamais eu lieu en réalité : Walderic Forgepetit, le créateur génial et dérangé du gigantesque Tunnelier, des armées robotiques et de leur étrange source énergie omnipotente et toxique.

Il prend à peine conscience de ta présence et continue à marmonner « Amethyste, volée, Rubis, envolé, Émeraude, voilée, Walderic vivant, Tamsin avait tort, maintenant et pour l'Harmonie et toujours, Walderic restera mort, démons et merveilles, vents et marées... ». Il manipule une splendide dague à la large poignée ciselée et incrustée d'émeraude, mais semble agacé par le jeu des gemmes. Il se balance d'un pied sur l'autre et te tend l'objet ainsi que ses outils, comme lassé de son jeu.



Il ne s'agit pas réellement d'une dague, mais d'un support, ou d'un axe. Des encoches sur la lame semblent prévues pour y emboîter d'autres éléments. Certains semblent être disposés autour de la forge, tel un polyèdre de marbre bleuté éclatant ou un entrelacs de rouages en or. La dague d'émeraude vibre dans ta main, et tu crois percevoir un rythme, comme un poème.

Démons et merveilles

Vents et marées

Au loin déjà la mer s'est retirée

Mais dans tes yeux entrouverts

Deux petites vagues sont restées

Démons et merveilles

Vents et marées...

Tu sens une vague de paix qui reflue et il te semble avoir vécu quelques instants en suspens, loin d'ici, dans une immensité vivante, réconfortante. Inquiet, tu t'arraches à l'effet étrange de la gemme. Walderic s'est éloigné de toi en traînant le pas et en respirant difficilement. Il te jette un coup d'oeil avant de s'asseoir lourdement dans un vieux fauteuil et de commencer à te parler, comme s'il reprenait un récit inachevé.

"Et là, au soir de ma vie, je réalisai soudain que mon Grand œuvre était à portée de main. Une Lance de Lumière, capable de transpercer la Ténèbre la plus pure, de déchirer le voile de l'Eclipse qui nous sépare du Centresprit, de ramener l'Inspiration parmi les mortels ! Alors que mes forces m'abandonnaient, je trouvai enfin la combinaison ultime de Cyse, de Geste et de Decorum ! Mais tout fut perdu lorsque cette perfide danseuse me déroba l'Amethyste. Non... tout fut perdu plus tôt, lorsque la Flamme du Mage Tamsin Snow fut volée et que ma propre Flamme commença à me dévorer, oh oui, tout fut perdu même bien auparavant, lorsque les Abysses ourdirent cet audacieux plan et dérobèrent toute beauté de la surface de l'Harmonde. Qu'ils marchent sur l'Harmonde, les démons, qu'ils l'envahissent, qu'ils viennent, je les transpercerai de la Lance, et si les Muses me prêtent vie, je descendrai aux Abysses et tuerai la Bête, si elle est responsable de ce désastre. Puis je ramènerai l'Illumination et la Flamboyance, et les Eternels nous rendront parfaits. Ainsi ai-je pensé.

Mais les démons ne sont pas venus, pas plus que je ne pourrai descendre aux Abysses reprendre ce qui a été volé. Le Mage Snow en aurait la force, mais sa passion l'aveugle, je ne puis lui accorder ma confiance. Bientôt sa promesse sera perdue à la Noirceur, et sa colère sera immense, son pouvoir décuplé, mais il ne saura en faire bon usage, non.

Tant d'années à servir, à construire, cette amitié, je les sacrifiai bien volontiers. Et ma peine ne fut pas vaine, puisque voici venu l'Etranger, mon reflet, ma fin, l'espoir.

Tu achèveras mon oeuvre, Etranger, et tu donneras la Lance à son porteur.

Ensemble, vous choisirez et vous mettrez un terme à ce maudit Crépuscule.

Que choisirez vous, la Flamme ou la Ténèbre ? L'amethyste a été volée, le Rubis s'est envolé, L'émeraude est voilée. Il avait tort, je ne suis pas mort, mort, mort."

Le silence retombe, pesant, total. La tête renversée, le corps secoué de quelques spasmes, le nain meurt. Tu es brutalement couvert d'une sueur glaciale, tes genoux se dérobent, tu

as besoin de hurler à l'aide et l'envie de fuir est aussi pressante que ton incapacité à bouger un membre. Tout ceci ne peut être vrai, ce ne sont que les divagations d'un aliéné. Car si une once de vérité s'y était glissée, tu tiendrais entre tes mains tremblantes un danger incommensurable.

Et tu ne saurais absolument pas quoi en faire.

Kunu

Les premières secondes dans le jardin de l'Empire de Keshe ont été un enchantement. Malgré la décrépitude des lieux, la nature avait repris ses droits en beauté et en ordre. D'imposants arbustes épineux se rangeaient élégamment en une arabesque géante. Les massifs de fleurs disposés en terrasse illuminaient les lieux d'un majestueux dégradé d'or et de rubis. De multiples fontaines rassemblaient leurs ruisseaux en une mare paisible, partiellement couverte de nénuphars et de lotus aux couleurs improbables.

Savourant chaque pas dans les herbes hautes, tu t'enfonçais rapidement dans la végétation, pour ne bientôt plus percevoir aucune trace d'activité humaine autour de toi. Seul le chant mélodique d'un oiseau t'accompagnait. Il semblait réciter une incantation au soleil, si cruellement absent de cette ville damnée. Tu souhaitas brièvement voler mais la fatigue eut raison de tes velléités et tu t'assis au bord de la mare, le regard perdu dans ses reflets étrangement chatoyants.

Alors pour la première fois depuis que vous aviez quitté les chemins boisés d'Urguemand, tu t'endormis sans réserve aucune et sans angoisse.

Tu rêvas de ton immense forêt natale, et de ses habitants, t'accueillant en héros. Les arbres étaient d'un sublime noir velours, chacune de leurs aspérités scintillant de magie et de perfection. Les animaux s'assemblant autour de toi étaient également d'un noir de jais et en tout point parfaits. Une tristesse immense t'envahit lorsque ton regard se porta vers les cimes et que tu vis ton oeuvre inachevée, les futs des arbres se terminant à peine en une esquisse. Si peu d'arbres, tu n'as pu ramener que si peu d'arbres avant qu'on ne t'arrache ton outil, ta Flamme ! La musique commença alors, si douce d'abord, puis entêtante et envoûtante et tu compris que ton frère d'armes était parvenu à rassembler son orchestre au pied de ce qui serait le joyau, la Gemme du Point du Jour de ce nouveau Royaume Parfait des Abysses. Tu regrettas de n'avoir réussi à planter plus d'arbres, créer plus de vie dans la ténèbre, car tu savais qu'aucun de tes frères ne pensait à autre chose qu'à son Art. Les terres noires du royaume étaient déjà couvertes de palais somptueux, de temples magiques, de tours majestueuses, tous inertes et minéraux. Le peuple du royaume serait comme toi, créature de ténèbre vivante et pensante, mais aucun n'égalerait la simple perfection que la Dame du Printemps, et les Muses avant elle, avaient donné aux innombrables créatures des forêts et des champs.

Tu regardas tes mains d'obsidienne, si faibles maintenant que ta Flamme avait regagné la surface. Levant les yeux voilés de larmes de ténèbre, tu vis ton propre reflet endormi dans les hautes herbes, vertes, si vertes. Si proche, séparé de toi par la fine membrane que tu sentais entre toi et la Flamme depuis qu'on te l'avait reprise. Tu tendis la main vers lui...

