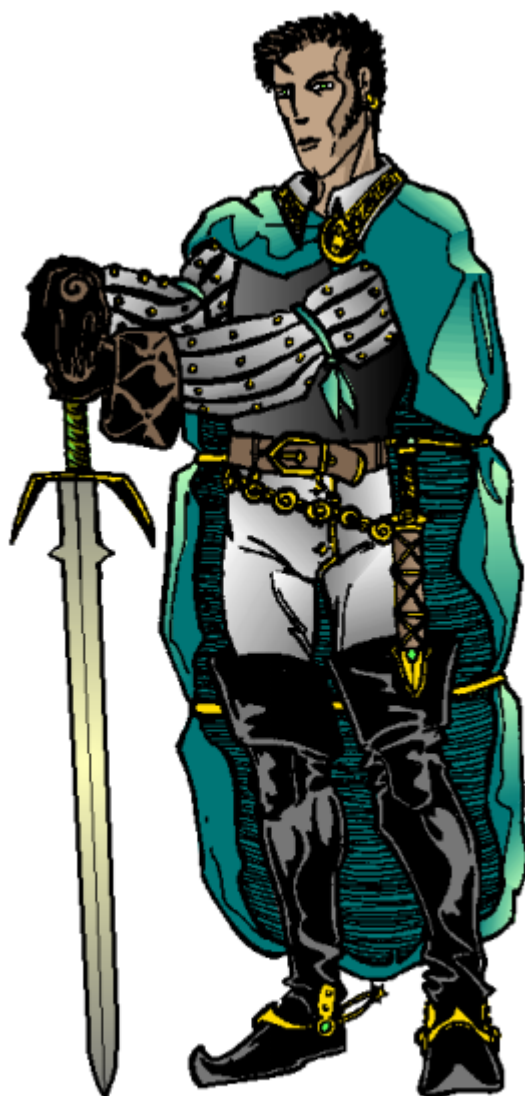


EDHAYM VEIRLOACH SCAIL

PRINCE D'AMBRE, FILS D'OBÉRON

CAMPAGNE : RÊVES BRISÉS



CHRONOLOGIE

JEUNESSE :

- 5000 Naissance d'Adam. Elevé par Llewella à Rebma.
- 4990 Initiation à la douleur par Llewella.
- 4985 Début de l'histoire avec Sellwin : Llewella prédit sa déchéance, et propose à Adam de le tuer. Il ne peut pas faire cela. Peu de temps après le père de Sellwin meurt. Adam obtient suffisamment d'argent auprès de Llewella pour faire vivre sa famille et lui payer ses études de compositeur. Début d'une liaison avec Marine, sa soeur.
- 4981 Arrivée à Ambre, début de l'Affaire des Ortolans.
- 4979 Fin de l'Affaire des Ortolans.
- 4978 à - 4972 Déchéance de Sellwin, ses compositions ne marchent pas. Adam emmène Marine voyager dans le Cercle d'Or.
- 4973 Sellwin tombe malade.
- 4954 Sellwin meurt. Adam emmène Marine en Arden.
- 4951 Traversée de la Marelle. Oberon lui offre Swindlerfang.
- 4945 à - 4889 Installé en Arden. Elève de Benedict.
- 4889 Osric tue Marine. Adam et Benedict combattent Osric, et l'éliminent à plusieurs reprises, mais il revient toujours.
- 4886 Osric disparaît. Benedict et Adam restent amis, mais certaines méthodes d'Adam n'ont pas plu à Bénédicte (histoire des boucliers humains utilisés par Osric lors d'une bataille : Benedict aurait voulu les épargner, Adam a taillé dans le tas...).

VIE DE PRINCE :

- 4850 à - 4750 Vie normale partagée entre Ambre, Rebma, Arden, le Cercle d'Or et les Ombres. Voyages et tournois en compagnie de Sire Randolph. Début de l'amitié entre Bleys et Adam, qui se trouvent beaucoup de points communs.
- 4750 à - 4600 Epoque " flamboyante ", rivalité chevaleresque avec Bleys, intrigues, duels, guerres en Ombre, jeux de cour, amours diverses.
- 4600 Elève de Dworkin.
- 4500 Départ dans les Ombres.

SÉLÈNE :

- 4400 Naissance de Sélène, installation à Losthole-Town.
- 4300 Disparition de Dworkin à Ambre.
- 4010 Retour à Ambre avec Sélène. Rencontre avec Flora. La fille d'Adam et la petite dernière d'Oberon deviennent amies. Sélène habite en Arden avec Adam.
- 4000 Mort de Sélène sur la Marelle.

LES GUERRES DE KYTAN :

- 3996 Début des Guerres de Kytan.
- 3986 Adam devient Gardien d'Arden. Il fonde la Compagnie des Rangers d'Arden.
- 3917 " Mort " d'Adam dans la Fournaise de Brethyll. Il décide de se faire passer pour mort et change de nom : Edhaym Veirloach Scail entre en scène (ou plutôt en coulisses). Raisons : fatigué de la famille, doutes sur la mort de Sélène (Oberon ? Sale coup d'un autre aîné ?), manoeuvre purement stratégique qui pourrait lui donner l'avantage plus tard, etc.

EN QUÊTE DES BARIMEN :

- 3910 Edhaym part à la recherche des Cours du Chaos (en fait, de Dworkin, pour savoir pourquoi Sélène est morte en traversant la Marelle).
- 3900 Fin des Guerres de Kytan.
- 3895 Edhaym atteint la Tour des Barimen. Dworkin n'y est pas. Il rencontre Helena, fille de Dworkin (et Twordal).
- 3890 Edhaym quitte la Tour des Barimen. Il contacte Llewella et l'informe qu'il est vivant.

VOYAGES & DÉCOUVERTES :

- 3890 à - 3800 Voyages en Ombre.
- 3800 Conquête du Royaume de Kaël. Edhaym devient Roi de Kaël.
- 3702 Fin du Royaume de Kaël.
- 3700 à - 3500 Voyages en Ombre. Découverte des voyages interstellaires (et interombre...), des Labyrinthes d'Ombre et d'Ombres dont les habitants semblent dotés de capacités supérieures (relation avec les Kytans...). Exploration de trois Labyrinthes. Edhaym se fixe au sein de l'un deux, l'Amas de Gorthaur, une galaxie, doté de deux qualités : la présence d'ombriens supérieurs, les Achantes, et une technologie spatiale en plein essor.
- 3400 Construction du O'Selenae, gigantesque croiseur stellaire. Lieutenant : l'androïde Kurt Kusteiner.
- 3350 Découverte de la Terre Originelle de Gorthaur, peuplée par les Dragons d'Ether.

LE GULSRAAD (TEMPS X3 PAR RAPPORT À AMBRE) :

- 3300 à - 3000 (- 900 à 0 AG) Prise du pouvoir dans l'Amas de Gorthaur, Empire Stellaire gothique où la sorcellerie n'est pas absente. Fondation des Royaumes du Gulsraad.
- 3227 (- 681 AG) Au cours d'une bataille, Edhaym se fait éclater la tête par une balle explosive. A sa grande surprise, il se réveille plus tard, au milieu des cadavres, régénéré et vivant, avec d'énormes callots de sang sur le crâne.
- 3000 An 0 des Années Gorthauranes - AG.
- 2900 à - 2400 (+ 300 à + 1800 AG) Construction du Pont sur les Etoiles au Coeur du Gulsraad. Le Sorcier Torkedara Varenkor reçoit a la garde.
- 2000 (+ 3000 AG) Brand débarque. Il séjourne quelque temps en Gulsraad. Relations amicales. Discussion au sujet du Pont. Pourquoi Edhaym a fait ça ? Il lui plaisait de le faire. Brand déteste cette construction, quant à lui. Il s'isole deux mois pour faire une sculpture le parodiant. L'oeuvre plaît à Scail, qui l'expose dans le hall d'un de ses palais.

LA GUERRE DE LA MARELLE :

- 15 Au cours d'une visite de Brand, il parle à Scail de l'éventualité de supprimer l'hégémonie des Cours du Chaos et d'Ambre sur les Ombres...
- 15 Capture de Martin.
- 12 Brand « disparaît ».
- 5 Edhaym reçoit l'appel au secours de Brand. Il se rend

à la tour où il est prisonnier, élimine les gardiens, et tombe sur Bleys.

- 2 Attaque d'Ambre planifiée avec Bleys. Problème : Corwin les a précédés avec des armes à feu.

0 (+ 9000 AG) Bataille des Cours.

0 Fin de la Guerre de la Marelle. Couronnement de Random.

0 Scail commence à installer ses informateurs à Ambre.

RENCONTRES DU TROISIÈME TYPE :

0 Retour de Brand, épisode du Nēcraïn, suite auquel Edhaym « hérite » du Signe de Nēcraïn.

0 Séjour à Rebma, conseil avec Llewella, qui fait venir Helena au sujet du Signe. Helena prétend pouvoir placer un nouveau Signe qui contrera celui-là. Edhaym préfère traverser la Marelle de Rebma, et se débarrasse du Signe. Ou plutôt, le transfère sur la Marelle. Helena part en Ombre chercher une solution.

+ 1 Premier songe à Tir-na Nog'th, où Edhaym rencontre le fantôme de sa fille Sélène.

+ 1 Deuxième songe à Tir-na Nog'th. Edhaym y retrouve Dworkin et lui fait part du problème. Dworkin lui explique beaucoup de choses, et indique la solution des Epée-marelles.

+ 1 Edhaym retrouve Llewella à Rebma. Toujours pas de nouvelles d'Helena. Llewella lui apprend qu'elle a pris en charge le problème de la Marelle de Rebma, et lui révèle que c'est elle qui l'a tracée. Edhaym décide de veiller sur sa mère d'adoption, assisté par la Reine Moire.

+ 1 Troisième songe à Tir-na Nog'th. Edhaym se rend à la Taverne de l'Étincelle et y rencontre à nouveau Dworkin. Ils évoquent les moyens de combattre le Cauchemar. Comme il risque d'être difficile de retrouver toutes les Epée-marelles, Edhaym essaie de savoir comment en forger de nouvelles. Malheureusement, il manque de connaissances : il ne connaît pas la Géomancie et d'autres sciences plus abscondes. Le gnome lui conseille de trouver un maître pour lui apprendre à déchirer le tissu d'Ombre. Enfin, Dworkin lui parle de l'Oniromancie. Il promet d'enseigner cette science à Yaëlle dans ses rêves, puis elle la transmettra à Edhaym.

LES SIÈCLES DE L'ATTENTE :

+ 1 Edhaym envisage de prendre le trône d'Ambre pour disposer de l'autorité nécessaire pour régler un tel problème. Llewella est prête à le soutenir. Cependant, Edhaym préfère ne pas déposer Random dans un bain de sang. Il préfère attendre une situation favorable, un moment politique instable, pour intervenir. Il fait confiance à ses frères et soeur pour que cela adienne...

+ 2 Retour d'Helena. Elle explique qu'elle a tenté de retrouver une ancienne identité métamorphique plus apte en la situation : Moins. Mais elle a eu un accident, et s'est réveillé sous la forme Helena. Elle ne se souvient plus de ce qu'elle a fait en tant que Moins.

+ 2 à + 20 Yaëlle enseigne l'Oniromancie à Edhaym. Il projette de fonder un ordre d'Oniromanciens au Gulsraad, mais un rêve prémonitoire l'en dissuade : le nombre trop important d'Oniromanciens perturberait la réalité, et le pouvoir de la Marelle interviendrait directement (phénomène de stabilisation « naturel », ou quelque'un derrière tout ça ?).

+ 50 Edhaym prend contact avec Benedict, lui explique grosso-modo le problème et les raisons qui le poussent à vouloir s'emparer du trône. La nouvelle semble plonger le Maître d'Armes dans une profonde tristesse. Enfin, Benedict accorde son soutien à Edhaym, ne fût-ce que contre Random. Oberon lui aurait dit un jour que la corne de la Licorne ne désignait ni plus ni moins qu'un coupable...

+50 à +150 Reconnaissance & circonscription de la « faille ».

L'HÉGÉMONIE :

+ 150 (+ 6450 AG) L'Hégémonie atteint l'Amas de Gorthaur et découvre la civilisation des Royaumes du Gulsraad. La guerre éclate. Torkedara Varenkor, le Gardien du Pont sur les Etoiles et Régent du Gulsraad, contacte l'Aracheus par Atout. Edhaym quitte Saerveg pour Gorthaur.

+ 200 (+ 6600 AG) Négociations de paix avec la Maison Hamsrides de l'Hégémonie.

+ 250 Le Loup de l'Hiver apparaît en Arden. Coup d'état de Bleys.

+ 250 (+ 6750 AG) L'Hégémonie conquiert Thelbane du Chaos. Random disparaît, Gerard devient Régent d'Ambre. Edhaym contacte Benedict : la situation d'instabilité politique ambrienne tant attendue semble être arrivée. De plus, l'état de Llewella se dégrade et visiblement, sa résistance s'amointrit. Ils commencent à rassembler leurs troupes.

+ 250 L'Hégémonie place le Voile d'Atout. Scail l'étudie et trouve le moyen de le contourner. Ses serviteurs, par contre, ne sont plus en mesure d'utiliser les cartes.

BACK HOME :

+ 250 Disparition de l'Empereur Swaywill. Algior JungRi, héros de la Guerre de Libération, lui succède. Random fait sa réapparition, mais disparaît à nouveau avec le Joyau du Jugement, alors qu'il devait combattre le Loup d'Arden.

+ 250 Le Régent Gérard semble avoir des difficultés à affirmer son autorité. Benedict & Edhaym marchent sur Ambre à la tête de leurs légions. Ils passent par le Cercle d'Or, dans une manoeuvre d'intimidation. La guerre pourrait être évitée, si Edhaym parvient à convaincre Gérard de sa légitimité et neutralité dans les conflits actuels.

AVENTURES D'AUTREFOIS

1. PETIT DISCOURS D'INTRODUCTION.

Dates : naissance en -5000 environ.

Laissez-moi donc me présenter. Je suis le Prince Edhaym Veirloach Scail d'Ambre. Je fais partie des aînés de la famille : je suis né il y a de nombreux siècles, avant Flora, Julian, Gérard, Sand, Delwin, et Random, que je n'ai pas vraiment connus. Mon nom peut paraître tarabiscoté, contrairement à ceux de mes frères et soeurs. Hé. C'est normal, je l'ai moi-même choisi. Oui oui, un nom d'emprunt. J'aime assez les mots imprononçables. Si j'ai eu besoin de prendre un nouveau nom, eh bien... c'est parce que je suis censé être mort. C'est du moins ce que les autres croient depuis des siècles, et doivent continuer à croire durant les siècles à venir. Ça m'évite d'être mêlé de trop près à leur sales petites querelles, surtout quand elles commencent à devenir vraiment dangereuses. En vérité, je m'appelle Adam. Vous voyez ? Adam – Edhaym ? Vous y êtes. Et quand vous saurez que Scail, en gaélique d'Ombre-Terre, ça veut dire fantôme, vous comprendrez que – et j'en suis fier – je ne manque pas d'un certain humour. Veirloach ? Ah, c'était juste parce que Edhaym Scail, ça sonnait d'une manière un peu trop fade à mon goût.

2. VOUS AVEZ DIT HÉDONISTE ?

Dates : traversée de la Marelle en -4950 environ.

Comment je suis mort ? Ah. Tristes circonstances, en fait : j'ai moi-même vraiment cru y passer. Mais ce serait aller trop vite en besogne que de parler tout de suite de cela. Avec votre permission, je commencerai plutôt par ma jeunesse. Vous savez, j'ai un grave défaut : je suis un dilettante. Ça veut dire que j'ai appris deux ou trois trucs ici et là, bien utiles je dois l'avouer, mais l'étude du pouvoir et des sciences magiques m'a toujours très vite lassé. J'ai traversé la Marelle avec succès, mais je n'ai jamais eu le cœur d'étudier sa puissance comme, tenez, ma soeur Fiona – une vraie tête de mule, celle-là. Une fois capable de voyager en Ombre, que croyez-vous que j'ai fait ? Je n'allais quand même pas rester au château pour étudier mes nouvelles capacités durant de longues et mornes journées de travail. Rien ne vaut la pratique. Evidemment, en Ombre, les sujets de distraction sont nombreux. Et j'ai vite abandonné mon regard extérieur et méthodique d'étudiant déjà plus qu'à moitié dissipé pour profiter de toutes ces merveilleuses occasions. La bonne chère, la vie facile, les femmes, les duels, le jeu, et que sais-je encore... Le pouvoir dont je disposais m'offrait tout cela. Que demander de plus ? Je sais que mes frères et soeurs peuvent aller jusqu'à modifier le tissu d'Ombre et les probabilités. Certes, certes, j'en suis incapable. Mais, par cette sacrée Licorne, que ce doit être ennuyeux pour eux : jamais d'adversité ou de surprise. Oh, s'ils le veulent, ils pourraient bien sûr se retenir d'utiliser leur pouvoir. Cependant, ils restent conscients de pouvoir y faire appel en cas de contrariété, ce qui doit les priver de ce petit chatouillement de l'adrénaline que je ressens chaque fois avec plaisir lorsque surviennent les nouveautés imprévues.