Tu t'éveilles en sursaut au toucher froid et visqueux d'un court tentacule noirâtre sorti de l'eau. La chose sent ton mouvement de recul et bat immédiatement en retraite, semblant cependant rester juste sous la surface pour t'observer attentivement. Dans l'eau, tu ne vois que ton reflet noir et triste, si triste.

Au dessus de toi, l'oiseau-poète chante furieusement, presque féroce. Le chant devient cri perçant, aigu, vrillant tes tympans, faisant vibrer chacun de tes muscles et de tes os. Tu lèves les yeux vers le cri et tu as à peine le temps d'apercevoir un oiseau de rubis, véritable joyau vivant, reflétant la chiche lumière du jour en une multitude de lueurs rouge sang, lorsque les lueurs rouge se concentrent autour de son cri et fusionnent en un arc de lumière aveuglante pulvérisant ton reflet sur l'eau.

La douleur était aigue, exquise, et vite disparue, laissant une absence pulsatile en lieu de ta main droite. Non, non, pas maintenant, pensas-tu. Il est si proche, ma Flamme est si proche. Tu

t'élanças vers ton reflet et sentis la membrane se rompre, fragilisée par le cri de lumière.

Soudain paralysé par une douleur violente à la paume droite, tu vis ton reflet surgir de l'eau, créature noire obsidienne te ressemblant trait pour trait à l'exception du bras droit, s'interrompant en un moignon à hauteur du coude. "Je t'en supplie, écoute-moi, ne laisse pas l'oiseau me détruire, la Forêt a besoin de toi !" cria le démon avec ta propre voix en s'approchant de toi. Au dessus de vous, l'oiseau reprit sa mélodie de colère.

Ton reflet te regarde avec étonnement
- Ce que nous pourrions créer ensemble dépasse
l'imagination, si seulement tu me laisses partager ta
Flamme !



Terrifon

Lorsque disparaît l'ombre de ton jumeau ténébreux sur le toit du palais blanc, un souvenir te revient. D'abord lointain et imprécis, tu l'identifies rapidement comme ton rêve de la nuit dernière, rêve d'une vivacité surprenante que pourtant tu avais totalement oublié, occulté, jusqu'à cet instant. Cette nuit, tu étais un autre, aux pieds des murailles d'une Cité Parfaite, sous la voûte sombre des cieux abyssaux...

...

- Plus de rythme et plus rapide, je ne vous demande pas de faire plus de bruit pour autant !

Ils ne sont pas doués, ces démons fraîchement arrivés, et jaloux des moindres faveurs que tu montres à leurs aînés, alliés à votre cause depuis plus longtemps. Vous reprenez les dernières mesures alors que le Nain vous regarde d'un air mauvais. Tu ne l'aimes pas, celui là. Il a des projets, des ambitions, et il n'hésitera pas un instant à vous trahir.

Tu l' observes alors qu'il finit de modeler sa dernière création devant ton assemblée hétéroclite et tu te demandes si celle-ci aura l'heur de le dévorer et de te débarrasser de ses sarcasmes et de sa tyrannie.

Hélas, non, sans doute, il ne s'agit à nouveau que d'un bâtiment. Le Nain semble avoir délaissé pour le moment ses étranges machines volantes pour ajouter à nouveau quelques quartiers à l'immense Cité dont tu es le créateur.

Attendant le signal, tu jettes un oeil à la forme gisant à tes pieds. Du corps torturé du démon sortent deux tours carrées et aveugles, un large mur d'enceinte, des jardins et des cloîtres. Le démon te regarde, muet et implorant. Il ne savait pas, le pauvre, lorsqu'il a accepté de se sacrifier pour le Royaume et pour sa liberté, que le prix en serait une telle souffrance. Tu t'es indigné, brièvement, quand le nain a décidé de reprendre la Transfiguration aux peintres, trop lents à son goût. Ses techniques bien qu'incomparablement plus efficaces te paraissent également inutilement cruelles. Mais l'autre, votre Général, n'y a jamais assisté, absorbé par ses plans de bataille, et inquiet maintenant par le silence prolongé de la Gemme du Point du Jour.

Ta tâche serait-elle plus simple que celle du nain ou celle du Général ? Voilà plusieurs semaines que tu mènes sans relâche ton orchestre infernal, tambour battant, que tu invectives, disciplines, cajoles, d'ineptes démons pour en faire les Accordés les plus

puissants de l'Harmonde. Voilà plusieurs semaines qu'à chaque nouveau battement de tambour, une muraille ou une tour s'élève, et que la Cité s'étend et appelle les peuples des Abysses à s'unir sous l'étendard de la Gemme, à briser le joug des Hauts Diabes. Ton appel a réuni une innombrable et hétéroclite population qui occupe gaiement les quartiers de la Cité et y commerce en toute liberté. Toute forme d'oppression y serait interdite, mais combien de temps ? Combien de temps faudra-t-il au Général ou à l'immonde nain pour se déclarer Hauts-Diabes, une fois ceux-ci défaits ? Combien de temps avant que la hiérarchie reprenne ses droits, et que les minotaures redeviennent de simples gardiens d'un Royaume qui n'est rien d'autre qu'une copie, un plagiat, des Etats de l'Harmonde ?

Non, décidément, ta place n'est pas ici. Ton pouvoir ne devrait pas servir à attiser les braises de la guerre. A la première occasion, ce cadeau empoisonné qu'on t'a fait, cette Inspiration soudaine, c'est un autre qui devra la subir.

- Ho, les saltimbanques !! Si vous aviez l'immense amabilité de faire votre boulot, on avancerait un peu plus vite ici !! Tambour, si le poste ne t'intéresse plus, le Général a besoin de piétaille lignes avant ! A moins que tu préfères porter une prison ou un asile d'aliénés ? Notre dernier sacrifice souffre en silence pendant que tu revasses !!

Tu es brutalement extrait de tes réflexions par la harangue du Nain et tu ne peux t'empêcher de mugir de colère pour le faire taire. Il recule d'un pas, surpris de ta réaction, et d'un geste hésitant t'indique de commencer.

Tu frappes une première note, piano, enchaînes un roulé et après un soupir, te lances dans une phrase ternaire forte, fortissimo. L'orchestre te suit, et la vibration ne se fait pas attendre, tu la ressens jusque dans tes mâchoires crispées. La note monte, gronde, bientôt intolérable puis inaudible, et vient le tremblement de terre. Tu relâches les baguettes et respires enfin. Devant toi, la Transfiguration opère.

Le corps du démon est soulevé d'un spasme, puis emporté comme par une violente bourrasque, alors que nul vent n'est perceptible. Ses formes et ses couleurs se confondent un instant avec le ciel abyssal, noir de jais, avant d'exploser en une myriade de d'étincelles. L'espace semble se déformer, la terre noire jaillit du sol et s'étend, créant une immense surface nouvelle dans la Cité. Les étincelles se déposent, telles de minuscules briques, esquisant les contours du bâtiment. Ce sera encore long. Tu entends la lente plainte du démon démembré, mais vivant son étrange vie dans chacune des particules composant le futur bâtiment. Demain, il se taira,

subjugué par l'immensité qu'il sera devenu. Aujourd'hui, il souffre, mais la création est sublime.

Demain, tu rendras la Flamme à son porteur légitime. Demain, ou un autre jour, s'il le mérite.

...

- Maître, maîiitre ? Voulez vous un câlin ? Vous avez l'air distrait ! Voulez vous que j'étripe l'un de vos compagnons pour vous amuser ?

Tu secoues la tête et t'engages dans l'escalier. Il te semble que le bâtiment que créait ton double ressemble beaucoup à la Maison de Force. Il te semble également que votre tâche ne sera pas la plus simple, une fois descendus aux Abysses.



Le Chorégraphe

Les deux premiers jours, vous avez à peine échangé deux mots. Nauséeux, terrifiés, vous avez fébrilement observé le noir insondable du Fleuve des Abysses en quête de votre destination, ingérant de temps à autre l'un des infects cafards chimériques. Le goût en était épouvantable, mais il vous fallait bien reconnaître leur efficacité pour

contenir la faim et la soif à un niveau raisonnable. Vaste plaisanterie, le légendaire Pain des Elfes chanté par les bardes Modéhens avait donc au moins une demi-douzaine de pattes et une furieuse envie de s'enfuir une fois dégluti. La silencieuse et effrayante présence du Passeur, derrière vous, vous glaçait le sang, attisant la tentation de braver les interdits édictés par Stockholm au moindre clapotis.

Avec le recul, ce fut la partie la moins désagréable du voyage.

Deux semaines plus loin, l'espoir d'arriver s'amenuisait, tout comme votre patience.

Vous ne vous supportiez plus. Les disputes éclataient, pour le moindre ronflement aussi bien que pour l'incroyable transformation de Kunu ou pour votre étrange et déconcertante mission.

Entre deux altercations, le nain marmonnait, les minotaures ronflaient, Mépricène et Kunu échangeaient des piques et des insultes dignes d'un cul de basse fosse, quoique distingué.

De l'extrémité de la barque ou le Chorégraphe s'était adossé à sa malle, seul le silence vous répondait. Vous lui jetiez de temps à autre un coup d'œil inquiet, puis indifférent avant de devenir franchement hostile. Opportuniste, traître, espion... tout vous paraissait plausible derrière ce visage impassible d'humain médiocre.

Dérangeants aussi étaient ces rêves, visions de plus en plus floues à mesure que vous progressiez sur le Fleuve, et la connaissance de plus en plus intime de ceux qui vous attendaient.

Le Nain, talentueux, cruel et arrogant, prêt à toute extrémité pour accroître son pouvoir et n'attendant qu'Argoss pour ouvrir les portes de la Gemme et disposer de l'arme ultime contre les Hauts Diables.

Le Général, meneur et fin stratège, héros acclamé des minotaures autant que des démons, croyant profondément en la démocratie et la libération, hésitant à consentir tant de sacrifices à la guerre, prêt à négocier une paix même défavorable.

Le Tambour, fier mais paralysé devant les responsabilités et l'autorité. Inspiré extraordinaire, inconscient de la démesure de son pouvoir.

Tous les trois, vous attendant depuis trop longtemps maintenant, mais voyant toujours en vous un espoir de liberté et d'avenir... Tous trois convaincus de votre adhésion à leurs projets et de votre honnêteté absolue à leur égard. Faute d'en rire, vous vous désoliez de tant de naïveté. Ou en était-ce vraiment ? Etiez vous vraiment devenus un symbole pour cette rébellion ?

Un funeste jour, le champ de bataille apparut au détour d'un méandre du Fleuve. La vision de milliers de démons se repaissant des corps de soldats, humains et, saisonins, keshites, urguemands et liturges unis dans l'horreur, vous laissa hébétés. D'une voix brisée, le Chorégraphe récita un long requiem keshite et une ancienne prière à Saint Neuvêne avant de se murer à nouveau dans ses pensées. Vous n'aviez rien à ajouter, pas même un mot d'esprit, et un morne silence retomba sur votre barque pour quelques heures de plus.

« Nous pourrions arrêter ce massacre. » dit-il doucement alors que vous partagiez un nouveau repas grouillant et crissant. « Nous pourrions ramener la Gemme du Point du Jour à la surface. » Rompant les glaciales barrières entre vous, il vous amena à échafauder les plans les plus invraisemblables pour ramener la paix dans votre région de l'Harmonde. Il n'ajouta qu'une chose à vos hypothèses : que la Gemme ne pourrait revenir à la surface sans une ancre pour l'y maintenir, tout comme vos alter egos avaient ancré les merveilles volées de la Flamboyance dans le corps même de leurs semblables.

« Et je crois savoir le sacrifice que cela représente. », ajouta-t-il après une hésitation, « car je suis... non, il est, ce démon qui a porté ma Flamme, je pense qu'il est devenu la Gemme, son âme, son ancre ici aux Abysses. Je le vois à chaque fois que je ferme les yeux. Mais elle, je ne la vois plus. Je l'ai perdue. »

Il poursuivit en vous contant, comme pour s'en décharger, sa brève histoire. Une enfance trop courte, avant l'Ecole Jorniste Keshite, sa discipline et son excellence, une place auprès d'un chef de clan puis au conseil des tribus, un travail répétitif et peu gratifiant dans l'ombre des politiciens nomades. Une vie en demi-teinte jusqu'à la rencontre des Essarim, au jour de leur reconquête de la Gemme après des années d'errance. L'entrée dans la cité-lumière et l'image éblouissante d'Antinéa des Essarim rendant la Gemme à son peuple et faisant la promesse de ne jamais déployer son arsenal redoutable. Antinéa acceptant l'Ambassade, se sachant promise comme tous les ambassadeurs à une mort prématurée et programmée par ses ennemis politiques.

Lui, la suivant dans une symbolique fonction de protecteur, se sachant impuissant à contrer les complots des clans keshites. Leur amitié, et après l'arrivée de la Noirceur, la réalisation qu'il leur serait impossible de vivre l'un sans l'autre. Les actes innombrables qu'il dut commettre pour la maintenir en vie. Sa responsabilité et ses regrets.

« Vous savez tout » dit-il. « Peut-être vous souviendrez vous. »

Le reste du voyage vit vos plans se faire et se défaire, et c'est dans l'indécision générale que la barque accosta au ponton noir de monde...



Kunu¹

Quelques minutes avant l'accostage, alors que le bruit de la foule en liesse vous parvenait déjà, un autre appel te fit te retourner sur le fleuve, sans songer un instant aux conséquences funestes annoncées par Stockholm.

Un vol d'étourneaux vous suivait, criant sa joie de revoir leur créateur, et sa terreur de voir leur forêt disparaître sous les attaques des armées démoniaques.

Au delà de la nuée d'oiseaux, et du Passeur Noir te fixant, tu aperçus les sombres voiles d'une flotte hissant haut les couleurs des Hauts Diables.

Tu n'hésitas même pas un instant et abandonnas le navire et tes compagnons encore incertains de leurs choix, et toujours aussi peu respectueux du tien. Advienne que pourra, tu reviendrais les aider plus tard, peut-être.

Les ailes, le vol, la vitesse étaient grisants, et tu perdis rapidement de vue la Cité, qui à en juger à l'ampleur de l'attaque qui se préparait ne resterait pas longtemps parfaite.

Tu redécouvris avec fascination le décor de ton enfance, recréé à l'identique mais inachevé. Te délectant de ton pouvoir retrouvé, tu poursuivis l'oeuvre de celui qui avait brièvement porté ta Flamme, te demandant si cette création avait les mêmes conséquences dévastatrices que l'oeuvre des harmonistes de la Cité.