3. DU MANIEMENT DE L'ÉPÉE.

Dates : élève de Benedict de -4950 à -4900 environ.

Il y a toutefois deux personnes qui ont réussi à me faire apprendre quelque chose et à me discipliner un peu : Benedict, et Dworkin. L'un, par sa passion démente pour son art – la guerre –, et l'autre, par ses manières biscornues de présenter les choses. Benedict fut mon maître d'armes. Il disait lui-même que j'étais surdoué, mais qu'il me faudrait travailler dur pour devenir meilleur encore. Il m'a fait travailler très dur, trop heureux de pouvoir mettre la main au collet d'un élève valable. Il faut dire que ça m'a plu. Plus sérieusement, je n'ai jamais négligé le métier des armes : c'est une compétence sûre, efficace, qui fonctionne partout. J'apprenais vite et aisément, ce qui m'a fait poursuivre un certain temps dans cette voie. Evidemment, j'ai quand même fini par en avoir marre. Je continue encore à m'entraîner régulièrement pour maintenir mon niveau, qui suffit amplement à régler les problèmes de routine. N'allez cependant pas croire que je ne suis simplement qu'un bon combattant. Vous feriez une grave erreur. Je pense être capable d'étriper n'importe quel duelliste de l'univers, à part Benedict, mais lui, c'est spécial. Ceux qui pourraient me tenir tête se comptent sur moins que les doigts d'une main : mes frères Corwin, Eric et Bleys. Je n'ai jamais affronté les deux premiers. Eric était vraiment fort, à ce qu'il paraît. Mais il est mort... Enfin, c'est ce qu'on dit. Le Prince Adam aussi est mort. Mais sur ces deux là j'ai un avantage : je triche, et je suis plus doué. Pour arriver à leur niveau, j'ai dû bosser, oh, dix fois moins. Il est vrai que Corwin aurait aussi pris l'habitude de tricher. Bon, égalité alors. Je ne compte plus mes duels avec Bleys. Lui aussi, il était brillant. Et plus bûcheur que moi. Un sacré frère, Bleys. Notre rivalité amicale était célèbre, avant ma "mort". C'était à celui qui s'illustrerait le plus. Depuis, il a remporté la palme : son ascension du Kolvir avec Corwin, ça c'était culotté ! A l'époque, nous ne manquions jamais de croiser le fer, en toute amitié, en général. Parfois plus sérieusement. Ce diable de rouquin avait la sale manie de s'amouracher de mes amantes. Ok, ok, parfois il n'était pas au courant de la situation. Et, parfois c'était l'inverse. Enfin, bon, nous réglions ces différents en tout honneur. Une fois il gagnait, une autre fois c'était moi le vainqueur, et dans tous les cas il nous fallait à tous les deux plusieurs jours pour nous en remettre. Ainsi va la vie... Nous nous réconcilions toujours assez vite, en fait.

4. UN GNOME BIEN SINGULIER...

Dates : élève de Dworkin vers -4600.

Un jour, Bleys a fini par me convaincre de venir assister aux leçons du vieux fou. Dworkin, quoi. Il faut dire que cet espèce de gnome était un sacré numéro. Je me suis toujours demandé où papa l'avait dégotté. Bref, il a fini par céder à Bleys et m'accepter comme élève. Il y avait aussi Fiona, à l'époque. Notre contraire absolu : bûcheuse, fermée, acide. Un concentré de feu et de glace, cette fille. Quant à Brand, c'était un artiste dans l'âme. Je m'intéressais à ses oeuvres, mais parfois c'était trop abscons pour que je saisisse où il voulait vraiment en venir. Je crois pourtant que ça lui plaisait de voir que

quelqu'un était prêt à l'écouter. Lorsque je décrochais, il n'insistait pas. Je ne sais pourquoi, Fiona ne le supportait pas, et détestait tout ce qu'il faisait. Il est vrai que l'humeur de Brand était bizarre : d'un jour à l'autre, il pouvait se montrer d'une noirceur massacrante ou d'un entrain et d'une joie inaltérable. Par la suite, certains l'ont traité de cyclothymique. Je trouve cela un peu exagéré. Il fallait savoir le prendre, et ne pas le déranger à ses heures sombres. Je le trouvais plutôt sympathique, en fait, et sans ses conseils avisés, je pense que je n'aurais jamais su tirer parti des leçons du vieux fou comme je l'ai fait.

Au début, nous étions tous ensemble avec Dworkin. Puis il ne nous a plus dispensé que des cours particuliers. C'est vrai que dans une salle, avec des gaillards comme Bleys et moi, c'était dur de maintenir une ambiance studieuse. C'est après une colère mémorable que le gnome a décidé de nous prendre à part, pour nous faire entrer dans le crâne ce que nous devrions savoir. On racontait qu'il était capable de changer les gens en batraciens, et j'avoue que j'ai vraiment eu la frousse, ce jour là. Il fallait le voir, tout rouge, la barbe hérissée, les yeux exorbités, en train de nous invectiver. Fiona nous a regardé d'un air glacial, et elle est sortie, apparemment courroucée. Bleys a couru après elle, sûrement pour s'excuser : malgré leurs différences, ils étaient très proches l'un de l'autre. Brand était absent, ce jour là. Je suis donc resté seul à subir la fureur de notre professeur. Je tâchais de rester stoïque. Mon calme très relatif s'est tout à fait volatilisé lorsqu'une paire de cornes noires s'est mise à pousser au front du vieux. Sa bouche vociférante dévoilait l'apparition d'une série de crocs impressionnants. J'étais pétrifié, et mes tripes se nouaient d'une façon fort désagréable. Dworkin avait commencé à grandir, ses vêtements se déchiraient, révélant une peau noire et écailleuse. Puis il sembla retrouver son contrôle. Sa forme redevint normale, plusieurs visages se succédèrent avant qu'il ne retrouve le sien. J'ai reconnu Oberon, Benedict, Finnido, certains nobles du palais. Les autres, je ne les connaissais pas, mais certains étaient tout bonnement bestiaux, voire démoniaques. Enfin, Dworkin fut devant moi, les vêtements en lambeaux, l'air un peu emmerdé. Le charme était rompu. La terreur au ventre, je me ruais vers la porte, prêt à hurler. Une poigne de fer me saisit à la cheville, et je m'affalais sur le tapis, tandis que le gnome, révélant une force extraordinaire, me plaquait une main contre la bouche. " Du calme, Adam, du calme... Ce n'est rien. Vous m'avez poussé à bout, vous autres. C'est dangereux de perdre son calme, tu l'as vu. Réprime ta peur... ".

5. UN CANCRE PLUS DOUÉ QUE LA MOYENNE.

J'ai fini par me calmer. Dworkin m'a arraché la promesse de ne jamais parler de ceci. En tout cas, ce qui était arrivé avait éveillé ma curiosité. Si le gnome a préféré me l'expliquer, c'était sûrement parce qu'il jugeait préférable que j'en sache un minimum. Ma crainte était vive, et il voulait éviter des paroles ou des actes incontrôlables de ma part et qui puissent lui nuire. C'est ainsi que j'ai appris l'existence des Cours du Chaos, et des Seigneurs Métamorphes. Dworkin était l'un d'eux, qui avait choisi de s'allier à Obéron. Il affirma même que nous autres, Princes d'Ambre, descendions aussi des Seigneurs Métamorphes. Il n'aurait pas dû, mais il était trop tard. Ce pouvoir me sembla fabuleux. J'insistais tant que de mauvaise grâce, il accepta de me l'enseigner, en me priant

pour garder cela secret : si Oberon l'apprenait, me dit-il, la colère du Roi serait terrible. Je pense en fait que le gnome s'en est réjoui intérieurement. Jusqu'à maintenant, la seule chose qu'il avait réussi à m'inculquer était la base de l'Art des Atouts, matière dont le côté artistique m'avait plu. Mais dès qu'il avait fallu entamer une étude théorique solide, je m'étais montré distrait et ennuyé. Je savais à peu près dessiner une carte, et les concepts sous-jacents ne m'intéressaient plus. Quant à la sorcellerie, c'était une catastrophe. Non pas que je fusse de mauvaise volonté ou désintéressé. Mais la magie est un art qui ne souffre pas une approche superficielle, et pour arriver à quelque chose, il fallait étudier longtemps. Je m'y essayais tout de même, mais les résultats ne venaient pas, et je me décourageais vite, sauf peut-être en ce qui concerne l'alchimie, dont les aspects pratiques me plaisaient plus. Dworkin désespérait de ma lenteur, et malgré mon application, je ne parvenais à rien. La métamorphose, par contre ! Enfin une matière pour laquelle j'étais enthousiaste. Le gnome canalisa habilement mon désir d'apprendre, ce qui me permit de supporter l'ennui des premiers mois. Il posa toutefois des limites : il ne m'apprendrait pas tout, de crainte que mes capacités dépassent mon caractère. Je veux dire qu'un métamorphe accompli, lorsqu'il est sujet à des émotions violentes, peut voir son corps " disjoncter ". C'est ce qui lui était arrivé, m'expliqua Dworkin. En tout cas, il ne m'en enseigna pas assez pour que j'atteigne un tel stade, et m'apprit surtout à contrôler les changements d'une manière rationnelle et sûre, ne laissant aucune place à l'émotion désordonnée. Ce fut laborieux. Trop laborieux. Après plusieurs années, mon intérêt s'émoûssa, et j'avais hâte d'aller mettre en application mes nouvelles capacités. Un pouvoir, c'est fait pour s'en servir, pas pour passer le restant de ses jours à en chercher les limites. En fait, c'est Dworkin lui-même qui me congédia, un peu déçu peut-être, en me disant qu'il sentait mon désir des Ombres redevenu plus fort que ma soif d'apprendre, et qu'il doutait pouvoir m'en faire connaître plus, bien que de son propre aveu, je sois doué. Il m'offrit un jeu d'Atouts familial, et je repartis dans les Ombres. Je savais dessiner des cartes fonctionnelles, et j'étais devenu un métamorphe fort acceptable. J'explorais longtemps ces nouvelles possibilités passionnantes. J'ai même passé trois ans à vivre avec une meute de loups d'Arden, métamorphosé moi-même en un magnifique animal. J'ai d'ailleurs eu un peu de mal à me réadapter à la société humaine, ensuite. Surtout que, eh bien, j'avais eu une fille avec cette superbe louve. Non ! Ne me parlez pas de zoophilie ! Ça n'a rien à voir. Mais quand on reste trois années sous forme lupine, et qui plus est chef de meute, il faut s'attendre à quelques surprises...

6. SÉLÈNE.

Dates : naissance de Sélène vers -4300

Au début, ce fut difficile, je dois dire. Imaginez un peu la situation : moi, le Prince Adam d'Ambre, père d'un joli petit louveteau femelle au pelage blanc ! Je n'allais surtout même pas la ramener à Ambre... Bref, vous voyez le tableau ! D'autant plus que mes frères et soeur m'auraient forcément posé des questions gênantes. Enfin, je veux dire, ils me les auraient posées en constatant que j'essayais d'éduquer cet animal comme un enfant... Notez bien que je ne pensais pas à Sélène - c'est ainsi que je l'ai baptisée - comme à un animal. Par la Licorne ! C'était ma fille ! Une Princesse d'Ambre ! Mais la situation était plutôt

emmerdante... Finalement, je l'ai donc emmené dans les Ombres, et j'ai fini par trouver un monde convenable – enfin, il m'avait semblé, à l'époque, mais il ne l'était pas du tout en fait – pour l'éduquer : vastes toundras et forêts sauvages, avec juste ce qu'il faut de civilisation. Une espèce de Canada du XIXe, avec ses étendues sauvages, ses villes sales pleines de trappeurs et de chercheurs d'or, ses hors-la-loi, ses animaux sauvages, etc. Et j'ai commencé à éduquer la petite. Pour ça, évidemment, j'ai dû reprendre mon rôle de loup paternel. Je sais, normalement ce sont les femelles qui éduquent les petits, mais j'espère que vous avez compris que le cas de Sélène était vraiment spécial. Bref, passons. Je lui ai appris la chasse, la survie, et tout ce qu'un bon loup doit savoir. Mais j'essayais surtout de faire en sorte qu'elle trouve en elle sa moitié humaine, ambrienne. Ce n'était pas simple. Les loups communiquent très bien entre eux, mais de là à apprendre la métamorphose à une jeune louve pleine d'entrain, il y avait un fossé à franchir... Et je ne voyais vraiment pas comment. Peut-être Dworkin aurait-il pu m'être de quelque conseil. Mais je n'ai pas eu besoin de retourner à Ambre. Trois années encore se sont passées, au cours desquelles ma résolution s'émoussait peu à peu. La patience n'est pas mon fort. Avec une fille normale, ce n'aurait déjà pas été gagné, mais dans mon cas... c'était l'horreur. Mais je ne pouvais quand même pas la laisser là, comme ça. Oh ! Ces années n'ont pas été si dures, je l'avoue. Il y a eu de bons moments. Mais si les choses n'avaient soudainement pas évolué, je crois que j'aurais fini par craquer. Ce ne fut pas le cas. Un jour, en me réveillant, j'ai trouvé un bébé dans notre tanière. Une petite fille. Sélène s'était métamorphosée durant la nuit ! Le sang d'ambre avait été plus fort que celui de l'animal. J'en étais fou de joie. Elle se révéla un bébé particulier, cependant : prête à partir en chasse, tous les sens aux aguets. Je crois que j'ai ri. C'était plus fort que moi. Je n'ai même pas eu besoin d'aller chercher du lait ou ce genre de nourriture à la ville. Pour son petit déjeuner, Sélène est tranquillement allé ronger les la carcasse du caribou que nous avions tué la veille. Et de voir cette gosse de trois ans et demi briser les os avec sa mâchoire pour en extraire la moelle, ça m'en a bouché un coin. L'ennui, c'est que deux jours plus tard, elle avait repris une forme animale. Mais il y avait de l'espoir. Les dix années qui suivirent eurent leurs hauts et leurs bas. Je m'installais comme trappeur dans les hautes terres. Lorsque ma fille était sous forme lupine, eh bien, nous allions chasser ensemble. Il nous arrivait de revenir à notre ancienne tanière. Lorsqu'elle était humaine, je lui apprenais tout ce que je jugeais nécessaire. Elle a appris à parler, à lire, à s'habiller, et toutes sortes de choses. J'étais fier d'elle : comme moi, elle apprenait vite, très vite. Enfin et surtout, je lui enseignais le contrôle de sa forme – je remerciais au passage Dworkin, dont les conseils passés me furent précieux en cette occasion. A dix ans, Sélène fut maîtresse d'elle-même : elle pouvait passer volontairement d'une forme à l'autre. A treize ans, je considérais ses progrès comme acquis. Sa volonté était plus forte que ses émotions, et elle n'était plus sujette à l'instabilité métamorphique. Elle était devenue presque humaine, avec un je ne sais quoi de plus. Enfin, moi je savais ce qu'elle avait de plus : c'était aussi une louve... J'ai omis de mentionner certains problèmes que j'ai eu à l'époque. En effet, nous avons été surpris par les Indiens locaux, qui nous prirent tout d'abord pour des créatures démoniaques, des changeformes maléfiques, je

pense. J'ai dû déployer de grands efforts pour changer les choses. Pour résumer, disons que j'ai réussi à me faire passer pour un puissant shaman de l'autre-monde, et ils nous ont fichu la paix. Enfin, non. Certains sont venus nous faire des offrandes. Nous étions devenus sacrés aux yeux de leur clan, les Kaidihoos. J'ai gagné l'amitié respectueuse avec leurs chefs, et ma position de trappeur m'a un peu forcé la main : je suis en quelque sorte devenu leur intermédiaire avec les colons de la ville. La ville. Hum. Disons plutôt quelques baraques en bois alignées de part et d'autre d'un chemin boueux, parmi lesquelles on pouvait noter le saloon, la droguerie et la banque réglementaires. De fil en aiguille, j'ai tout de même fini par m'y installer avec Sélène, sous le nom de Adam McWolf.