Les petits habitants de la forêt de ténèbres te furent reconnaissants et pourtant tu n'étais pas satisfait.

Cette forêt n'était pas habitée au sens où tu l'aurais souhaité, et après plusieurs heures, tu te mis en tête de créer les êtres vivants et pensants qui méritaient ce lieu.

Griffonnant distraitement l'esquisse d'un saisonin, tu t'aperçus soudain qu'elle ressemblait à Argoss, le seul de tes compagnons à ne t'avoir jamais adressé de moqueries. Aussitôt l'esquisse prit corps, se mit en mouvement, et tu vis ton ami sur un champ de bataille, distribuant les ordres et construisant des remparts pour protéger la Cité. Tu t'étonnas de ce revirement de situation, après tout tes amis venaient si ce n'est pour détruire, alors du moins pour reprendre ce qui avait été volé.

¹ La naissance d'Arthur n'a pas permis à Cyril d'assister à la conclusion de la campagne. Evènements vus de la perspective de son perso.

Par sens du devoir et par ennui, tu pris ton envol accompagné de tes petits compagnons, et te retrouvais rapidement au cœur du conflit. L'armée des Hauts Diabes avait attaqué violemment la Cité, et tu pris part aux combats avec hargne, ne souhaitant pas voir détruits les édifices de la Flamboyance.

C'est alors que tu compris que le champ de bataille était double, et qu'outre lutter pour protéger la Cité, l'objet de toutes les convoitises était véritablement la Gemme du Point du Jour et son arsenal. Là-bas, sur l'immense place de la Cité Joyau, tes compagnons luttaient contre l'entité obscure qui avait pris le contrôle d'Antinéa, et tentaient désespérément de trouver un moyen de renvoyer la Gemme dans le désert.

Après vos conversations dans la barque, tu savais que ton talent pouvait servir à amener les édifices dans les Abysses et c'est avec confiance que tu t'envolas pour inverser le sortilège. Le Chorégraphe et conseiller de l'Ambassadrice fut ton canevas, silencieux et déterminé, prêt à se sacrifier pour amener la Gemme du point du Jour à son point d'origine. Votre entreprise faillit échouer à l'entrée en scène de Stockholm, ravi de disposer de l'arme ultime. Bien que soucieux de garder un allié précieux, tu ne pus rien faire pour empêcher Argoss de pulvériser le démon avec son arme tant détestée.

Ta colère n'en fut que plus grande, mais tu résolus d'attendre à leurs côtés. Une fois le Chorégraphe recouvert du tracé de sa cité, tu le vis, après quelques roulements de tambour, traverser un portail ouvert par Mépricène à l'aide de la sombre lame, puis la Gemme s'effondrer tel un château de sable lentement emporté par une marée invisible. Satisfait d'avoir évité la destruction totale des Abysses, tu suivis de loin tes compagnons allant stupidement au carnage, au centre de l'armée des Hauts Diabes, puis fuyant lamentablement par un nouveau portail vers une destination inconnue.

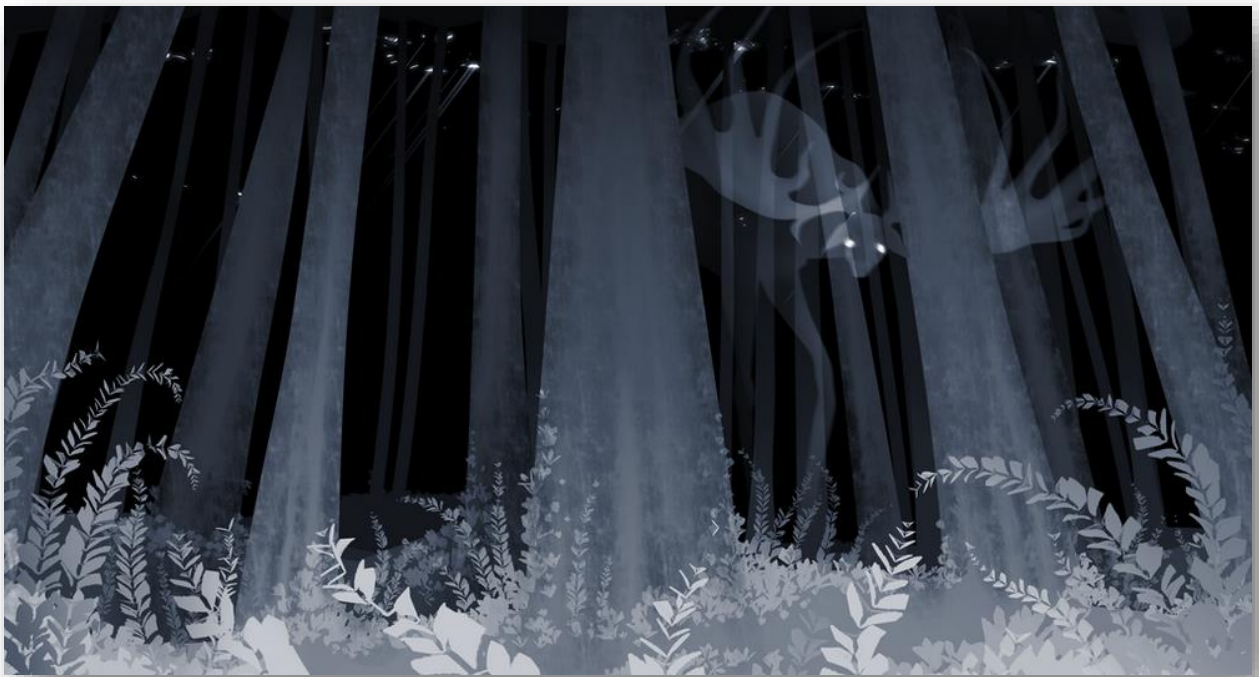
Désireux de reprendre la lame à Mépricène, tu les suivis, te retrouvant dans une ruelle de Lorgol où tu assistas à l'étonnant assassinat d'Argoss par un puissant démon, puis la lente agonie du même démon, en proie aux flammes, la résurrection d'Argoss par le chirurgien qui s'avéra être un Haut Diable.

C'est dans cette confusion que tu parvins à t'enfuir avec la lame sombre dérobée à Mépricène, courant et courant des heures durant pour te réfugier dans la forêt et débiter tes expériences. Ta colère t'abandonna aussitôt, et tu regrettas d'avoir quitté tes compagnons, tes seuls amis, et quitté à nouveau le monde animé de la cité, laissé

passer la chance de faire partie d'une équipe, d'un tout, d'un projet plus grand que ta seule ambition.

Le Conseil des Décans fort heureusement t'imposa une seconde chance, te récupérant à la force des bras d'un ogre peu amène, et t'installant en son siège pour travailler sur le jeu de cartes auquel tu pensais depuis peu. Mais ce ne fut pas exactement une partie de plaisir, puisqu'il s'agissait de retrouver à partir des Flammes orphelines, les Inspirés à travers l'Harmonie, ou d'identifier leurs héritiers.

En quelques mois, tu apprîs la patience et la mesure, et développas ton talent dans cette direction plus raisonnable, sans toutefois oublier une occasionnelle incursion dans les Abysses pour veiller sur ta forêt.



Epilogue

Plusieurs mois sont passés depuis votre sortie des Abysses.

A votre surprise, le Conseil des Décans s'avéra bien différent de l'instance de vieillards séniles mégotant autour de quelque procédure ancestrale que vous aviez imaginée. Bruyante et joyeuse, l'assemblée de saisonins contait avec emphase ses exploits dans la quête des futurs Inspirés autour de l'Harmonde, vidant d'innombrables chopes de bière et dévorant des délices des Communes Princières nommés pizzas, lors d'une longue nuit de pleine lune, avant de se séparer à la croisée des chemins. Pour ceux qui choisirent de suivre les Décans, les missions étaient souvent périlleuses, parfois d'une complexité démente, tant les armées du Masque avaient pris soin de tisser leur toile autour des plus talentueux et des plus vertueux des tout jeunes habitants de l'Harmonde. Le sourire de ces enfants lorsqu'ils recevaient leur Flamme dans leur sommeil était votre seule récompense, avec une étincelle d'espoir en un avenir moins sombre.

D'autres que le Conseil, de vastes organisations que vous ne suspectiez pas si puissantes, entreprirent de reconstruire les monuments de la Flamboyance et les édifices dérobés dans les mois précédents. Terrifon mena les opérations, transmettant son savoir mais redoutant chaque sacrifice nécessaire à son oeuvre. Au son de son tambour, les Mille Tours de Lorgol se relevèrent, lui donnant instantanément une aura héroïque dans la cité portuaire. Il franchit les frontières en sauveur et bientôt un orchestre d'Harmonistes le suivit et prit le relais.

Mépricène, comme il vous le racontera d'ici peu, ne suivit pas le chemin qu'on lui proposait, mais garda un œil sur ceux qui, bien malgré lui, et sans qu'il puisse l'avouer à quiconque, lui étaient devenus chers. Le Conseil lui garda la porte ouverte un temps, avant de se lasser de ses simagrées de diva vieillissante. Il reprit son commerce et put enfin mettre au grand jour ses talents d'Eclipsiste avec une gemme authentique accordée semble-t-il à contrecœur par le Cryptogramme Magicien. Mais peut-être le cryptogramme avait-il enfin vu son intérêt à ramener dans le giron et sous contrôle l'indiscipliné et talentueux farfadet.

Argoss, outre quelques douleurs cervicales matinales, ne gardait aucun souvenir et aucune séquelle de sa brève et violente mort. A part peut-être l'impossibilité totale d'invoquer à nouveau le pouvoir de la Lance de Lumière, qu'il continuait à étudier de

longues journées durant. On vint bientôt le voir depuis toutes les contrées de l'Harmonde, devenu inventeur de génie et de renom, adaptant à tout besoin un dispositif aussi ingénieux que profondément enchanté de son Art. De peur de s'y perdre, il n'approcha plus la pierre, qui à chaque contact minéral l'appelait comme dans le sinistre souterrain d'Abyrne.

Kunu avait dans un premier temps disparu dans les environs de Lorgol. La plainte pour vol le concernant ne sortit pas du cercle des farfadets, finalement assez habitués aux récriminations incessantes de Mepricène. Ramené sans ménagement au Conseil des Décans, afin de mettre ses dons d'Harmoniste au service de la recherche des Inspirés égarés à travers l'Harmonde, il ne fut aucunement ennuyé. Il expérimenta presque secrètement le pouvoir de la Lame Subtile et apprit ainsi à retourner aux Abysses. Il y existait à présent une chênaie, sur de noires terres autrefois stériles. Un lieu tenu secret et fièrement protégé par ses habitants à plumes et à poils où il venait se ressourcer de temps à autre. Sa double nature et ses talents lui accordaient le respect de ses pairs, respect toutefois teinté d'inquiétude lorsque sa colère éclatait sans prévenir.

Arax rêva parfois de victoires à la tête d'une armée de minotaures, et parfois du corps sans vie d'un général abyssal anonyme pourrissant devant une cité en ruines. Il entra dans les arcanes de la Rénégade, aidant ses congénères, qui à quitter les Abysses, qui à infiltrer les rangs des Hauts Diables. Menant une guerrilla qu'il savait sans fin contre les Enfers, il s'en passionnait comme d'un jeu de stratégie, frôlant sans le savoir les Eternels à leur œuvre de transformation infinie de l'Harmonde en échiquier.

Abyrne resta la cité des complots, des intrigues et des conspirations, construisant et détruisant ses alliances avec les Abysses, le Masque et tous les autres joueurs volontaires ou involontaires. Après une bulle immobilière sans précédent liée aux disparitions, une crise bancaire fragilisa les autorités de la Cité des Ombres, amenant le Palais des Gros au bord de la faillite en quelques semaines et imposant des sacrifices telle l'annulation du Bal des Lumières de la nouvelle année et la taxation à 75% des étrangers et des démons. Personne n'aurait soupçonné que cette crise profiterait aux lointaines Terres Veuves et à leur Première Chancelière Baltar Forman.

Au cœur du désert keshite, la légende des amants de la Gemme se dispersait avec les tribus nomades, emportant leur tragique idylle au travers des frontières et des contrées en chants, en contes et en rêves. La Gemme s'éteignit et resta silencieuse,

ayant oublié son pouvoir de destruction. Jusqu'à ce qu'un jour de printemps, un conte, un chant ou un rêve, ne ramène devant ses portes de malins esprits... Mais c'est une autre histoire, pour une autre saison.

Loin au dessus des côtes sauvages et glacées de la Sibérie, un aérostat amorce son virage vers l'Est. Sa destination est inconnue des habitants de l'Harmonie. A son bord, regardant au delà de l'horizon vers le légendaire Continent de Jade, peuplé de dragons, de chimères et de soldats de terre cuite, je ne dors pas. Je pense déjà au retour, et à ce que je vous en ramènerai lorsque l'été reviendra.





Voleurs de Temps – 2017

Introduction

Cela pourrait faire cent ans que tu marches sur cette terre gelée, sous l'oeil aveugle et trop vieux de la pleine lune. Chaque pas te rappelle que vous aviez tous eu la même pensée en voyant la carte. Vous êtes trop vieux pour ces aventures.

Vingt ans ont passé depuis que vous avez changé le destin de l'Harmonde, en empêchant les Hauts Diables de faire usage de la Gemme du Point du Jour et en rendant à la surface les reliques de la Flamboyance volées, au prix d'innombrables vies, humaines, saisonnières, démoniaques. Au vu des épreuves qui ont suivi, ceci restait somme toute un souvenir de jours plus heureux.

L'entrée dans le Conseil des Décans a été un bond vertigineux et frénétique dans les coulisses de la lutte pour la survie de l'Inspiration.

Même pour ceux qui choisirent de rester à l'écart, la démesure des opérations transforma votre vision du monde. Chaque pas, chaque souffle devenu un infime rouage de la lutte contre l'insidieux Crépuscule et contre l'oubli de l'œuvre des Muses. Chaque mission vous séparant un peu plus de la foule des Ternes, inconscients du lent déclin de l'Harmonde et de vos efforts désespérés.

Vous avez douté, souvent, vous êtes éloignés, parfois, avez claqué la porte, maintes fois. Mais rien ne remplace vraiment la vive émotion de voir une Flamme illuminer une petite âme, et son destin, ses accomplissements se dessiner en filigrane dans les contes de l'Harmonde.

Ainsi avez-vous franchi les années, parfois sans reprendre votre souffle, accumulant les cicatrices, les beuveries, les contes à ne plus fermer l'œil et la terriblement silencieuse ingratitude de l'Harmonde.