7. LOSTHOLE-TOWN.

En ville, j'ai acquis une certaine notoriété. Ma position particulière vis à vis des Indiens m'y a bien aidé. Et puis, j'ai investi là où il fallait, comme il fallait, en allant au besoin chercher un peu d'or ou des liquidités en Ombre. Ma réputation sans tache était tout de même quelque peu sulfureuse. On se posait beaucoup de question à notre sujet. Tout d'abord, mes relations avec les Kaihidoos paraissaient suspectes. Certains colons ont dû aussi entendre parler des récits bizarres nous concernant qui circulaient chez les Indiens. Et plus rationnellement, d'autres devaient se demander d'où je tirais cet argent et cet or, toujours après des absences assez prolongées. Etais-je un bandit ? Pourtant, aucune attaque de convois d'or n'était signalée dans la région durant ces périodes suspectes. Bref, je pense que j'ai dû aussi une partie de ma notoriété à Losthole-town à cause de l'aura de mystère qui m'environnait, sans que quiconque puisse vraiment me reprocher quoi que ce soit. Au contraire, je participais activement à la vie de la ville, employant si nécessaire des méthodes musclées pour résoudre les problèmes, qui ne manquaient pas. La région n'était pas sûre, mais je crois avoir beaucoup contribué à la rendre plus tranquille. On me respectait.

Quant à Sélène, eh bien, je l'ai confiée à quelques précepteurs, de vieilles femmes ou des instituteurs venus Dieu sait pourquoi s'enterrer dans ce trou. En tout cas je les payais bien, et j'ai souvent dû leur offrir des primes, car Sélène n'était pas une élève facile. Elle tenait de moi la petite. Impatiente, turbulente... Un jour, elle a même mordu méchamment Miss Hawthorne, qui a refusé de continuer à la prendre à son cours de piano. Lorsqu'on me l'a annoncé, je n'ai su pas si je devais en rire ou engueuler ma fille. En tout, elle a dû avoir honte de son acte. Et moi aussi, je savais ce que cela signifiait vraiment. Ce n'était pas le mauvais coup d'une adolescente lunatique. Non. C'était la louve qui, excédée, avait mordu. J'appris d'ailleurs plus tard de Tom Willat, le médecin de Losthole-town, que Miss Hawthorne avait failli avoir la main arrachée... Mais ce détail s'est perdu dans l'émoi qui a suivi. Ma fille avait disparu. Elle avait fugué. La population m'a soutenu, nous avons organisé des recherches. En vain. Mais j'avais mon idée, qui s'est avérée exacte. Le lendemain soir, sous forme de loup, j'ai rejoint notre ancien territoire de chasse, et je l'ai retrouvée à la tanière, elle même sous forme animale. Nous avons parlé, et je lui en ai expliqué plus sur son héritage véritable. Les années suivantes furent à peu près calmes. Sélène tirait sur ses dix-neuf ans. Elle était superbe. Trop

belle pour les habitants de Losthole-town, je crois, sinon, la catastrophe n'aurait peut-être pas eu lieu.

C'était un soir d'hiver. J'étais chez moi, un bon feu brûlait dans la cheminée. Je pensais à Ambre. Cela faisait vingt-cinq ans que je n'y avais pas mis les pieds. Un petit bout de temps, mine de rien. Il pouvait s'en passer des choses là-bas, en un quart de siècle... Et ce cher Bleys, que devenait-il ? Oui, tout ça me manquait. Ambre et ses tours blanches dans le soleil... Le majestueux Kolvir... La sylvie merveilleuse d'Arden... Je rêvassais un moment. La gouvernante vint m'annoncer que le repas était prêt. Nous n'attendions plus que Sélène, qui aurait déjà dû être rentrée de chez Hans Lowen, son professeur de littérature. Qu'est-ce qu'elle foutait ? Cinq minutes plus tard, on frappait violemment à ma porte. C'était Tom Willat.

- McWolf ! Ils vont la lyncher !

- Qui ? Quoi ?

- Votre fille ! Elle a égorgé Lowen !

Je pris un fusil dans le vestibule et courus au-dehors, suivi par le doc. Devant la maison de Lowen, un attroupement s'était formé. Ils tenaient Sélène, qui criait et pleurait, et qui avait du sang sur les mains *et sur la bouche*... Plus loin, d'autres étaient penchés sur le cadavre de Hans Lowen, la gorge ouverte, comme si un loup l'avait tranchée net.

Plus tard, Sélène m'a raconté ce qui s'était passé. Lowen n'était pas insensible à ses charmes. Mais il était relativement vieux et moche, et puis, *c'était un humain*... Ce soir là, il semblait plus grivois que d'habitude. Il sortait du saloon. Il avait tenté d'abuser d'elle. Elle avait dû se défendre. Mais son instinct avait été le plus fort. Elle voulait juste le maîtriser. Je savais qu'elle en était capable. Mais c'est la louve qui s'est défendue. Qui a attaqué pour tuer. Qui a visé la gorge. Juste sur le seuil de la maison. Elle cherchait à partir. Lowen voulait la retenir de force. Il y avait eu des témoins. La foule s'était précipitée sur elle. On amenait déjà une corde. On la traitait de monstre. Ils étaient déchainés. J'arrivais. Si Tom n'était pas venu me prévenir...

- Lâchez ma fille !

- Ta gueule, McWolf ! C'est un monstre ! Elle a saigné Lowen, avec ses dents ! Avec ses dents, McWolf !

Ils avaient suspendu la corde à un portique de grange, et traînaient Sélène vers le noeud coulant.

- Mais lâchez-la, bordel !

Deux fusils se braquèrent vers moi. Willat s'écarta.

- Ta gueule, McWolf ! Les choses sont claires, non ?

- Saloperies d'ombriens !

J'ai tiré. Un porteur de fusil s'est écroulé. L'autre ne m'a pas raté. J'ai reçu une balle dans la cuisse. Malgré la douleur, j'ai bondi vers ceux qui tenaient Sélène. J'en ai peut-être tué un ou deux autres avec mon coutelas. Que dire de plus ? On a volé un cheval, on s'est enfui. Pour échapper à la poursuite, nous avons revêtu notre forme animale, et nous sommes retournés à la tanière, en abandonnant le cheval. Nul n'est venu nous y chercher.

C'est ainsi que nous avons quitté Losthole-town. La vie d'un ambrien est parfois mouvementée...

8. JOYEUX RETOURS & TRISTES DISPARITIONS.

Dates : retour à Ambre vers -4010

mort de Sélène vers -4000

début des Guerres de Kytan en -3996

mort d'Adam en -3917

fin des Guerres de Kytan en -3900

Nous sommes allés vivre dans le sud, à l'intérieur des frontières des nations civilisées, sous de faux noms, bien sûr. Nous avons dû en changer quelquefois, par le truchement d'héritages et de généalogie cachée, pour dissimuler notre longévité hors de proportion avec celle des habitants de cette Ombre, où nous avons continué à vivre durant environ un siècle. Nous avons traversé deux guerres. Je me suis illustré durant la première, en tant que Général Adam Gaurell. Autrement, pendant ces longues années, nous avons fait fortune, et Sélène a parfait son éducation et surtout son contrôle d'elle-même. Parfois, ses instincts revenaient, mais elle était maintenant capable de les reconnaître et de les réprimer. Le monde changeait, et une troisième guerre pouvait se prévoir. J'avais reçu quelques contacts d'Atout, et j'en avais tenté moi-même avec succès. Ainsi, j'avais salué Llewella, Brand, Bleys et Benedict, et pris des nouvelles d'Ambre. Oberon s'était trouvé une nouvelle reine, Dybèle, et nous avions une nouvelle soeur, prénommée Florimel, que tout le monde au château appelait déjà Flora. J'ai pu aussi constater que le temps s'écoulait environ trois fois plus lentement sur l'Ombre où j'étais par rapport à Ambre. Au total, alors que j'en avais vu passer à peine plus d'un de deux, presque trois siècles s'étaient écoulés là-bas.

C'est tout naturellement que je suis revenu au centre des choses. J'ai revu Ambre avec émotion. J'avais un peu changé. Un peu plus renfermé, un certain amour des grands espaces, un peu plus réfléchi, moins frivole en tout cas. Et puis il y avait Sélène, ce nouvel élément important dans mon existence jusqu'alors égoïste. Je la présentais à la famille. Lors de nos retrouvailles, et après, je m'aperçus que les autres aussi avaient changé, à leur manière. En tout cas, ils furent tous assez vite aux petits soins pour ma fille, comme ils l'étaient pour la jeune Flora. A ma connaissance, aucun d'eux n'avait eu d'enfant, ce qui était pourtant étonnant, lorsqu'on connaissait le tempérament de Princes comme Bleys, Eric ou Corwin. En tout cas, les "deux petites dernières" lièrent aussitôt connaissance, et devinrent apparemment amies, malgré - ou à cause de ? - leurs caractères relativement opposés. Seul Oberon sembla voir Sélène d'un oeil réprobateur. Mais ça n'alla pas plus loin. Cependant...

Quelques dizaines d'années plus tard, Sélène tenta l'épreuve de la Marelle. Sans succès. Elle en est morte. Flora, elle, avait réussi, juste avant ma fille. Pourquoi Sélène avait-elle échoué ? Je ne l'ai jamais su. Elle était prête, j'en étais sûr, et elle n'avait pas commis d'erreur durant l'épreuve. Peut-être parce qu'elle n'était pas une Princesse de la première génération ? Peut-être à cause de son sang animal ? Peut-être parce qu'Oberon ne l'appréciait pas ? Père avait de grands pouvoirs sur la Marelle, même si nous ne savions pas exactement lesquels. On ne pouvait rien lui reprocher directement, mais à l'époque, j'ai tenu Oberon pour responsable. J'ai gardé ces pensées pour moi, bien sûr. Il y avait aussi sa façon de me regarder, après...

Je suis reparti d'Ambre, et je me suis installé en Arden, durant plusieurs mornes décennies. Je n'avais pas le moral. Flora est souvent venue me rendre visite, et nous parlions de Sélène. Puis la guerre vint à Ambre. Je fus toujours en première ligne, participant aux assauts les plus fous. Bleys me fit un jour remarquer que je prenais des risques inconsidérés. C'était le cas, oui. C'était ainsi, et

je n'ai pas changé mes manières de faire malgré les mises en garde. Même Benedict m'avait recommandé plus de prudence. J'ai subi plusieurs blessures graves, j'ai perdu quelques morceaux, mais je ne suis pas mort. Et nous avons repoussé les envahisseurs. Par la force des choses, je suis ensuite devenu Gardien d'Arden. Nos adversaires avaient montré que la traversée de la forêt par des troupes armées importantes était finalement possible malgré les difficultés. Cette frontière devait être surveillée avec plus de soin. Pendant deux siècles environ, j'ai organisé les défenses d'Arden, mis sur pied les compagnies de soldats forestiers qui échurent bien plus tard à Julian. Et j'ai fait ça bien, dans une frénésie d'activité qui ne me laissait guère le temps de songer à Sélène. Bien que la guerre fût terminée, la menace était toujours présente, et je dus repousser de nombreuses tentatives d'incursion. Corwin et Benedict étaient allés contre-attaquer directement chez nos ennemis, l'Impérium Kytan, mais les choses s'enlisaient. L'Impérium était puissant, ses légions étaient redoutablement efficaces, sans compter une foultitude de troupes mercenaires sorties des Ombres. Et surtout, leurs Sorciers de l'Ordre de l'Aigle-Foudre nous donnaient beaucoup de fil à retordre. C'est l'Ordre qui permettait aux forces de Kytan de voyager en Ombre, d'atteindre le Cercle d'Or, et de là, Ambre. La puissance des Kytans rivalisait avec celle d'Ambre, ce qui ne s'était jamais vu. L'Impérator Shaan était d'une ruse et d'une compétence rare. Sur un champ de bataille, Bleys l'avait affronté, et s'était littéralement fait éclater. Nous commencions à le croire invincible. Nous pouvions résister, mais la contre-attaque serait une tâche ardue. Oberon l'ordonna cependant. Cela devait cesser. C'est ainsi que Corwin et Benedict étaient partis. Presque un siècle que cela durait. Je n'eus pas la chance d'assister à leur victoire : la riposte des Kytan fut rapide et terrible, comme celle de tout prédateur dangereux et blessé à mort. Je fus moi-même pris au dépourvu, lorsqu'un déluge de feu tombé du ciel s'abattit sur la vallée de Brethyll, siège des forces d'Arden. Une légion entière de Sorciers de l'Aigle-Foudre venait de débarquer, la Licorne sait comment ! Ils jouaient leurs dernières cartes, mais ça a fait très mal. La vallée ne fut rapidement plus qu'un brasier d'enfer, la forteresse de Brethyll s'écroula. Mes hommes brûlaient comme des torches, courant en tous sens, pris d'une terreur panique indescriptible. Aucun n'a survécu. Je crus ma dernière heure arrivée. Peut-être mes capacités métamorphiques m'ont-elles sauvé. J'étais environné de ruines et de cadavres calcinés encore fumants. Mon corps brûlé ne valait pas vraiment mieux. Les Sorciers Kytans investirent impunément les lieux. J'eus à peine la force de me traîner lamentablement vers les décombres de la forteresse. Périodes d'inconscience, douleur extrême... Je ne sais pas comment j'ai survécu, comment j'ai échappé aux Sorciers. Ils devaient être trop certains que personne n'avait pu survivre. Mais moi, j'étais un Prince d'Ambre, que diable ! Par chance, j'ai trouvé dans les ruines du parchemin pas trop calciné et de quoi dessiner. Je ne savais pas où en étaient les choses à Ambre, qui, pour autant que j'en sache, avait peut-être été conquise. J'employais mes dernières forces à esquisser la carte d'une Ombre lointaine que je connaissais, et je m'y suis transporté. Résumons la suite. J'ai survécu, malgré mon état horriblement critique. Il m'a fallu une année de convalescence avant d'être complètement remis. J'ai appris ensuite comment la guerre s'était finie. Benedict avait tué Shaan en combat

singulier, à Kytan même. Tout reposait sur l'Impérator, et Ambre n'eut ensuite plus de mal à anéantir et disperser les restes de l'Impérium, dont le souvenir se mêla à celui des puissances déchues. La famille me crut mort, cadavre perdu et méconnaissable au milieu des cendres qui couvraient Brethyll. C'est en cet endroit qu'on m'éleva un cénotaphe, et je rejoignis les rangs des Princes morts et oubliés, aux côtés de Finndo et d'Osric.

CHRONOLOGIE DES GUERRES DE KYTAN :

- 4001 L'Impérium se manifeste dans le Cercle d'Or.
- 3996 L'Impérium conquiert plusieurs royaumes du Cercle d'Or.
- 3995 Oberon organise la défense - Benedict, Corwin, Caine, Eric, Bleys et Adam y participent. La guerre ouverte entre Kytan et Ambre commence.
- 3993 Les Légions de l'Impérium atteignent Ambre, en passant par Arden. Les généraux d'Ambre combattent au loin dans le Cercle d'Or, et l'attaque prend Ambre par surprise. Après 3 mois de combats, le siège d'Ambre est levé.
- 3986 Les forces de l'Impérium sont chassées du Cercle d'Or.
- 3986 Adam devient Gardien d'Arden. Benedict et Corwin cherchent à localiser Kytan dans les Ombres.
- 3970 à - 3950 Périodes d'escarmouches, de complots et de petites guerres. Les compagnies des Rangers d'Arden deviennent opérationnelles.
- 3950 Corwin et Benedict trouvent Kytan. La guerre reprend. Mais tout comme Ambre, Kytan est résistante et puissante.
- 3944 L'Impérium reprend ses offensives contre le Cercle d'Or. Caine, Eric et Bleys s'en chargent. Des Légions tentent de repasser par Arden, mais elles sont contournées par Adam.
- 3935 Bleys affronte l'Impérator Shaan en Pyrgavie - un royaume du Cercle. Il est vaincu, mais parvient à s'enfuir, blessé à mort. Il rentre à Ambre, et Eric prend le commandement de toutes les forces du Cercle d'Or.
- 3926 Les troupes de Corwin et Benedict atteignent le centre de l'Impérium, et assiègent la capitale. Dans le Cercle d'Or et en Arden, la situation s'enlise.
- 3927 Corwin et Benedict doivent lever le siège de Kytan, sous les assauts des Sorciers de l'Ordre de l'Aigle-Foudre, dirigés par Shaan, et tout-puissants sur leur Ombre. Benedict part en Ombre, laissant à Corwin la direction des opérations sur Kytan.
- 3924 Après une stabilisation de l'équilibre des forces, Benedict revient d'Ombre avec des forces considérables. Il entreprend contre l'Impérium une guerre de destruction totale, de façon méthodique, pour pouvoir ensuite assaillir la capitale ennemie sans être gêné par ses alliés extérieurs.
- 3918 La stratégie de Benedict a fonctionné. La situation dans le Cercle d'Or est devenue plus calme, l'Impérium se voyant contraint de rappeler ses troupes.
- 3917 L'Impérium lance ses dernières forces contre Ambre. Dans le Cercle d'Or, Eric et Bleys tiennent bon. En Arden, les Sorciers Kytan frayent un passage aux légions à l'aide d'une pluie de feu, jusqu'à ce qu'ils soient trop proches d'Ambre pour que leur magie fonctionne encore. Brethyll, le centre stratégique d'Arden, passage obligé de tout envahisseur, est rasé par sorcellerie. Le Prince Adam meurt dans le cataclysme. Oberon doit prendre lui-même les armes pour repousser les légions qui convergent vers

Ambre. A Kytan même, Benedict profite de l'affaiblissement provisoire de l'Impérium pour réussir une opération coup de poing. Il affronte Shaan, et le tue (cf. Les fusils d'Avalon, pg x).