Ainsi le Conseil a-t-il vu partir ses héros, les uns après les autres, rongés des regrets de leurs vies passées, remplacés par de plus jeunes, de plus vaillants. Par ceux qui portaient encore une lueur d'espoir. Chaque « au revoir » un mensonge de plus.

Après ces séparations, les regrets continuèrent à fissurer ton âme. Tu ne partis pas à la poursuite d'amours du passé ou de nouvelles et héroïques aventures. Tu ne créas rien d'immense ou de glorieux outre une spectaculaire amertume teintée d'aversion à l'égard de toute chose vivante. Tu comprenais bien que le Masque t'avait neutralisé, paralysé d'une simple pirouette ou d'un retors stratagème.

Peu t'importait. L'oubli était bien tentant et sans doute aurais tu cédé à l'appel du vide s'il n'y avait eu les Appels.

Les Appels étaient faciles à négliger au début. Un instant volé, une rêverie hors du temps, un voyage instantané vers des rivages inconnus, une partie de Dames invisible, une distraction inexplicable qui t'arrachait brièvement de l'Harmonde pour un lieu et un temps étranger. Au fil des jours, ils te parurent inquiétants, et tu cherchas en secret le conseil d'un guérisseur de la Guilde des Hospitaliers, qui outre alléger ta bourse, t'annonça fièrement qu'il s'agissait d'un « ictus oniricus epilepticus² », un rêve éveillé, et que tu devrais dormir plus la nuit. Si cela n'était utile, au vu de ton grand âge, on pourrait sans doute considérer une « dementia senilis » et les potions ne manqueraient pas pour tenter de te rendre un peu plus malade et un peu plus vieux, mais exempt de tous rêves parasites et tellement plus performant pour dessiner des horloges.

Coupant court aux délires de l'Hospitalier (on t'avait pourtant prévenu...), tu décidas donc d'ignorer les Appels, et ceux-ci semblèrent se satisfaire de ton désintérêt, ne devenant que de vagues instants de déjà-vu où un lieu inconnu et un souvenir vivace se superposaient à l'inintéressante réalité. Au fond tu savais que si seulement tu osais les regarder en face, les Appels seraient la manifestation d'une entité pensante et menaceraient ton morne équilibre.

Tu choisis délibérément de détourner l'esprit. C'était il y a trois ans déjà et d'après le plus savant d'entre vous, c'est à cette époque que certaines cites de l'Harmonde commencèrent à ralentir ou à s'arrêter. Le seul événement qui t'ait vraiment marqué dans le brouhaha des crieurs de rues et des rumeurs de taverne à l'époque fut la mort de la Gemme du Point du Jour.

La Gemme... sublime cite du désert, et aussi arme redoutable. Vous l'aviez neutralisée et renvoyée à la surface parmi les premières, et compris alors quel était le prix pour reprendre ce qui avait été volé. Le sacrifice avait été immense et la cité et les statues de ses sauveurs respectueusement honorés durant de nombreuses années. La vie y avait repris, de ville fantôme toute soumise au devoir de mémoire des peuples du désert, la Gemme était redevenue un comptoir marchand débordant d'activité et une oasis inévitable sur les chemins de Keshe. L'empire désertique y avait refondé ses

² Fun fact – inspiré de mes véritables crises d'épilepsie dont je ne savais pas que c'en était à l'époque. (C'est guéri)

espoirs et l'équilibre et la paix étaient revenus une fois une nouvelle génération de chefs de tribu aux rênes.

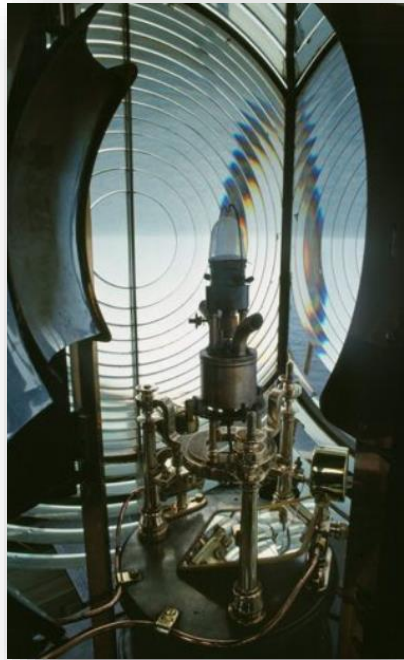
Courte embellie cependant. Inexplicablement, un jour un peu moins brulant du mois de la Tarasque, on dit que la cite fut saisie d'une étrange frénésie. Les marchands affrétèrent toutes les caravanes disponibles pour des transactions massives, la bourse d'échange connut des taux jusqu'ici jamais atteints, les pièces d'or coulèrent à flots, les autorités décrétèrent de grands travaux publics pour augmenter les capacités d'hébergement, les savants mirent au jour des inventions qui décuplèrent la productivité des ouvriers. Jour et nuit ne firent plus qu'un alors que la Gemme transformait en or tout ce qui la touchait dans un progrès et une expansion vertigineux. On parla de machines volantes, de palais de verre, de véhicules sans traction animale, de communication à distance, de l'exploration des cieux.

Puis on ne parla plus que du bruit incessant des derniers jours, de la clameur grandissante de terreur, du fracas des murailles millénaires pulvérisées et du vent chantant une seule note plaintive en dispersant les ruines blanchies de la Gemme.

Tu lèves les yeux au ciel, à peine effleuré d'un soupçon d'émotion au souvenir brûlant du soleil de Keshe. Un pas puis un autre, vers une mission à laquelle tu ne crois plus.

Tu lèves les yeux au ciel, et la lune s'éteint. A sa place, un trois-mâts aux voiles de neige et de brume. Une hallucination, rien de plus. Qui voudrait encore t'Appeler, toi qui n'es qu'une coquille vide ? Tu jettes un regard morne à tes compagnons, prêt à les houspiller d'une pique dont tu as l'art, si toutefois ils prêtaient la moindre attention à ton trouble passager.

Aucun mot ne franchit tes lèvres. Tous ont les yeux sur l'immense navire céleste, toutes voiles dehors. Le vent se lève, la lune n'est plus, le ciel s'obscurcit et la terre tremble. Oui, selon toute probabilité, ce vaisseau va bel et bien s'écraser droit sur vous. Ne t'arrêtant pas au vertigineux sentiment de déjà-vu, tu fais ce que tu sais encore faire. Tu cours.



Très Très Bref Résumé

Kunu, échappé de l'emprise du Conseil des Décans, a dérobé le Joyau aux Mille-Facettes, une pièce de joaillerie géante et infiniment complexe manipulant le temps, et s'en sert pour devenir l'Architecte de la cité de la Nouvelle Flamboyance, cité portuaire ornée de dragons et recelant mille merveilles. En quelques mois à peine de temps effectif, il passe dans la Cité des centaines d'années d'une civilisation avancée et créative. Retrouvé par ses anciens compagnons envoyés par le Conseil des Décans (dont Mépricène, envoyé tout à fait contre son gré), il est stupéfait d'apprendre que son Joyau est en fait le cœur du Trois-Mâts du Temps, un mystérieux navire volant, et que sa disparition a jeté l'Harmonie dans le chaos, occasionnant la destruction de la Gemme du Point du Jour, d'une grande portion d'Abyme, et d'autres catastrophes encore inconnues... Luttant fièrement pour la survie de sa cité, il parvient avec ses compagnons à restaurer le Joyau à sa place dans le navire tout en gardant une facette pour la Nouvelle Flamboyance.

Epilogue (©Azathoth)

Sylur se réveilla très en forme ce matin. Il quitta son amante d'un soir, la cadette de la famille Chastellier. Cette Famille aristocratique d'Urguemand lui avait fait l'honneur de l'inviter à divertir la soirée de l'anniversaire du maître de maison, et il avait poussé le zèle du divertissement dans la chambre de la jeune femme. Le soleil frisait juste l'horizon et il lui fallait regagner sa chambre.

Sur le trajet, il ne put s'empêcher d'ânonner cette curieuse mélodie. De nombreuses images lui revinrent de son rêve où il avait déambulé dans une cité extraordinaire, d'une beauté sans égale, un appel à l'art et à la réconciliation. Tout n'était que plénitude et sérénité. A peine arrivé dans sa chambre qui se jeta sur une feuille pour y écrire un poème, une envie irrépressible, un sentiment impérieux.

Dans la chambre de la jeune femme encore endormie, deux ombres sortirent de derrière des tentures qui cachées, comme d'usage, les murs grisâtres des demeures fortifiées d'Urguemand. Ils s'éclipsèrent par la fenêtre, non sans un « Terrifon, bouge-toi, on n'a pas la journée » avec un nuage d'étincelle retombant dans la chambre ...

Galeo courrait à perdre haleine, la journée avait mal commencé. Le gang des petites frappes du village était encore sur son dos et ce matin, il avait refusé de leur donner sa récolte de coquillage qu'il avait amassé au pied des falaises. Pire, alors que les gamins le tenaient pour se faire corriger, il avait envoyé son pied dans le visage de Baruc, le chef de la bande et lui avait explosé le nez. Surpris de voir leur colosse saigner, les deux petites brutes avaient relâché leur étreinte et Galeo en avait profité pour s'éclipser.

Plus petit, mais aussi plus rapide, il réussit à mettre un peu de distance avec ses poursuivants. Il courut comme un dératé, la falaise de calcaire blanc d'un côté et la mer de l'autre. Il s'arrêta net. Les yeux fixés sur la falaise. Les gredins rattrapèrent Galéo avec l'intention de lui faire payer cher son insolence. Arrivé à sa hauteur, ils suivirent le regard du jeune garçon et furent eux aussi frappé de stupeur.

Là, devant eux, une frise en relief d'une soixantaine de mètre était gravée dans le calcaire, on y voyait un bateau magnifique approchant un port démesuré. A l'entrée de ce port, la statue gigantesque d'un homme semblant inviter les voyageurs et

derrière, une ville en espaliers avec à son sommet un phare semblant rayonner sur tout ce qu'il percevait.

Sur le surplomb, un nain était debout sur le chemin de la falaise, il regarda les enfants, pris une lampée de sa bouteille, eut un petit sourire et s'en alla

**

Le Seigneur Alandesque était perplexe, il avait reçu il y a un mois, un courrier anonyme lui annonçant qu'il allait recevoir un tableau d'un mystérieux « ami » et qu'il lui fallait « faire de la place » dans la plus grande salle de sa demeure Keshite.

La surprise passée, il se demanda s'il n'était pas la victime d'un canular ou d'une tentative d'escroquerie. Cependant, il lui plut de jouer le jeu en recherchant un endroit où il pourrait accrocher une œuvre. Puis, il oublia la lettre...

Mais ce matin, alors qu'il était dans son cabinet supportant les flagorneries et les plaintes d'un de ses créanciers, son serviteur l'averti de l'arrivée d'un charretier qui a « pour monseigneur », une étrange cargaison. Il traversa d'un bon son cabinet, laissant son interlocuteur au milieu d'une phrase et se précipita au rez-de-chaussée. Il n'avait plus connu autant d'émotion qu'en sa plus tendre enfance, le jour de son anniversaire. Déjà les serviteurs installaient dans le hall le cadre recouvert d'un velours carmin, du même velours des scènes de théâtres, des trois coups avant le début de la représentation. Et comme si la réalité se pliait à sa pensée, le tissu glissa laissant apparaître une toile sans nulle autre pareille. Une ville fantastique, le théâtre d'une pièce divine.

Sur la joue, une larme glissa chargée d'une nostalgie d'un éden à découvrir. Dehors, le charretier repartait pour d'autres livraisons, baissant ses manches pour cacher les dragons d'encres qui se pourchassaient sur la peau du lutin....

**

Le Haut diable était en colère, mais en réfléchissant, il ne se souvint pas d'un jour où il n'était pas en colère. La « catastrophe » comme on l'appelait « au-dessus » avait ouvert d'autres passages entre les Abysses et Abymes. Les escouades de minotaures ne savaient plus où donner de la tête, contrôlant difficilement les entrées et les sorties.

La cause de cette « catastrophe » ? Personnes n'avait le début d'un indice d'une éventuelle piste. Nombreux étaient les ennemis des Ténèbres capturés qui furent torturés, mais pas un pour sauver sa peau ne donna une explication plausible. Qui étaient leurs agresseurs ?

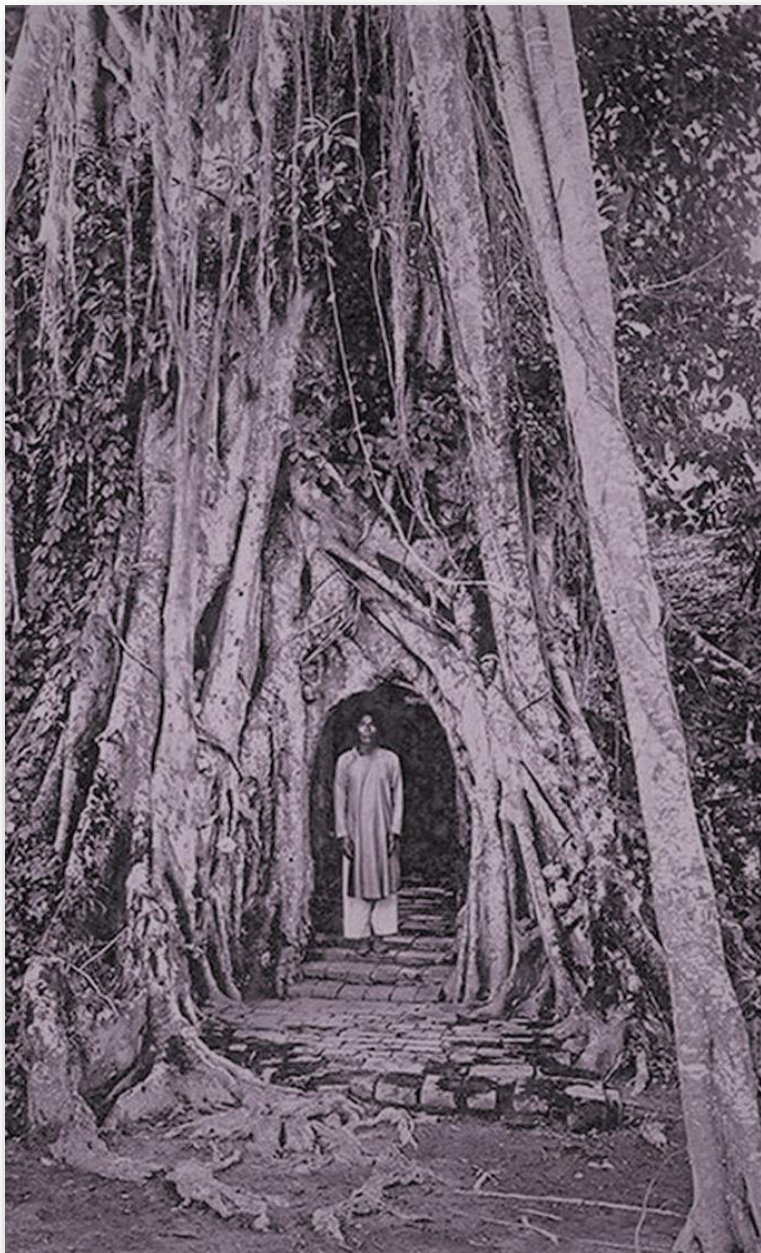
Le satyre Maculior, débiteur du Haut diable pour ne point avoir respecté sa part de connivence, avança prudemment, tête baissée. Il faut dire qu'il connaissait le tempérament du haut diable mais cette attitude ne fût qu'irriter encore plus le maître.