-3900 Il ne reste plus rien de l'Impérium.

9. UNE ENFANCE SOUS LES MERS.

Ou comment j'en suis venu à appeler Llewella "mère".

Qu'ai-je fait après la guerre de Kytan ? Hé, hé... Ça restera secret pour l'instant... Je préférerais revenir assez loin en arrière. Après tout, avec ma fausse mort, c'est tout un pan de ma jeunesse et de mon existence que j'ai jeté aux orties.

A vrai dire, lorsque j'étais enfant, j'ai toujours cru que Llewella était ma mère. Elle m'a élevé à Rebma, le reflet sous-marin d'Ambre, une ville étrange sous les eaux paisibles du Lir. Je n'ai plus guère de souvenirs remontant à cette époque. Juste des impressions, et quelques rares détails. Je pense que c'est pareil pour tout le monde, une fois l'âge adulte atteint. En tout cas, j'en ai gardé un penchant inaltérable pour Rebma, son Palais des Miroirs et ses jardins de corail, et je préfère toujours la cité de mon enfance à Ambre même, je dois le dire.

Llewella était merveilleuse. Peut-être un peu trop maternelle, dirais-je avec le recul. Elle fit de moi un gentilhomme. Elle s'occupa personnellement de mon instruction. Les lettres, la musique, la peinture, la courtoisie... Elle confia à Sire Lankrist, le maître d'armes du château, le soin de m'enseigner la science des armes. Elle me fit rencontrer des artistes. Quant à mon temps libre, et bien, je me rappelle l'avoir passé principalement en compagnie de Marine et Sellwin, les enfants du Baron de Nedra. Nos terrains de jeux favoris étaient le Palais et ses mille cachettes, et surtout les forêts de corail où nous allions chasser. Mère m'emmena aussi deux fois à Ambre, incognito. Bref, j'étais heureux. Elle oublia peut-être de m'apprendre deux ou trois choses, cependant : la méfiance et la vilénie, par exemple, qualités ambriennes s'il en est. Mais je suis content qu'elle n'ait pas terni ma jeunesse avec ça. Ce genre de qualités, je les ai abondamment cultivées par la suite...

J'avais dix-neuf ans lorsque Llewella m'apprit qu'elle était en fait ma mère adoptive. Tout ce qu'elle savait, c'est qu'Oberon était mon père, et que j'étais le fruit de sa courte liaison avec une ombrienne nommée Chelwane, soi-disant trop peu présentable pour devenir Reine d'Ambre. Le Roi l'a rapidement quittée, et m'a emporté avec lui. Cependant, à l'époque, il ne souhaitait pas me voir au palais - sûrement pour éviter le scandale - et m'a confié à sa fille Llewella. Evidemment ça m'a un peu retourné. Je décidais d'aller voir Oberon - malgré une petite voix qui me chuchotait déjà : *c'est un détail sans importance, vit ta vie sans l'encombrer de tels tracés* -, et mère me donna une lettre d'introduction pour le château, ainsi qu'un de ces fameux Atouts, la représentant.

C'est ainsi qu'un beau matin, sur une superbe monture blanche à la crinière vert pâle, je suis entré dans Ambre, fier comme un paon. J'ai passé tranquillement une semaine dans les riches auberges de la ville, et passais mes journées à la visiter. Sarment Est, Sarment Ouest, le Sfer Act, l'Allée du Roi, le Port, les Jardins... Il y avait beaucoup de choses à voir, nouvelles pour moi. Ambre ne ressemblait pas à Rebma.

Enfin, je suis monté vers les tours blanches et

immenses du palais, surmontées de l'étendard sinople frappé d'une licorne rampante, le symbole royal. Un chambellan prit connaissance de la lettre et me pria de le suivre. En chemin, dans un hall, j'aperçus Corwin et Eric, immobiles comme des statues, en train de se défier du regard... Je fus introduit dans le bureau d'Oberon, une pièce grande, un peu en désordre. Le Roi était assis, en train de lire un parchemin. Je m'inclinai, et il releva les yeux.

- Mes respects, Majesté.

- Pas de ça entre nous, Adam.

Il m'examina.

- Llewella t'a-t-elle bien éduqué ?

- Oui, Sire.

- Comment peux-tu l'affirmer ? Qu'as-tu appris ?

- Tout ce qu'un prince doit savoir, Sire. Les lettres, les arts et le goût des nobles choses, les sciences, surtout la médecine, l'histoire et la géographie, la courtoisie et l'étiquette de cour, la danse, l'escrime, l'équitation...

- Quelle ta force de volonté ?

- Je ne l'ai encore jamais éprouvée, Sire.

- Eh bien, c'est le moment...

Il me fixa.

- A vrai dire, Sire, j'ai appris que Llewella n'était pas ma mère. Vous êtes mon père, et j'aimerais en savoir plus sur ma vraie mère.

- Est-ce si important ? Llewella n'en a-t-elle pas tenu lieu, jusqu'à maintenant ?

- A la perfection, Sire. Souhaitez-vous que j'oublie Chelwane ?

Il ne répondit pas. Son regard me sembla significatif.

- Bien, Sire.

- Je vais te faire attribuer des appartements.

Il rappela le chambellan, lui donna quelques ordres, et nous sortîmes. En chemin, nous retrouvâmes Corwin et Eric. Ils n'avaient pas bougé. Je demandais au chambellan :

- Que font-ils ?

- Je ne sais. Encore une querelle, je pense...

- C'est au premier qui baissera les yeux, certainement ?

- Peut-être.

- Pourquoi ne tirent-ils pas l'épée, pour régler leur différent avec plus de superbe ?

- Sa Majesté l'interdit.

- Ah... Ils se querellent à propos d'une femme, c'est ça ?

- Qui sait ?

Nous atteignîmes la suite qui m'était attribuée. Mon premier soin fut de réarranger ça à mon goût et de garnir ma garde-robe, aidé par une meute de valets. C'est ainsi que je me suis installé au château d'Ambre.

Je fus présenté à la famille et à la cour. Je commençais ma vie au palais, entre les bals, les fêtes, les duels. Je fréquentais assidûment la salle d'armes, et je participais à de nombreux tournois, contrairement à mes frères qui ne pratiquaient guère ce genre d'activités, sauf peut-être Bleys, et encore.

10. UNE HISTOIRE D'ORTOLANS...

Un soir, je rentrais chez moi, et je découvris moult volatiles égorgés au-dessus de mon lit. C'était dégueulasse, il y avait du sang partout. Un truc de sorcier, c'était clair. Je n'y connaissais rien, et je fonçais chez Fiona. Elle ouvrit. Je lui expliquai le problème, et elle me

suivit d'assez mauvaise grâce. Elle inspecta la chose, et me dit qu'il ne faudrait pas que je dorme le mois à venir, sinon, le sortilège me causerait d'horribles cauchemars. Et merde ! Elle me conseilla un médicament, que je devais aller chercher à l'infirmerie, pour tenir le coup. Elle me demanda si je m'étais fait des ennemis, mais je n'en voyais aucun, à par Sire Randolph, que j'avais battu au tournoi avant-hier. Je fis nettoyer tout ça.

Ce fut un mois abominable. Je fus rapidement épuisé. On m'avait vu dernièrement avec Dame Eileen, une jeune noble, et de vilaines rumeurs commencèrent à circuler. Mais que diable, j'avais été chevaleresque, et il ne s'était rien passé entre nous ! Je dus défendre sa vertu, et mon honneur. Les duels se succédèrent avec les coquins qui osaient parler trop fort de ceci devant moi. Au début, ça allait, mais après deux semaines à ce rythme, ils profitèrent lâchement de ma faiblesse pour m'étriller. Ils ne perdaient rien pour attendre, et je serrais les dents en notant les noms... Oberon s'inquiéta de mon état, et je lui répondis que j'éprouvais ma volonté. Il sembla dubitatif. Une fois rétabli, je trouvais maints prétextes pour provoquer ceux qui m'avaient battu, et je leur donnais la leçon d'escrime qu'ils méritaient. Je ménageais seulement Sire Randolph, avec qui je me réconciliais, en vue de lui soutirer quelque chose, si tant est qu'il ait pu y être pour quelque chose. Mais non. En tout cas, je m'en suis fait un ami, et nous avons par la suite écumé les lices du Cercle d'Or ensemble. Bien plus tard, nous avons formé notre équipe de joueurs.

Enfin, on apprit que nombre d'Ortolans de Cathuria, un volatile rare, met fort prisé par Eric, avaient disparu de leur nichoir... J'allais voir Eric, et lui demandais s'il était possible que Corwin m'en veuille parce que j'avais battu Lord Rein en duel à propos d'un différent au sujet de la beauté respective de deux dames. Eric accusa aussitôt Corwin de ce sale coup, et l'affaire vint aux oreilles du Roi. Il nous engueula vertement durant le repas. Il avait évidemment aussi entendu parler de ma mésaventure, par les serviteurs qui avaient nettoyé mes appartements. Seul Brand resta indifférent devant la tempête. Il notait des trucs sur un carnet, avec un détachement total. Finalement, Oberon nous condamna, Corwin, Eric et moi, à aller chasser l'Ortolan en Cathuria, pour regarnir le nichoir. La méthode du Roi était simple : inutile de chercher le coupable en vain, punissons l'offenseur, l'offensé, et tous ceux qui ont à voir avec le crime... Le lendemain, nous embarquions pour Cathuria. La chasse dura six mois. Ce putain d'oiseau était rarissime et difficile à capturer. Ce ne fut pas de tout repos. Corwin et Eric se battaient souvent. Ils m'accusèrent aussi. J'eus droit à plusieurs foulures et à un poignet cassé, durant ces leçons intensives de bagarre.

Deux mois après notre retour à Ambre, ça recommença. Je conduisais Dame Glynia avec toute la courtoisie requise vers ma chambre, et là, rhaaa ! Du sang et des ortolans égorés partout ! Je fis venir Corwin. Il regarda, et dit :

- Il est hors de question que je reparte chasser les maudits volatiles d'Eric !

Et il claqua la porte. Evidemment, on y retourna quand même, et vite. Le problème, c'est que je ne devais pas dormir, et par conséquent, notre efficacité s'en trouva diminuée. A la fin, Corwin m'assomma chaque soir. Aïe ! Peut-être était-ce dû à cette façon originale de trouver le sommeil : je ne fis aucun cauchemar. Corwin et Eric

ramenèrent aussi de quoi se constituer chacun un vivier d'ortolans, histoire de parer à toute éventualité.

Une fois revenu à Ambre, je piégeais ma chambre, et plusieurs soirs de nouvelle lune, je fis croire à mon absence alors que je restais à veiller chez moi, en embuscade. Mais le coupable ne se montra pas. Après six mois, j'en ai eu assez, et j'ai démonté mon dispositif. Quatre mois passèrent tranquillement. Vous devinez ce qui se passa, ce soir d'une nuit sans lune, alors que je rentrais chez moi... La moutarde me monta au nez. J'appelais des valets pour nettoyer tout ce bordel. J'eus la surprise de voir le Roi en personne venir me voir. Il constata le désastre.

- Et pourquoi, chaque fois, te privés tu de sommeil pendant un mois ?

- Euh... A cause des ortolans. Je ne tiens pas à faire des cauchemars... Tout ce sang, ça me fait un choc.

- Tu as fait des cauchemars ?

- Non, Sire. Mais je sais que si je dormais, j'en ferais.

Son expression devint curieuse.

- Tu redoutes des rêves que tu n'as pas fait ?

- Eh, bien, tout ça, c'est des trucs de sorciers pour m'envoyer des cauchemars, et...

- Il suffit ! Ne me mens pas.

- Non, Sire. C'est une sorcellerie pour m'envoyer des cauchemars, et je ne dors donc pas pour les éviter.

Ses yeux étincelèrent de colère. Je l'avais contredit.

- Tu m'as menti, et tu seras châtié. Sache que la magie ne fonctionne pas ici, à Ambre.

Il s'en alla. Mes soupçons se tournèrent aussitôt vers Fiona, qui m'avait si bien mené en bateau avec ses histoires. Je n'eus pas le temps de vérifier. Les ortolans n'avaient pas disparu du nichoir royal, cette fois, et Corwin et Eric m'affirmèrent qu'ils ne venaient pas du leur. L'un des deux mentait, forcément. Je leur racontais les conseils que m'avait donnés Fiona, la première fois. Corwin décida d'en parler devant Oberon. Le Roi nous renvoya à la chasse, et punit aussi Fiona, mais je n'ai jamais su de quelle manière. Nos bagarres étaient pires que jamais, mais Eric commençait à douter de la culpabilité de Corwin. Moi, j'étais certain que c'était Fiona : je dormais normalement, et sans cauchemars. D'ailleurs, à notre retour, elle me fit la gueule, et moi aussi, d'ailleurs.

C'est un mois plus tard qu'elle vint me voir.

- Tu sais, ce n'est pas par la délation que tu résoudras les problèmes, ici. Retiens la leçon.

- Tu t'es pourtant joué de moi. Je n'ai pas fait de cauchemars. La magie ne fonctionne pas, ici.

- C'est peut-être Dworkin... Si tu savais ce qu'il est capable de faire, tu ne dirais pas ça. La magie est une chose plus compliquée que tu ne sembles le croire. Il est mon professeur, et ce n'est pas simple...

Je pris un air songeur. Peut-être faudrait-il que j'aille voir le vieux fou. Si c'était lui... Et, de toute façon, il pourrait certainement m'apprendre deux ou trois choses sur les sciences occultes. Ça pourrait me permettre d'y voir plus clair.

- Ah ! Je t'ai fait douter !

- Non, Fiona, je pensais juste à autre chose...

- A quoi ?

Je ne répondis pas.

- En tout cas, tu m'as menti. La sorcellerie est inopérante à Ambre. Le Roi lui-même me l'a dit.

- Ah oui ?

Elle claqua des doigts, et toutes les torches de la pièce s'embrasèrent. Wow ! Elle sortit, me laissant planté là.

Les jours suivant, je me renseignais sur Dworkin. C'était un cinglé, et on me raconta que tous les matins, des scribes étaient chargés de lui rappeler ce qu'il avait fait les jours précédents, car il ne s'en souvenait jamais. Je renonçais à mon projet de le rencontrer. C'était clair, je n'en tirerais rien.

Il n'y eut plus d'ortolans égorgés au-dessus de mon lit, et l'affaire ne fut jamais élucidée. J'y ai gagné une aversion profonde pour les ortolans de Cathuria. Corwin aussi, apparemment. Ne nous présentez jamais ce plat, nous en serions offensés au point de devenir violents. Depuis sa petite démonstration, je respecte beaucoup Fiona. Au fond, elle avait raison, la magie aurait pu marcher, et ses conseils auraient pu être vraiment utiles. Personnellement, je pense que c'était Corwin le coupable, mais j'ai gardé ça pour moi. Primo, j'avais battu Lord Rein, son grand ami à la cour. Secundo, il a visé le plat préféré d'Eric. Il haïssait suffisamment son frère, je crois, pour accepter d'aller chasser l'ortolan avec lui et être le témoin de nos difficultés.

Après ces deux années passionnantes, j'ai pris l'habitude de me tenir un peu à l'écart de mes frères et sœurs, dont les petites querelles continuaient. J'ai installé mes quartiers d'été en Arden. Paradoxalement, l'aventure m'avait donné le goût de la chasse. Je voyageais aussi dans le Cercle d'Or, en compagnie de Sire Randolf et d'autres jouteurs, avec lesquels nous accumulâmes les victoires en tournoi. Et la vie continua...

11. LA TOUR DES BARIMEN.

Après ma longue convalescence qui a suivi la Fournaise de Brethyll où j'avais failli mourir, j'ai décidé que la situation me convenait. La famille me croyait mort, et je comptais en profiter. Evidemment, je n'étais pas aussi naïf que cela. Ma mort reconnue était la position officielle, mais je savais bien que certains de mes frères et sœurs devaient me savoir vivant, sans compter Oberon... Chacun, dans la famille, a ses pouvoirs, qui diffèrent de ceux des autres, et je ne doutais pas, par exemple, de la compétence de Fiona. Encore moins de celle de père. Cependant, il fallait auparavant qu'ils pensent à vérifier. De toute façon, je comptais prévenir ma chère Llewella, mais plus tard.

Je suis enfin parti à travers les Ombres, en direction des Cours du Chaos, dont Dworkin m'avait déjà parlé. Durant mon séjour à Losthole-Town, il avait disparu d'Ambre. Logiquement, il devait être retourné chez lui, là-bas, chez les Barimen. Il était plus que temps pour moi d'obtenir de sa bouche les réponses aux questions et aux doutes qui me hantaient depuis la mort de Sélène. Dworkin avait la réputation d'avoir créé la Marelle d'Ambre, et je l'en croyais vraiment capable. Qui mieux que lui aurait pu m'indiquer si oui ou non, ce jour là, quelqu'un avait influencé la Marelle pour tuer Sélène ? Mon instinct me disait déjà que oui, mais j'espérais que le vieux gnome me donnerait un nom. Et le responsable, une fois que je l'aurais démasqué, paierait cher, très cher, sa cruauté. Même si c'était Oberon en personne. Ce dont j'étais déjà plus qu'à moitié convaincu, en vérité...

Le voyage fut long et malaisé. Je ne connaissais pas la route, et à mesure que je m'éloignais d'Ambre, les Ombres devenaient de plus en plus étranges. Et personne ne semblait pouvoir m'indiquer la direction des Cours du

Chaos. Je devais donc me fier aux seules explications de Dworkin : s'enfoncer encore et encore dans les Ombres, vers des lieux de plus en plus déments. Mais en appliquant cette méthode, je m'aperçus que des endroits dépassant l'imagination, en Ombre, il s'en trouvait beaucoup plus que je ne l'aurais cru. Certains absolument fascinants, et d'autres atrocement hideux. Mes aventures et mésaventures furent nombreuses dans ces confins des Ombres. Enfin, un jour, après peut-être un ou deux ans de recherches, la chance m'a souri.

Je suis arrivé dans une cité triste et morose, perdue au milieu d'un désert de rocaïlles sombres. Le ciel avait des teintes folles que je ne saurais décrire. Au nord se dressait une tour d'une hauteur démesurée, dont les contours torturés se découpaient au-dessus de l'horizon. La bâtisse devait être très loin, à en juger par sa taille. Lorsque j'interrogeais les habitants de la ville, j'appris que j'étais aux frontières extérieures de la Zone Noire des Cours du Chaos. Mais quelque déesse de la bonne fortune avait dû guider mes pas, car on me dit aussi que ce donjon au loin était la Tour des Barimen ! J'appris qu'il s'agissait d'une espèce d'asile de fous où la plupart des cinglés des Cours du Chaos étaient enfermés. Certains Barimen venaient parfois en ville pour s'approvisionner, mais lorsque j'essayais de causer avec eux, ils s'éloignaient en marmonnant.

J'allais donc installer mon camp dans le désert, non loin de la tour, dans un repli discret du terrain, et je me mis à observer les lieux, usant de la métamorphose pour disposer d'un regard plus perçant que celui d'un aigle. J'en traçais un Atout. Les fenêtres du bâtiment étaient garnies de barreaux. Des gardes armés de fouets sortaient parfois et promenaient une cohorte de patients autour du donjon. Après trois jours d'observation, je remarquais que les barreaux d'une fenêtre venaient d'être descellés. Un homme au regard brillant sortit par l'ouverture, et au péril de sa vie, il descendit le long des murs et des aspérités. Une fois arrivé en bas, il se mit à courir comme un dératé vers le désert. Un peu plus tard, une poterne de la tour s'ouvrit, et trois hommes sortirent. Ils restèrent sur le seuil, en causant tranquillement. Je quittais ma cachette et contournais le bâtiment par l'arrière. J'escaladais ensuite le mur jusqu'à la fenêtre d'où l'homme s'était évadé. J'arrivais dans une petite cellule étroite et puante, aux murs couverts de poussière humide. Une lourde porte en barrait l'entrée. Je redescendis par la fenêtre et me glissais vers la poterne devant laquelle les trois gardes causaient toujours. Ils étaient en train de se plaindre de la lenteur de l'évadé, tout en prenant des paris sur celui qui le rattraperait. Je me montrais. Au début, ils parurent surpris. Je leur expliquais que je voulais parler à leur directeur, que j'avais un cas à lui soumettre. Ils acceptèrent.

Un quart d'heure plus tard, j'étais en train de discuter avec celui que j'avais demandé à voir, dans un petit bureau confortable. L'homme n'était pas très grand, un peu ventripotent. Il s'appelait Twordal Barimen. Je m'étais présenté sous le nom de Scaïl. Mes explications étaient un peu confuses : je voulais qu'il comprenne ce que j'attendais de lui sans qu'il en comprenne trop non plus. Malheureusement, il se montra désolé de ne pouvoir me renseigner à propos de Dworkin. Il le connaissait effectivement, c'était bien un Barimen, mais cela faisait très longtemps qu'il était parti. A tout hasard, je laissais à Twordal un Atout de ma personne. Il admira la facture de

la carte, et je lui révélais que c'était Dworkin qui m'avait enseigné cette science. Il promit de me contacter si celui que je cherchais passait par là, mais il laissa sous entendre qu'il n'y avait vraiment aucun espoir que cela arrive. Un coup dans l'eau, donc. J'avais eu de la chance de trouver cet endroit, mais Dworkin n'y était pas, et mes questions restaient en suspens.

12. HELENA.

Quelque temps après avoir quitté la Tour des Barimen, j'étais en train de remballer mon campement, lorsque je reçus le contact d'Atout d'un inconnu. Twordal, déjà ? J'acceptais l'appel. C'était une femme magnifique, aux cheveux noirs, vêtue avec élégance. Elle se présenta sous le nom de Dame Helena, de la Maison Barimen. Twordal lui avait parlé de ma venue, et elle désirait s'entretenir avec moi. Je lui tendis la main et la fit passer. Nous avons causé. Elle était plus bavarde que Twordal, et plus disposée à m'aider, m'a-t-il semblé. Je lui répétais mon histoire. Au bout d'un moment, elle m'a interrompu.

- Vous êtes Scail, c'est ça ?

- Eh bien, pour ne rien vous cacher, je suis en fait le Prince Adam d'Ambre. La famille me croit mort, et je le suis officiellement.

Elle sourit.

- Je le savais déjà. Je vous ai posé cette question car j'étais curieuse de savoir ce que vous répondriez...

Je répondis à son sourire. Bien m'en avait pris de jouer la franchise. Je décidais de continuer sur cette voie, et lui expliquait exactement ce que je recherchais : pourquoi Sélène, ma fille, était morte sur la Marelle d'Ambre. Je lui fit part aussi de mes soupçons envers Oberon.

Elle m'indiqua, pour sa part, que Dworkin était précisément prisonnier d'Oberon à Ambre, et que les Barimen cherchaient à le récupérer, ainsi que d'autres, d'ailleurs. Les connaissances de Dworkin semblaient être fort convoitées, et nul doute que l'Empereur des Cours du Chaos soit aussi fort intéressé. Elle me parla aussi de la science des Barimen. Apparemment, ils étaient capables de mesurer certains facteurs influençant l'univers, des espèces de variables abstraites aux noms étranges. Avec la date exacte de la mort de Sélène, Helena serait peut-être capable de déterminer si un de ces facteurs avait été modifié en ce qui concerne la Marelle. Je lui fit confiance, et elle promit de me rappeler si elle trouvait quelque chose. Après l'avoir quittée, je partis dans les Ombres, tout en songeant à elle. Une femme d'un grand charme, assurément. Je m'étais plu en sa compagnie.

Quelque semaines plus tard, elle me rappela et me fit passer par Atout. Elle était dans une chambre d'hôtel. c'était le soir. Dans les rues de la ville se déroulait un carnaval endiablé. Helena m'apprit que la meillostasie de la Marelle avait été altérée à la date où ma fille était morte. D'après ce que j'ai pu comprendre de ses explications, la meillostasie représentait le rapport qu'avait la Marelle avec la structure des choses, et en particulier des êtres vivants, je pense. Ce genre d'altération n'était pas si exceptionnelle : elle survenait tous les deux ou trois ans environ. De mon point de vue, cependant, cela confirmait mes pensées. Si un tel phénomène pouvait tuer, Flora aussi serait morte lors de l'épreuve. Quelqu'un, Obéron par exemple, avait donc manipuler le pouvoir de la Marelle pour que Sélène échoue. Soit après que Flora l'eut traversée, soit de manière à ce que Flora n'en soit pas

affectée. Je stoppais là le cours de mes pensées. Inutile d'aller plus loin pour le moment.

J'invitais Helena à dîner. Elle accepta. Nous descendîmes dans les rues. La fête était superbe. Helena, contrairement à ce que j'avais pu craindre de la part d'une Barimen, savait se montrer gaie et enjouée. Je la courtisais, et je me rendis compte qu'elle semblait n'attendre que cela. Normal, de la part d'une telle femme : elle ne devait laisser aucun homme indifférent. Mais il y eut plus, car elle se mit elle aussi en devoir de me séduire, ce qui était déjà réussi, soit dit entre nous. Je ne sais si c'est moi qui l'ai mise dans mon lit ou l'inverse, mais nous avons passé une fort agréable soirée.

Par la suite, nous sommes devenus amants. Nous nous revoyions de façon assez irrégulière, car Helena ne voulait pas attirer les soupçons sur ses absences auprès de ses confrères Chaosiens. Et puis, les années ont passé, et je crois que nous en avons tous les deux eu marre de ce petit jeu de cache-cache. Nous sommes repartis chacun de notre côté, sans heurts, pour explorer de nouveaux horizons. Nous sommes restés amis. Elle a eu d'autres amants, j'ai aimé d'autres femmes, mais je la retrouve chaque fois avec beaucoup de plaisir.

13. LA GUERRE DE LA MARELLE VUE D'UN AUTRE OEIL.

13. 1. CE BON BRAND...

La fameuse Guerre de la Marelle relatée par Corwin a commencé longtemps, très longtemps après ma mort présumée. Des siècles et des siècles après. Toutes ces années avaient été bien remplies. A l'époque, je contrôlais un vaste empire galactique d'Ombre, le Gulsraad. Je vous contera peut-être une autre fois comment j'en étais arrivé là. Pour l'histoire qui nous intéresse en ce moment, sachez seulement que deux ambriens seulement savaient que j'étais vivant. Il y avait Llewella, parce que je l'avais recontacté et prévenue de la situation réelle. Après tout, elle restait ma grande soeur préférée, et ma mère de coeur. Nous nous rappelions par Atout de temps à autre, et nous nous sommes revus quelquefois. Je lui racontais mes aventures, et elle me tenait au courant des derniers événements d'Ambre. Oberon était toujours aussi actif, et moult nouveaux frères et soeurs nous étaient arrivés : Tristan, Anastasia, Alexandre, Katharina, Julian, Gérard, Random, Mirelle, Sand et Delwin.

Enfin, il y avait Brand. Il savait que j'étais vivant et il m'avait retrouvé, je ne sais par quels moyens. Il est ensuite revenu plusieurs fois. Ses séjours étaient assez longs, et je lui ai fait attribuer des appartements et un atelier pour ses travaux artistiques. Nous avions parfois de longues discussions. Je ne sais pourquoi, mais je l'appréciais. Peut-être à cause de ses idées bizarres. J'aime à croire que lui aussi, d'une certaine manière, se plaisait en ma compagnie : contrairement à nos autres frères et soeurs, je prenais la peine de l'écouter.

Un beau jour, notre conversation nous a conduits vers des idées étranges, et il m'a fait une proposition non moins surprenante. Il envisageait de détruire la Marelle et de faire chuter Oberon de son piédestal, pour retracer une nouvelle Marelle, différente et plus conforme à ses vues. Pour ma part, je n'aurais qu'à prendre le trône. Je serais le nouvel Oberon et il serait le nouveau Dworkin. Au début, nous parlions de cela d'une manière hypothétique, et j'avoue l'avoir pris sur le ton de la plaisanterie. Mais je

crois que Brand était sérieux. Et puis, j'ai réfléchi. La Marelle, Sélène, Oberon... Je lui ai dit : " D'accord ". Et nous avons commencé.

Brand affirmait que Martin, le fils de Random, serait la clé de son succès. Le jeune ambrien devait savoir quelque information capitale concernant la Marelle. Brand l'a attiré au Gulsraad, et ma souricière s'est refermée. Sous l'apparence de Martin, je sévissais depuis deux mois dans le système de Durdane en tant que pirate. Evidemment, lorsque Martin est arrivé sur Durdane, il a été capturé par les autorités. Brand avait « préparé » la cellule, pour l'empêcher de s'échapper. Il l'a interrogé plusieurs heures, en se faisant passer pour son sauveur. Il l'a d'ailleurs sorti de là, comme prévu. Malheureusement, Martin ne lui avait rien appris. Mon frère était fâché et perplexe. Sûrement Martin ignorait l'importance d'un détail dont il avait connaissance. Brand et moi avons réfléchi, sans succès, jusqu'au jour où il a semblé comprendre quelque chose. Sans m'expliquer, il est reparti, en me disant qu'il devait vérifier certains points. Je n'ai pas eu ensuite de nouvelles durant des années, et son Atout restait muet.

13. 2. LES CERCLES NOIRS.

Des choses sont alors apparues au Gulsraad. Brand m'avait averti que cela pourrait arriver, et de façon généralisée, dans les Ombres.

Cela a commencé par une demande de renforts venue de Délirius. Une simple demande de renforts, qui en disait long. Leur problème était sérieux. Je rassemblais le Conseil Impérial des Exarques, et j'eus alors la surprise de constater que d'autres planètes de l'Amas de Gorthaur essayaient les assauts de forces sorties de nulle part. Le problème était vraiment sérieux. En recoupant les informations, nous avons constaté que les assaillants semblaient venir de Cercles Noirs apparus sur les zones polluées de ces astres. En vérité, quelques mois plus tôt, de tels phénomènes s'étaient manifestés sur certaines planètes du Coeur, mais il n'y avait pas eu de difficultés : les Légions Achantes avaient tout balayé avant que ces Cercles ne puissent s'étendre. J'en déduisis que sur Délirius et les endroits concernés aujourd'hui, les Cercles, non repérés, avaient eu des mois pour se développer et gagner en force. Pas question de prélever des troupes là où mes vassaux en avaient besoin. Je donnais mes ordres, et me préparais à me rendre en personne sur la planète folle, à la tête d'une partie de la Garde Impériale. Ces soldats, tous vétérans, surentraînés, dopés au Thyros IV, la drogue de combat, formaient la Septième Légion Noire, plus communément appelée La Meute. Leur emblème était le mien : sur champ de sinople, loup de sable passant armé d'or. Torkedara Varenkor nous accompagnerait, à la tête de son Conclave d'Archomanciens. Sur la piste d'embarquement, j'embrassais ma douce Yaëlle aux lèvres de miel. Elle me prédit la victoire. Sur la passerelle du titanique O'Selenaë, je me retournais pour saluer la foule, qui m'acclama. L'Arakeus du Gulsraad partait en guerre !

Notre flotte réduite traversa les espaces sidéraux à une vitesse hallucinante. Nous atteignîmes le Système Del I, et nous nous sommes placés en orbite autour de Délirius. La corruption semblait déjà avoir touché les satellites de guerre qui en gardait l'accès. Pas tous. Les engins étaient en train de s'entre-déchirer. Ceux qui étaient atteints par le mal étaient noyés dans une sorte d'Ombre qui lançait ses longs fils autour d'eux, pareils à des éclairs faits de

ténèbres. Les autres déchargeaient leur feu meurtrier sur eux...