« Alors !? » demanda-t-il ? « Mon seigneur », couina le saisonnin du printemps. « Je n'apporte point de bonnes nouvelles à votre seigneurie ». Le silence de glace figea le Satyre. « Beaucoup de minotaures ont profité des ... comment dire... failles, pour s'échapper. Ceux qui ont été approché par les Renégats mais qui vous sont restés fidèles racontent qu'ils rejoignent un nouveau groupe, unité, je ne sais comment dire et ils se font appeler : les Gardiens des flammes. » Nouvelle pause. N'ayant reçu aucun coup ou aucune remarque, le satyre continua : « Le Capitaine est à la tête de ce groupe qui prône la défense d'une ville qui n'existe pas, est-ce un fou ? Un agent du conseil des décans ? Personne ne semble le savoir, mais tous ceux qui l'ont approché de trop près se sont rallier à sa cause.... C'est pour cela que je vous conseille de ne point envoyer de minotaures à ses troussees au risque de les voir retournés contre vous ». Le Satyre baissa la tête.

Le Haut Diable se gratta la barbe et d'une main négligente tua le satyre. « Oui en effet, il semblerait que celui côtoie de trop près « Le Capitaine » ne soit plus digne de confiance. »



Une Autre Saison - 2021



Prologue

Les années ont passé, inéluctablement. La distance entre vous s'est creusée même si vous vous voyez parfois pour vos missions diverses – bien plus souvent autour d'une table de grisonnants-marmonnants que l'arme à la main. Tous plus prévisibles les uns que les autres, réunions, missions, discours éculés. La jeune génération, des idéalistes, fait les mêmes erreurs que vous à l'époque. En bons maîtres vous enseignez mais vous n'avertissez plus. Que jeunesse se fasse.

Certains auront peut-être choisi une vie séculière à l'image des fertiles ternes, croissant et se multipliant sur l'Harmonde. Certains appellent même cela être heureux.

Aucune des journées écoulées n'a la flamboyance de vos souvenirs. Plus rien d'extraordinaire n'est né de vos mains ou de vos esprits depuis longtemps – même l'Art Magique, l'Emprise, le combat ne vous passionnent plus tant qu'autrefois.

L'Harmonde est malgré tous vos efforts de plus en plus corrompu, mis à mal par des dirigeants fantoches, dévoré par les guerres et les crises. Vous vous sentez parfois les pantins des barons, seigneurs, princes et autres ambassadeurs, tous convoitant des Flammes, le pouvoir, tous prêts à vous utiliser. Malgré tout, vous persévérez, mais combien de temps encore ?

La dernière crise en date, une épidémie d'une étrange maladie qui plonge l'individu atteint dans ses souvenirs et dans la langueur – certains s'en éveillent en quelques jours, d'autres y sombrent jusqu'à ce qu'il n'en reste qu'une écorce vide. Quelques saisonins de votre connaissance y ont succombé. On dit qu'elle serait née des arbres, ou des Danseurs, ou dans les bordels de l'Enclave Boucanière, ou sur les mers lointaines du Sud. Chacun accuse le royaume voisin. Une bonne guerre de plus, ou une mauvaise paix.

Vous souhaitez presque la contracter, la Sempiternante. Evidemment vous n'en dites rien – mais vivre de ses souvenirs tant qu'à s'y perdre... vivre ses rêves ? Hélas les Muses semblent vous avoir donné une santé à toute épreuve. Vous avez oublié votre âge exact, mais un simple coup d'œil à ceux - nombreux ! - que vous avez connus enfants, vous rappelle que vous devriez être morts depuis longtemps.

On vous dit Oubliés du Temps. Oubliés, souvent, sauf pour les missions délicates. Celle-ci, personne n'en veut. Trop loin. Trop risqué. Le gouverneur d'un obscur

comptoir urguemand sur un archipel hostile, son fils aux talents immenses, des difficultés de succession de la cour impériale indigène, l'avenir d'une civilisation inconnue, mille trésors, ressources commerciales, menaces lointaines... Tout ceci sans aucun doute résolu par une « intervention » des Décans dont le gouverneur vous remercie d'avance avec sa considération distinguée et cette cage de jade finement ouvragée contenant un Danseur indigène.

Ils n'enrobent même plus leurs manipulations, les puissants de ce monde en déclin, vous dites-vous en quittant la réunion les yeux au ciel. Vous savez faire des compromis mais vous n'êtes pas encore au point de laisser un jeunot se faire embobiner et donner la Flamme à qui ne la mérite pas.

Vous partirez, évidemment, quitte à faire le voyage pour rien. Le Protectorat de Fragrance, c'est nouveau, ça sonne bien. C'est loin, ça va vous changer, vous disent vos proches. C'est loin, on ne les reverra peut-être pas, pensent-ils. Vous regardez déjà l'horizon, loin au Sud.

L'aube de votre départ, alors que vous prenez place à bord de l'aérodyne *Hululement Carmin*, la précieuse Flamme dans son reliquaire, on vous jette une dernière missive du Conseil. Un passager inconnu, drapé de noir, le regard dissimulé par de sombres bésicles en or pose devant lui une malle et prend place à bonne distance de vous. Silencieux, le pilote cherche sa fenêtre de vent. L'équipage bondit pour finir de tendre le bridage d'acier qui retient les innombrables dragons de papier vrombissant déjà à des centaines de coudées au large. Une trépidation vous traverse alors que le lourd navire se soulève et brise les premières vagues dans le pâle levant. La brise fraîche et les embruns vous éveillent.

Quelques nausées plus tard, une fois certains que l'inconnu s'est endormi, vous ouvrez le court message. Par les Muses ! Evidemment, il faut toujours se méfier de ses aspirations. Rien n'allait être simple, une fois de plus.

« Fragrance est la source. Conseil en danger. Trouvez le remède. »



Une main gantée d'un riche grenat s'avance au dessus de l'échiquier, s'immobilise. Un rire discordant résonne. Un soupir agacé lui fait écho.

- *Non, encore eux ? Mais comment... ?*
- *La partie sera bien plus intéressante, cher Frère.*
- *Toi et tes trompe-l'œil. Combien en as-tu... ? Comment les as-tu leurrés cette fois?*
- *Ils se leurrent eux-mêmes, bien sûr. Jouons.*