Nous sommes descendus sur Délirius, dans l'île-continent du Gouverneur Robenfol de Firmador. Ce tas de graisse, zélé serviteur de l'Empire, me fit son rapport. Tout avait commencé sur la côte du Gluon. Une vaste zone semblait avoir muté de manière étrange. Les fangeux étaient devenus vindicatifs, puis foncièrement agressifs. De plus, certains indices laissaient à penser qu'ils pratiquaient la magie noire depuis peu. Le connard qui leur avait appris ça n'allait pas tarder à regretter sa trahison. Dernière chose : les Aeropthères envoyés en survol n'avaient rien pu voir : un brouillard sombre et épais comme de la soupe planait au-dessus du Cercle. Pas grand-chose à attendre de l'observation orbitale non plus. De plus, les conditions atmosphériques de l'endroit étaient exécrables. Certains pilotes audacieux qui avaient tenté de s'enfoncer dans la brume avaient disparu avec leurs engins. Quant à mes sorciers Archomanciens, ils étaient formels : une certaine forme de magie régissait le lieu.

Il n'y avait pas à tergiverser. Cette saleté devait être épongée, vite, net et bien. J'ordonnais le largage d'une fusée neutronique, et on n'en parlerait plus. C'est un excellent détergent. Malheureusement, dès qu'elle entra dans le brouillard, les senseurs perdirent sa trace. Je ne sus jamais si elle toucha au but. Elle n'explosa pas. Par Saaroth ! Comment diable ? Mais j'ai fini par comprendre. Des choses qui débarquent sans prévenir. Sorties de nulle part. Les Aeropthères qui disparaissent. La fusée qui n'explose pas. Pigé ? Ce Cercle Noir était issu d'Ombre, et la technologie du Gulsraad n'y fonctionnait tout bonnement pas ! Les Loups de la Meute allaient devoir sortir leurs épées. Pas de souci de ce côté là. Ils savaient manier ces armes à la perfection. J'y avais veillé, et le corps à corps fait partie de la longue tradition guerrière du Gulsraad.

Je dirigeais moi-même l'assaut, Swindlerfang à la main, revêtu de la fameuse Armure Impériale. Tout un symbole. Cela mettrait la rage au Coeur de mes Légionnaires, je le savais. Avec la bombe, ils auraient peut-être eu peur. Mais leur confiance et leur adoration m'était assurée, si je me risquais en personne. A tout hasard, j'avais fait installer des batteries lance-missiles sur le pourtour du Cercle. Comme prévu, les essais s'étaient avérés infructueux : les projectiles n'explosaient pas. En tout cas, que quelque saloperie essaie de sortir... Elle serait transformée en steak haché trop cuit disséminé aux quatre vents avant d'avoir compris ce qui lui arrivait.

Par chance, les crache-feus fonctionnaient toujours, bien qu'à une puissance et une portée moindre. Dans la zone, le paysage était étrange, les perspectives faussées. L'amas d'ordures s'était transformé en une forêt d'arbres métalliques et déformés, aux reflets sales. Nos pieds s'enfonçaient dans l'épaisse couche d'humus puant constitué d'immondices. Des bandes de brouillard obscures s'enroulaient autour des troncs difformes, avec un mouvement lent et hypnotique, avant de monter vers le ciel, comme de la fumée. Dès que j'ai pénétré dans le Cercle, j'ai senti où je devais aller : au coeur de cette forêt démoniaque. Les dessins en spirales sur la lame de mon épée brillaient doucement. Nous avançons avec précaution, en formation de tirailleurs.

L'attaque est d'abord venue du sol. Des lianes métalliques, végétation démente, en sont sorties pour

s'enrouler autour de nous et nous immobiliser. Leurs bords semblaient tranchants comme des rasoirs, mais avec nos armures, rien à craindre. Puis, jaillissant des sous-bois, la horde des fangeux s'est ruée sur nous, accompagnée par des oiseaux monstrueux comme je n'en avais jamais vu auparavant sur Délirius. Ils ne savaient pas à qui ils avaient affaire. Mes Loups, rendus insensibles par le Thyros IV et galvanisés par ma présence, se libérèrent promptement du piège végétal et contre-attaquèrent avec une fureur froide. Le sang de mes adversaires s'enflammait au contact de l'acier de Swindlerfang. Nous avons progressé durant encore une bonne demi-heure, détruisant toute opposition sur notre passage. C'est alors que mon avant garde est tombée sur un os. Ou plutôt sur ce que je cherchais. Dans une espèce de clairière se tenait un être énorme maniant un lourd hachoir de guerre avec une précision mortelle. Cinq légionnaires gisaient déjà à ses pieds, le corps tranché. La bête avait bien neuf pied de haut, elle était couverte d'une fourrure sombre et sale. Son visage était celui d'un animal en furie, ses yeux d'un jaune fuligineux me regardèrent approcher. J'esquivais son coup. Il était rapide. J'ai trébuché et je suis tombé en arrière. Son arme s'écrasa dans les ordures à l'endroit où j'avais chuté. Mais d'une culbute, je m'étais déjà redressé et porté sur sa droite. Je ne l'ai pas raté. Son oeil flambait déjà, percé par mon coup d'estoc. Il commit l'erreur de s'énerver, fit tourner son hachoir. Je tournais autour de lui en le harcelant. Il était à moi, maintenant. En une minute, ce fut terminé. Il s'écroula en flambant par toutes ses blessures. Il eut encore assez de souffle pour grogner :

- Je te connais, Ambrien... Et je connais l'Ouvreur !

Les semaines suivantes, je les passais en expédition sur d'autres planètes où les Cercles Noirs étaient devenus trop menaçants pour pouvoir être éradiqués par les forces locales. Je repassais de temps à autre au Palais Impérial. A cette époque, j'ai aussi contacté Llewella, qui m'apprit que le même genre de phénomène sévissait à Ambre même, sous la forme d'une route. Eric, le Régent, s'en occupait.

Un soir, j'étais en train de lire dans le salon du palais du Gulsraad que j'avais dédié aux oeuvres de mon frère Brand - un petit musée, en quelque sorte, dont l'ambiance particulière avait tout pour me plaire. Je relevais les yeux sur le tableau qui me faisait face, et contemplais le magnifique paysage qui y était figuré. C'est à ce moment qu'il déboula. Dans la scène peinte. Brand en personne, les vêtements en haillons, en sale état. Il me regarda, et ses lèvres bougèrent. Ses yeux étaient suppliants. Le son de sa voix me parvint avec un certain décalage. Une impression étrange...

- A moi, Edhaym ! Viens m'aider...

La peinture se mit alors à fondre, les couleurs se mélangèrent, le paysage changea. Une tour massive, sous un ciel de plomb, au milieu d'un amas de rochers de tailles diverses. Ce fut tout. Comment avait-il fait ça, je n'en savais rien. Peut-être son talent d'artiste des Atouts, ajouté à l'empathie particulière qu'il avait avec ses oeuvres ?

Ma décision fut vite prise. Selon toute logique, il était prisonnier de la tour représentée par le tableau. Je l'étudiais longuement, inscrivant chaque détail du lieu dans ma mémoire. Le réalisme de la scène était saisissant. Ce n'était pas un Atout, mais je me sentais capable de l'atteindre à travers Ombre.

13. 3. OÙ L'ON RETROUVE LE PRINCE BLEYS.

Je montais mon destrier, Morroch. Les visions défilaient autour de nous, comme si nous chevauchions au coeur d'une tempête qui nous apportait une multitude de fragments tirés des Ombres. Le Gulsraad était maintenant loin derrière nous, et je tendais mon esprit vers la tour. Nous atteignîmes un endroit bizarre. La plaine que nous venions de traverser en trombe donnait à l'orée d'une forêt. Une forêt étrange. Tout y semblait sombre et distordu, un silence de mort régnait, vu de l'extérieur. Cela me rappelait les Cercles Noirs, à ceci près que l'horizon entier semblait barré. Il s'agissait peut-être d'un Cercle terriblement étendu, mais je pensais plutôt à une Route, comme celle qui partait d'Ambre et dont m'avait parlé mère. Il fallait que je la traverse pour atteindre la tour. Les lois d'Ombre sont ainsi faites. J'aurais peut-être pu faire un détour, mais si cette route parcourait toute les Ombres proches, comme je le croyais, ça n'aurait servi à rien. Je m'engageais donc sous les sinistres frondaisons. Ce fut comme si j'entrais dans un autre monde. Le son des sabots de Morroch était étouffé, la lumière était faible, le silence presque total. Je me sentais pourtant épié. C'était typiquement le genre d'endroit où on n'a pas envie de lancer un appel, de peur de recevoir une réponse. Des champignons malodorants s'agglutinaient en amas obscènes au pied des arbres. J'essayais de manipuler Ombre. Là, au détour de ce creux, une petite fleur, fragilité blanche et pure en ces lieux de pourriture. Rien. Je n'obtins pas ma fleur, juste une douleur vive à l'arrière du crâne pour la peine. Un bruit bizarre vint de ma gauche. Je tirais l'épée et scrutais l'Ombre. Fausse alerte. Je n'avais pas envie de m'attarder ici. Je recommençais à manipuler Ombre. Je voulais ma fleur, bon dieu ! Le mal de tête me reprit. Ma cervelle était comme prise dans un étau, mais je m'obstinais. La douleur s'intensifia. Je continuai à forcer, à triturer la substance d'Ombre. Morroch s'agita. Soudain, ce fut comme si mon crâne éclatait, mais elle était là. Ma fleur, ma petite fleur, toute blanche. Autour d'elle, le paysage malsain s'effondra comme un vitrail brisé. La migraine était terrible, mais je n'étais pas disposé à cesser. J'éperonnais mon destrier, qui partit au galop, comme s'il n'attendait que cela. Autour de moi, tout s'écroulait. Derrière ces bouts ténébreux d'Ombre, un champ, tout blanc. Une lueur éclatante. Nous fûmes dehors. Le sang battait à mes tempes. Le soleil m'éblouissait. Je tirais les rênes, et me retournais pour regarder. Au travers de la Route Noire, j'avais tracé une piste. Une avenue de terre brune peu à peu envahie par la blancheur. Je descendis de Morroch et m'allongeais au milieu des fleurs, de mes jolies petites fleurs blanches, pour souffler un peu. Leur parfum était délicieux.

Je n'ai pas eu de gros problèmes durant les jours qui ont suivi. Oh, certes, les régions que j'ai traversé étaient plutôt sauvages et hostiles, et j'ai dû parfois sortir Swindlerfang de son fourreau... Je m'en suis sorti sans dommages. Enfin, j'ai atteint l'Ombre que je cherchais. Le sol était plat et uniforme, si ce n'étaient les rochers, dont la taille allait de celle d'un caillou à celle d'une colline, qui dérivait dans la pierre comme des rondins dans une rivière. Un endroit toujours en changement. Je laissais Morroch dans une Ombre voisine, et je poursuivis à pied ma route au milieu de ce cosmos minéral, prenant garde à ne pas me faire écraser par une montagne en pleine course qui aurait pu surgir sans klaxonner. Je les vis alors : plusieurs sentinelles juchées en divers points, sur les

roches mouvantes. Je vérifiais mon crachefeu. Il fonctionnait ici, bien qu'à une puissance amoindrie. Le chargeur serait rapidement épuisé. Tant pis. Je carbonisais deux sentinelles avant que les autres puissent réagir. Je vis les survivants descendre de leurs perchoirs, et j'entendis leurs voix gutturales. Ils se rapprochaient. Dissimulé dans les rochers, j'en comptais six ou sept. Je jaillis derrière eux et vidais mon crachefeu sur eux. La rafale meurtrière en abattit trois. Les autres se retournèrent en me balançant des projectiles divers. Un peu lents. Je fus rapidement au milieu d'eux, Swindlerfang à la main, et je les tuais tous, sauf un que je me contentais d'assommer. Je le tirais à l'abri et l'examinais longuement. Puis je sortis mon carnet et en traçais une esquisse. Il ne s'agissait à l'évidence pas d'un humain. Ses yeux étaient injectés de sang, ses mains comptaient six doigts armés de griffes et d'ergots en tout genre. Sa peau ressemblait aux fines écailles d'un poisson. Lorsque mon travail fut terminé, je me concentrais sur le dessin pour forcer un contact d'Atout. Cela fait, j'explorais son esprit en essayant d'obtenir des informations. Ce procédé était assez violent, il n'y survivrait sûrement pas. Au mieux, il deviendrait complètement fou. Lorsque j'en eus tiré tout ce que je pouvais, j'abrégeais ses souffrances d'un coup de dague.

Bien. Je savais maintenant où était située la tour. Je savais aussi qu'il devait encore y avoir environ une centaine de ses congénères qui gardaient l'endroit. Le plus inquiétant, en fait, était cette histoire de « monstre » qu'il fallait nourrir...

Mon crachefeu était hors d'usage, et je jugeais toujours l'attaque à distance préférable au su du nombre important de mes adversaires. Je défis mes gants et tendis les mains devant moi. Je sentais l'air les caresser, je manipulais sa substance. Il tourbillonna autour de moi alors que je transformais sa nature alchimique. Je le façonnais par le toucher et quelque temps plus tard, je repris ma route avec un arc en acier soigneusement conçu et équilibré suspendu dans mon dos. Quant aux flèches, je les tirerais de la substance par un procédé identique lorsque j'en aurais besoin.

La tour se profila bientôt au loin. Elle était juchée sur la seule colline stable de cet endroit. Il y avait quelque chose d'extrêmement brillant à sa base. Je transformais mes yeux pour bénéficier d'une vue aussi perçante que celle d'un aigle. Je repérais les sentinelles et les groupes de soldats. La chose lovée en bas du bâtiment était encore trop brillante. Je me procurais alchimiquement une paire de lunettes de soleil. C'était une espèce de ver ou de chenille énorme, bien vingt mètres de long, qui luisait plus intensément qu'un soleil. Le monstre, bien sûr. Je décidais de m'occuper de la garde avant tout.

Je pris soins de noter leurs positions pendant un bon moment, puis je passais à l'assaut. J'avais modifié la texture externe de mon armure de manière à ce que la lumière qui s'y reflétait joue comme sur un miroir, mais dans des directions différentes pour chaque pouce de sa surface. Ce qui aurait pour effet de faire de moi une silhouette très floue et indiscernable. Je m'infiltrai dans la zone surveillée, me cachais, bandais mon arc, créait une flèche, transperçais un soldat, deux, trois, je me cachais à nouveau, puis reprenait mon manège. Toute leur troupe fut bientôt en alerte. Ils ont joué à cache-cache avec moi pendant une heure, et ils ont perdu la partie. Tous morts.

Je m'approchais enfin de la tour. J'envoyais quelques traits sur la bête, sans effet apparent. C'était un gros

morceau, et je préférais éviter la mêlée tant qu'elle ne serait pas affaiblie. Je grimpais donc sur un rocher à proximité, et manipulais mon arc pour le rendre énorme et beaucoup plus dur à bander. Je fabriquais aussi un stock d'une vingtaine de flèches barbelées très longues. Ensuite, je m'essuyais les mains et m'allongeais sur le dos, les jambes en direction du ver. Je calais l'arc sur mes pieds, et je devins ainsi une véritable baliste vivante. La puissance de mes tirs était terrible. Je collais une quinzaine de flèches dans le corps du monstre qui se tordait en tout sens. Il vint cependant vers moi. Je saisis alors Swindlerfang et descendis à sa rencontre. Il n'était pas aussi affaibli que j'aurais pu le croire, et il restait très rapide dans ses attaques. Il se servait de sa gueule garnie de dents à la manière d'un requin comme d'un marteau. Je tournais autour de lui en visant les interstices entre les anneaux. Ce ne fut pas très facile. Cette fichue bestiole pouvait m'écraser de sa masse imposante à tout moment, et je temporisais donc, préférant perdre certaines occasions plutôt que de prendre trop de risques.

Une fois ce détail gisant au sol sans mouvement, je remis mon heaume et montais prudemment vers le bâtiment. Il était probable que d'autres gardes soient restés de faction à l'intérieur, mais personne ne tira par les meurtrières. J'arrivais sain et sauf devant la porte. Je l'examinais. Il n'y avait ni poignée ni serrure, et de plus, elle était enchantée. Il me faudrait pas mal de temps pour pouvoir la forcer. Je me repliais donc vers les rochers pour dénicher un endroit tranquille. Je cassais la croûte, puis je commençais à faire quelques essais alchimiques. Si celui – ou celle – qui avait érigé l'enchantement de la porte avait bien pris son temps, il me faudrait peut-être des semaines avant de parvenir à l'annuler. Je préférais donc essayer la méthode forte auparavant. En triturant la substance d'Ombre et après plusieurs essais infructueux, j'obtins finalement quelques pains de plastic valable. La puissance de son explosion était faible, amoindrie comme l'était celle de mon crachefeu. Je doutais que cela puisse être suffisant, mais je ne perdrais rien à tenter le coup. Je revenais donc à la porte avec mon chargement, et je commençais à la plastiquer en sifflotant l'air d'une chanson que j'avais apprise à Kaël.

Je m'affairais depuis cinq bonnes minutes, lorsque la porte s'ouvrit brusquement. Un homme, plutôt grand, vêtu de cuir des pieds à la tête, je veux dire qu'il portait un masque et des gants. Il me prit par surprise, et m'envoya balader d'un uppercut asséné avec une précision professionnelle. Il n'eut même pas l'air d'avoir souffert du choc de sa main contre mon heaume. Je me redressais d'une pirouette en dégainant Swindlerfang. Il sortit aussitôt son épée et une dague. Derrière le masque, son regard avait quelque chose de familier. Je notais que ses mains étaient normales : cinq doigts. Nous croisâmes le fer. C'était un pro. Trois minutes plus tard, aucun d'entre nous n'était parvenu à blesser l'autre, et le tempo de notre duel s'accélérait, s'accélérait... Il n'y avait qu'un de mes frères pour être capable de me tenir tête ainsi, l'épée à la main. Nous continuâmes un certain temps, et le rythme devint infernal. J'avais en face de moi une des meilleures lames de la famille, c'était évident. Benedict m'aurait déjà étrillé, donc... Il s'agissait soit de Corwin, soit d'Eric, soit de Bleys. Corwin ne s'y serait pas pris ainsi, c'était un tricheur, et il aurait cherché à obtenir l'avantage par quelque fourberie. J'avais fait suffisamment de duels avec Bleys pour reconnaître son style, et, diable !

Tout cela y ressemblait fort ! Au moment favorable, j'optais pour une botte de mon invention que seul Bleys devait bien connaître. Elle m'avait permis de le surprendre, une fois. Après le combat, je lui avais enseigné sa parade, et nous avions encore amélioré ensemble le mouvement pour lui donner plus de classe. Au final, ça avait donné une attaque assez acrobatique et un contre qui ne l'était pas moins. Très joli. Il riposta exactement comme je m'y étais attendu. Son épée effleura mon armure. Je reculai et repris mon souffle.

- Bleys ! Qu'est-ce que tu fous là ?

Il m'examina, et finit par répondre.

- Adam ? Je te croyais mort...

- Ce n'est manifestement pas le cas...

Simultanément, nous enlevâmes nos couvre-chefs. Moi mon heaume, et lui son masque de cuir. Toujours prudents et à distance respectueuse, nous causâmes. Il s'étonna que je vole au secours de Brand. Selon lui, notre frère était la cause de tous les problèmes que traversait Ambre actuellement, ainsi que des Cercles et Routes Noirs en Ombre. Il m'apprit aussi la disparition d'Oberon, le couronnement d'Eric, l'emprisonnement de Corwin. Il omit de me dire qu'Eric avait crevé les yeux de ce dernier, je ne l'appris que plus tard de la bouche de Llewella. Ils avaient enfermé Brand car il était devenu très dangereux. Ils ? S'il ne me révéla pas le nom de ses alliés, je pensais à Fiona. Je lui expliquais que j'avais simplement reçu un appel au secours de Brand, un contact d'Atout sans Atout. Bleys me conseilla de repartir. J'insistais en faveur de Brand. Bleys sourit en se remettant en garde. Continuer à combattre ne me faisait pas peur. J'étais sûr de pouvoir lui faire mordre la poussière. Il lâcha sa dague et passa sa main gauche derrière son dos.

- Ce sera plus égal, se moqua-t-il.

Je me mis moi-même en garde. Il semblait vraiment vouloir poursuivre. Bon. Nous levions déjà nos armes, lorsque sa main gauche revint de derrière son dos. Il tenait un revolver, et je n'avais plus mon heaume. Merde !

Inspection de Brand. Départ.

Attaque d'Ambre avec Bleys. Corwin nous a devancé avec ses fusils. Vol de la poudre. Essais infructueux.

Bataille des Cours.

Coup de Bleys avec Swindlerfang.

14. LE NĚCRAÏN.

Brand est revenu. Il y avait quelques jours à peine, je l'avais vu tomber dans l'abysse, entraînant notre soeur Deirdre à sa suite. Je les croyais morts. Tout le monde les croyait morts.

J'étais dans mes appartements et je réfléchissais. Soudain, il fut là. C'était aussi simple que cela.

- Je demande ta protection... On veut ma mort !

Ah. Il avait l'air singulièrement excité. Je répondis calmement.

- Certes, certes... Qui veut ta mort ?

- Des êtres de cauchemar !

- ...

Etait-ce encore là une de ses crises ? Il semblait pourtant sérieux, et diablement inquiet.

- La dernière fois que je t'ai vu, tu tombais dans l'abysse des Cours du Chaos...

- Oublie ce détail... Ça ne correspond pas à la réalité !

- Tu veux dire que tu t'en es sorti, ou que tu n'y es jamais tombé ?

- Je n'y suis jamais tombé.

- Qu'est-ce qui est tombé, alors ? Ou qui est tombé ?

- Tu devrais aller chercher ton épée. Ils approchent...

Comme on n'est jamais sûr de rien, je m'exécutai et sortis Swindlerfang de son râtelier. Les courbes inscrites dans sa lame luisaient faiblement, de leur couleur ambrée. Brand avait peut-être raison. C'était anormal.

- Concentre toi sur les détails. Ils risquent de changer d'un instant à l'autre. Et essaie de ne pas trop penser...

J'invoquais l'image de la Marelle, et elle fut là, étincelante et immobile dans mon esprit. Je sentis sa puissance protectrice se déverser dans mes veines et le long de mes nerfs. Si les choses qui poursuivaient Brand venaient du Chaos, elles n'avaient qu'à bien se tenir. Il me regarda.

- Ce n'est pas une mauvaise idée, mais ça ne suffira p...

Sa phrase fut interrompue par un grattement sinistre provenant de la porte d'une armoire murale de la pièce. D'un bond, je fus devant le meuble et Swindlerfang s'y enfonça de trois pieds. J'avais touché *quelque chose*. J'entendis un gémissement, et lorsque je la retirais, mon épée était couverte d'une substance noire et poisseuse qui brûlait à son contact. La Marelle jetait mille étincelles mordorées le long de sa lame. Je revins près de mon frère, au centre de la chambre. Les grattements reprurent dans l'armoire. J'ouvrais alors le battant de mon armurerie, et saisis un crachefeu. Beuerk ! Il était couvert de ce liquide semblable à de la confiture frelatée. Heureusement, j'étais ganté. Je déversais une rafale sur l'armoire, qui sortit du mur et commença à flamber, prenant une forme monstrueusement anthropomorphe qui se tordait de douleur. Je vidais mon arme sur elle, jusqu'à ce qu'il n'en reste plus que des cendres. Brand poussa alors une exclamation de mise en garde. Je me tournais vers lui, avec la sensation troublante de ne plus être tout à fait dans mes propres appartements. Tout paraissait déformé, et un vertige léger me prit pendant mon mouvement. Le sol *bougeait*. Des formes hideuses se pressaient à la fenêtre. Je devais être en train de faire un vilain cauchemar... Le superbe tapis sur lequel nous nous tenions avait pris la consistance d'une fourrure mitée, et s'agitait, animé par un souffle rauque et bestial. Nous étions sur son dos ! J'y plongeais Swindlerfang, une, deux, trois fois, jusqu'à la garde. Des gouttelettes de feu coulèrent sur son tranchant. La chose sembla faiblir. Au-dessus de nous, mon superbe lustre se mua en une horrible main, chose métallique et terrible, dont les griffes balayèrent la pièce. Brand leva les mains et prononça trois mots. La main s'embrasa comme de la paille. Un cri aigu vrilla nos oreilles. Sous nos pieds, le tapis agonisait. C'était du délire. J'en aurais presque ri, mais ce n'était décidément pas drôle du tout.

- Ça va durer longtemps comme ça ?

- Le gros des troupes n'est pas encore arrivé.

- Ils ont un chef, comme dans les Cercles Noirs ?

- En quelque sorte.

Un tableau accroché au mur ouvrit une gueule hérissée de crocs, derrière Brand. C'était dingue. Chaque pièce du mobilier semblait gagné d'une vie démente. Swindlerfang virevolta et trancha des choses qui s'étaient mises à voltiger dans la salle en nous harcelant. Brand les désintégra à coup de sortilèges. Elles éclataient dans une gerbe d'étincelles avec un bruit dégoûtant. Pourquoi ne se servait-il pas de Werewindle ?

- Il arrive ! Vise son oeil !

La pièce s'obscurcit soudain. J'eus un sentiment de dédoublement, de délocation. Nous étions *ici*, notre adversaire était *là*. On aurait dit qu'*ici* et *là* devenaient peu à peu le même endroit, comme si l'ennemi était à la fois présent et non présent. Le malaise me prit, l'Ombre glissa dans mes veines, malgré la présence de la Marelle. J'avais l'impression fort désagréable d'avoir des serpents dans le sang. Puis les ténèbres déferlèrent dans la chambre. Dans la chambre... Nous n'y étions plus depuis longtemps, je crois... Par la Licorne, qu'est-ce que c'était que ce truc ! L'ombre prit forme. J'avais envie de vomir. Des bras et des tentacules griffus se balançaient autour de nous. Un visage, si l'on peut appeler ça un visage, surgit lentement des ténèbres. Un oeil, énorme, d'un blanc livide, surmontait une gueule distordue. Des bubons hideux déformaient cette face, et de chacun d'eux pointait un dard suintant de poison. C'était vraiment un sale cauchemar. Cette chose monstrueuse était trop loin pour que je l'atteigne maintenant. J'aurais peut-être pu lancer Swindlerfang et l'atteindre, mais la manoeuvre était incertaine, les griffes auraient pu parer le coup, et j'aurais perdu mon arme. Brand avait dit qu'il fallait que je vise l'oeil. Je m'approchais donc. Je n'avais pas l'impression de marcher. Je bougeais en pensée. Evidemment, je surveillais les noirs tentacules du coin de l'oeil. Mais je n'ai pas vu le coup venir. Ou alors, c'est autre chose qui m'avait atteint. Une longue entaille s'ouvrit sur ma poitrine, déversant un sang corrompu où se contorsionnaient un amas de vers minuscules et noirs. Certains touchèrent la lame brillante de Swindlerfang et furent aussitôt carbonisés. C'était mon sang ! Ma gorge se noua, et mon corps fut pris d'un spasme violent. Je tâchais de rester calme. Cette saloperie, quoi qu'elle fût, allait regretter de me faire subir ce genre d'expérience. J'étais maintenant tout près de son oeil. Je tranchais une griffe qui me barrait le passage, le feu se déversa par sa blessure. D'autres bras se ruèrent vers moi. Bien, ma feinte avait réussi. J'attendis le dernier moment pour bondir sous les griffes, qui ne frappèrent que du vide. Dommage pour lui. Je m'étais déjà redressé, à moins d'un mètre de son visage et mon bras, extension de mes réflexes et de ma volonté brandit Swindlerfang, rougeoyante. Une lueur étrange passa dans l'oeil. Il était trop tard pour elle. Du moins c'est ce que je croyais. Au moment où mon épée transperça son organe hideux, une griffe me traversa de part en part au niveau du torse. J'ai dû faire une drôle de grimace... Tout s'enflamma autour de moi, et une immense clameur jaillit, un cri difforme éclata à mes oreilles. Des ondes de pensée m'assaillirent de toutes parts. La chose dit :

- Je suis Nëcraïn !

Je répondis dans un râle, sur un ton de défi :

- Enchanté !

Et je me suis évanoui de douleur. Un bien vilain cauchemar, vraiment...

15. LA MARQUE DE MORT.

Je fus réveillé par mes gens, qui me demandaient ce qui était arrivé. J'étais allongé sur le tapis de mes appartements, et je me sentais atrocement faible. Je réclamais une injection de Thyros IV. L'effet vitalisant de la drogue de combat se fit vite sentir, et je fus bientôt capable de me lever pour constater les dégâts. Le cadavre de Brand baignait dans son sang, étendu juste à côté. Swindlerfang était plantée dans son front. J'expliquais

rapidement à la Garde qu'il était venu par sorcellerie et m'avait attaqué. Rien d'autre à ajouter. J'ordonnais qu'on emporte son corps, et que les meilleurs chirurgiens extraient l'épée et tentent de le sauver à tout prix. Ça a pu leur sembler stupide et irréalisable, mais évidemment, je me rappelais de mon expérience personnelle. Cela remontait à une époque très lointaine de l'histoire du Gulsraad, avant l'avènement de l'Arakeus.

C'était sur la planète Larkys, il y avait plus de 9000 ans en temps local. Je conduisais mes troupes à l'assaut de la citadelle du Baron Firaz Na Khom. J'avais dû prendre des risques. Cela faisait huit jours que nous nous battions, mais ces fils de pute avaient eux aussi la rage au coeur, et je perdais trop d'hommes. Bref, un coup d'éclat était nécessaire, et je me suis lancé à l'attaque en personne avec la Meute de l'époque. L'atmosphère était infernale. Goût de sang, poussière suffocante, cris. Les aérophères effectuaient un ballet de mort autour de nous, déversant des flots de feu sur le champ de bataille, lui même zébré par les tirs dévastateurs des canon-feus et des armes personnelles. Nous venions de réussir à emporter cet avant-poste qui nous avait tant résisté. Une victoire rapide était à notre portée, et je décidais de poursuivre l'assaut plus en avant. C'est là, dans le no man's land qui nous séparait du cercle de défenses suivant, que je me suis pris une balle dum-dum en pleine tête. La moitié de ma boîte crânienne a dû exploser comme une outre trop pleine. Je ne sais pas vraiment. N'importe qui d'autre en serait mort. Je suis sorti de mon coma une semaine plus tard. J'avais survécu, et seuls les énormes caillots de sang sur mon crâne témoignaient de l'horrible blessure. J'avais régénéré. Je n'avais jamais pensé, jusqu'à ce jour, que le sang d'ambre puisse être aussi fort. Et pour en revenir à Brand, j'espérais qu'il se révélerait aussi coriace que moi-même. Sa blessure était on ne peut plus mortelle, mais c'était un ambrien. Il pouvait être sauvé.

Je constatais aussi autre chose. Sur mon dos et mon torse, à l'endroit où le Nëcraïn avait frappé son dernier coup, je portais une marque noire, comme un tatouage. Je n'aimais pas son apparence. Elle me rappelait trop de sinistres choses.

Les cavaliers au masque de mort le rattrapèrent

Et c'est là

Sur cette terre désolée

Que leur chef, riant

Brandit sa faux étincelante

Semblable à la griffe d'un insecte tueur.

La lame le traversa de part en part

Et son corps en fut marqué à jamais

Du symbole des morts.

Leurs manteaux sombres s'agitaient dans le vent

Ils repartirent au galop, en riant.

Seul

Il se tordait sur le sol, la bouche pleine de poussière

Il les maudit, et maudit plus encore

Celui qui les avait envoyés.

La Légende des Seigneurs de l'Ether.

J'allais examiner le corps de Brand, que l'on emportait déjà. Il portait aussi la marque. Cela me laissa perplexe. Le Thyros IV agissait encore sur moi, annihilant toute émotion. Seuls les faits comptaient, et il fallait agir. Me débarrasser de cette saleté. Point. Je fis venir l'Immortel Archomancien Torkedara Varenkor. Il ne put

m'apprendre grand-chose, sauf ce dont je me doutais déjà : ce n'était pas un bon signe de la fortune. Il ne pouvait rien pour moi. Je me retirais dans le musée de Brand pour réfléchir. A vrai dire, ma décision fut vite prise. Ce serait la Marelle. Selon ce que je savais, son pouvoir était capable d'anéantir la marque et ce qu'elle représentait. Dès le lendemain, je partirais pour Rebma, et je tenterais le coup. Ce serait peut-être utiliser une bombe atomique pour tuer une mouche. Mais c'était peut-être aussi la seule bonne solution. Je faisais confiance aux talents de Torkedara. S'il m'avait avoué ne pouvoir rien faire, c'est que c'était vraiment sérieux. Une serviteur me tira de ma méditation. Il me rendit Swindlerfang et me fit son rapport. Brand était bel et bien mort. Rien à faire pour le sauver.

Au milieu de la nuit, je rejoignis ma chère Yaëlle. L'atmosphère de ses appartements aux lourdes tentures sombres était apaisante. Ma Dame était inquiète. Les rumeurs de l'incident étaient remontées jusqu'à elle. A moins que son étrange prescience ne l'en eut déjà avertie. Je la rassurais, et lui expliquais je partirais pour Ambre à l'aube. C'était pour ça que j'étais venu : lui dire au revoir, tout simplement. Nous causâmes tranquillement. Vint le moment où nous fûmes nus dans la pénombre. Elle vit alors la marque. Elle écarquilla ses yeux, qui brillèrent un instant.

- Qu'est-ce ? Vous n'aviez pas ce tatouage, auparavant...

Elle passa le doigt sur le signe, et frémit. Il ne faisait pourtant pas froid...

- Savez-vous ce que c'est ?

L'inquiétude et la crainte étaient revenues sur son beau visage. Elle hésita, et sa poitrine se souleva alors qu'elle prenait une profonde inspiration.

- C'est une marque de mort. Je le sens.

Ah. Yaëlle avait le don étrange de voir les choses au-delà des choses, si vous voyez ce que je veux dire. Je ne doutais pas un instant de ses paroles. Traverser la Marelle devenait un impératif urgent, soudain. Le regard de ma Dame allait du signe à mon visage, de mon visage au signe. Visiblement, elle se posait beaucoup de questions. Je lui racontais tout. Elle devint pensive.

- Je ne sais pas s'il peut y avoir un rapport, mais... J'ai fait un rêve, la nuit dernière. Il y avait de hautes portes closes, surveillées par des gardiens de lumière. Je ne voyais pas ce qu'il y avait derrière ces portes, mais je le sentais de tout mon être. Quelque chose d'affreux. Comme cette marque que vous portez...

Tout cela commençait vraiment à m'inquiéter. Mon insensibilité due au Thyros IV commençait à se dissiper. J'étais vaguement nerveux, et convaincu qu'il n'y avait pas de temps à perdre. L'envie de faire l'amour m'était passée. Je me rhabillais, et Yaëlle se montra compréhensive lorsque je lui dis que je devais traverser la Marelle au plus tôt. Nous restâmes longtemps enlacés, et je la quittais sur un dernier baiser.

16. LA MARELLE DE REBMA.

Un jardin de corail. Des colonnes de marbre rose. Au loin, déformé par les perspectives sous-marines, les hautes tours du palais de Rebma, serties de mille miroirs. Je venais d'arriver par Atout.

Je trouvais Llewella chez elle. Après les salutations d'usage et un échange respectif de nouvelles anodines, je lui fis part de mon désir de traverser la Marelle. Elle alla

chercher les clés, puis nous descendîmes ensemble dans les profondeurs du palais. La caverne était toujours aussi vaste, le tracé toujours aussi brillant. Nous en avons fait le tour jusqu'à son point d'entrée, et là, ma soeur m'a poliment demandé pourquoi je voulais la traverser. Je défis mon pourpoint et ma chemise. Je lui montrai la marque. Elle fit la moue. Lorsque je lui dis qu'il fallait que je m'en débarrasse, elle parut comprendre. J'avais l'impression qu'elle se rendait vaguement compte de ce dont il s'agissait, mais malgré mes questions, elle ne put répondre. Elle insinua simplement que si la Marelle avait bien le pouvoir de me guérir, les choses ne seraient peut-être pas aussi simples. En fait de guérison, j'ai cru comprendre que la marque risquait d'être transférée sur la Marelle. Elle décida de contacter quelqu'un qui en savait plus en ces domaines, et quitta la pièce. Quant à moi, je choisis de rester près du tracé. Quelque temps plus tard, j'eus la surprise de la voir revenir en compagnie de la Dame Helena Barimen, toujours aussi magnifique. J'ignorais qu'elles se connaissaient. J'allais saluer mon ancienne amante, puis nous sommes passés aux choses sérieuses. Helena examina le signe avec soin.

Nous avons ensuite discuté un bon moment. Selon elle, il s'agissait d'une marque qui attirait certains maléfices sur celui qui la portait. A terme, son influence conduisait à la mort. Je suis resté stoïque, mais vous comprendrez qu'une telle perspective n'avait rien pour m'enchanter. Le signe, en lui-même, n'avait rien de véritablement magique. Sa seule présence et configuration suffisaient à attirer des forces destructrices. En tout cas, Helena confirma les dires de Llewella. Traverser la Marelle ne ferait qu'y transférer le signe. Mmh. Elle affirma cependant pouvoir placer un autre symbole sur moi, qui contrerait l'influence du premier. Louable et généreuse intention, ma foi. Mais l'idée d'être soumis à des puissances dont je ne savais rien ne me plaisait vraiment pas. Par Saaroth ! Je ne doutais pas de la Marelle. Malgré sa bonne foi certaine, la solution que me proposait Helena, c'était un peu comme de dire : voilà, maintenant, démerde-toi... J'allais sûrement faire une connerie. Mais qu'est ce que ça allait changer ? Je ne tenais pas à finir comme mon frère Brand. Et si le problème était vraiment sérieux, autant foutre tout le monde dans la merde avec moi. Je réglerais le problème selon mon idée, et je forcerais tout le monde à coopérer ! Ils avaient tout collé sur le dos de Brand, sans se poser de questions, et ils en avaient profité pour poursuivre leurs vaines querelles... Alors que leur propre frère se débattait peut-être désespérément avec ce dont j'étais actuellement la nouvelle victime. Donc...

Je bondis sur la Marelle, sans prévenir. J'ai eu le temps de voir la bouche de Llewella s'arrondir en un « O » de surprise. Les dés en étaient jetés. Marche arrière interdite. Ce qui était fait était fait. Marcher sur la ligne luisante. Etincelles sur mes semelles. Résistance. Picotements aux extrémités. Je me rappelais du parcours avec précision. Le premier Voile. Une série de lacets et d'entrelacs. Les étincelles montèrent le long de mes jambes. Du coin de l'oeil, j'apercevais Helena, qui a l'air sacrément en pétard. Mais impuissante. Il était trop tard. J'arrivais au second Voile. J'avais l'impression d'avancer au ralenti dans un marécage. Je secouais la tête pour disperser les étincelles, et j'entamais la Grande Courbe. Je ne voyais plus qu'un trait flamboyant devant moi, et je le suivais inexorablement, animé par ma volonté d'en finir avec

cette marque. Les flammèches bleutées papillonnèrent devant mes yeux. Soudain, un mur de résistance terrible. Le dernier Voile. Je me tendis en avant. Lentement, lentement. Le temps s'arrêta durant un instant qui semblait devoir être éternel. Les trois derniers pas, les plus difficiles. Je repris mon souffle. La marque avait disparu. Je n'eus pas le temps de savourer ce moment.

- Idiot ! Tu ne sais pas ce que tu as fait ! me hurla Helena.

Llewella me regardait avec une expression désolée. Je demandais à la Marelle de me transporter près des deux femmes. Pour un peu, Helena me sautait presque dessus pour m'arracher les yeux. Je pris mon ton le plus persuasif pour leur dire que j'allais tout expliquer. Et j'expliquais. Rapidement, avec précision. Les assommer avec mes déclarations. Je leur parlais de la dernière visite de Brand, du Nēcraïn. Elles étaient suspendues à mes lèvres. Je les tenais. A la fin de mon récit, Helena s'est calmée. J'ajoutais que j'étais prêt à tout faire pour réparer ce que je venais de commettre. Nous avons parlé longtemps. Plus tard, Helena nous quitta par Atout. Elle était partie faire des recherches de son côté. Je quittais la Marelle en compagnie de ma soeur et mère adoptive.

Nous remontions silencieusement les escaliers. Llewella, plus que jamais, arborait un visage triste et mélancolique, caressé par les lourds courants sous-marins. Je ne savais que dire de plus. J'espérais qu'elle m'avait compris. J'espérais n'avoir pas perdu une amie qui m'était chère...

MES NUITS À TIR-NA NOG'TH

PREMIER SONGE : SÉLÈNE.

Date : 21 juin de l'an + 2 après la Guerre de la Marelle.

« Le royaume où les fantômes jouent à faire les fantômes, où les présages, les menaces, les signes et les désirs animaux hantent les avenues et les hautes murailles du palais d'Ambre dans le ciel : Tir-na Nog'th. »

Fantômes - guerre civile - révolution de palais. Grand hall - paroxysme des combats. Salle de la Marelle. Fantôme qui semble attendre quelqu'un. Sélène. Je la touche avec Swindlerfang.

- Sélène ?

- Oh ! Je ne t'avais pas vu venir. Je t'attendais.

- Pourquoi ?

- C'est ma mission.

- ...

- C'est la Reine Vlana qui m'a demandé de t'attendre ici.

- Vlana ? Qui est-ce ?

- La Reine... d'Ambre... Elle savait que tu viendrais.

- Et maintenant que je suis là, en quoi consiste ta mission ?

- T'interdire de traverser la Marelle.

- Pourquoi ?

- Parce que cela pourrait s'avérer dangereux pour toi, comme cela l'a été pour moi.

- Je dois pourtant la traverser.

- Pourquoi ? Tu as déjà réussi l'épreuve, il y a longtemps.

- Oui. Mais il faut que je recommence. C'est tout.

- Il t'arrivera la même chose qu'à moi. Tu vagabonderas dans les limbes des Ombres, pour l'éternité.

- Comment peux-tu en être si sûre ?

- C'est ce qui m'est arrivé. La Marelle a été altérée, l'as-tu oublié ?

- Et alors ?

- Depuis cette modification, plus personne ne peut la traverser sans subir les conséquences...

- Je l'ai pourtant retraversée, depuis.

- La Reine l'aurait su ! Ou bien... N'était-ce pas à Rebma ?

- Si.

- Ce n'est pas la même chose. Repasse là à Rebma. J' imagine que tu souhaites te rendre en un lieu précis. Me diras-tu lequel ?

- Mais là où tu es, ma chérie...

- Je ne comprends pas... Je suis ici.

- Je crois que ce n'est pas vraiment moi que tu attendais.

- Et qui d'autre ? A moins que tu ne sois pas celui que mes yeux voient. Mais c'est bien toi. Tu sais comment est mon flair en la matière...

Je retire mon épée.

- Où... Où es-tu ? Père !

C'était exactement la Sélène que j'ai connue. Ma fille... Marelle.

- Puissances de ce lieu ! Si vous ne voulez pas que je traverse cette Marelle, manifestez-vous par un signe plus direct et plus parlant ! Faire ou bien ne pas faire quelque chose est souvent motivé par la connaissance ou l'ignorance de son pourquoi...

Je m'enfonce dans le sol.

- Ce n'est pas une réponse ! Je reviendrais !

Chute. Passage par Atout.

DEUXIÈME SONGE : DWORKIN.

Date : 17 juillet de l'an + 2 après la Guerre de la Marelle.

« Les Ambriens confrontés à de sérieux problèmes ont coutume de prendre une journée de repos et de passer une nuit à Tir-na Nog'th. Pour y avoir des présages. Ce lieu sert peut-être à matérialiser les craintes et les désirs secrets des Ambriens, en les mêlant à un dédale inconscient de suppositions. »

Guerre civile - encore. Salle du trône. Vialle. Je brandis Swindlerfang. Elle sent ma présence.

- Que... Que voulez-vous ?

- Calmez-vous. Je ne vous veux aucun mal.

- Alors pourquoi venir le fer au poing ?

- C'est mon téléphone à moi.

- Votre langage est étrange... Quel est votre nom ?

- Edhaym. Savez-vous qui est Vlana ?

- Je ne connais personne de ce nom. Je ne comprends pas très bien ce que vous faites... Vous inquiétez mes gens.

- Eh bien, dans ce cas... Adieu !

Salle de la Marelle. Gardes fantômes. J'entre. Qui est à l'origine de l'altération qui a tué Sélène ? Rire dans ma tête. C'est moi qui l'invente. Colère. Demi-tour. Quelqu'un passe la Marelle en sens inverse. Dworkin ! Ou plutôt son fantôme. Il s'époussete, lisse sa barbe hérissée par l'électricité statique. Je le touche avec Swindlerfang.

- Eh là ! dit-il. Pointez ça ailleurs !

- Désolé, c'était juste pour vous parler...

- Vous avez de drôles de manières... Mais ! Je te reconnais ! Tu es Adam !

- Oui. Auriez vous le temps de répondre à quelques unes de mes questions ?

- Non, mais si tu veux, j'en rajoute un peu.

Rajouter quoi ? Des questions ?

- Allez-y.

Trame que le gnome écarte.

- Ah ! Je croyais avoir perdu la main, mais ces choses là ne s'oublent pas, finalement...

- Qu'est-ce que c'était ?

- Comment ça ? J'ai juste fait ce que tu m'as demandé.

- Euh... Oui ?

- J'ai rajouté un peu de temps, pour que tu puisse poser tes questions. Vas-y.

Par la Licorne !

- Bon. Si on touche l'oeil de Nécraïn et qu'il nous laisse une marque, et qu'ensuite on traverse une Marelle et que la marque s'efface, que se passe-t-il ?

Haussements de sourcils, rides sur le front.

- Quelle Marelle ?

- Rebma.

Dworkin troublé, hésite, réfléchit, tourne en rond.

- Je crois que nous avons de la chance dans notre malheur. Si tu avais continué plus loin, nos deux univers se seraient percutés. Pour l'instant, tu n'as fait que créer une faille dimensionnelle entre deux réalités différentes. Maintenant, le tout est de savoir qu'est-ce qui va passer par cette faille.

- Le tout est de savoir comment la refermer.

- Ça ne se referme pas.

- Comment ça, ça ne se referme pas ?

- Eh bien, il y a eu comme une fusion. C'est un peu comme... Imagine... que tu renverses de la peinture rouge dans un pot de peinture blanche. Après, essaie de séparer les deux ! Mais ce n'est pas aussi simple, c'est juste une image, bien entendu. Dans notre cas, seul une petite partie du pot subirait le mélange. Au début.

- Suivant ton exemple, on pourrait séparer les couleurs, par un procédé alchimique...

- Ah oui ! En faisant tout bouillir et... Sûrement ! C'est comme dans les haut-fourneaux. Mais de là à transformer une bonne partie de l'univers en haut-fourneau !

- Et... En admettant que ce soit Nécraïn qui passe, ou sa réalité.

Il siffle.

- On a vraiment fait ça ? Ou c'est hypothétique ?

- On l'a fait.

- Je ne pensais pas que Brand irait jusque là ! Il est fou ! Il n'a pas bien écouté mes instructions !

- A vrai dire, il m'a berné.

- Pour l'instant, je ne vois pas ce qu'on peut faire...

- Il doit bien y avoir une solution !

- Il n'est pas question d'employer les Arts Interdits ! Pas question ! Tant pis ! Il faut laisser les choses en l'état. Le mieux, ce serait de ceinturer la zone.

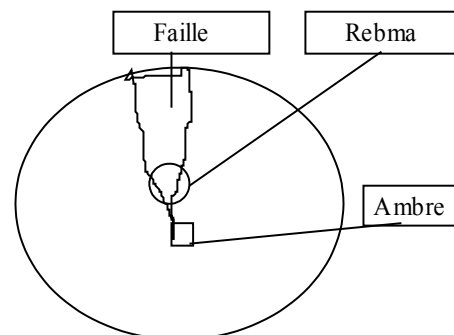
- Quelle zone ?

- Et dire qu'on a fait ça pour colmater la faille ! Maintenant, c'est pire ! Globalement, toutes les choses vont sombrer dans le Cauchemar lentement. Ça prendra le temps qu'il se décide.

- Ce n'est pas ce que je voulais dire. Précisément, quelle zone est concernée ?

- Ça fait tellement longtemps ! J'ai oublié ! Disons que ça englobe... As tu de quoi écrire ?

En bon artiste d'Atout, j'ai toujours sur moi de quoi faire un croquis.



- Tu vois, là, c'est le cône d'Ombres qui part d'Ambre. De l'autre côté, c'est pareil avec le cône issu des Cours. Ici, c'est Ambre. Là, Rebma. Sur la faille. Rebma bouche la faille. Mais maintenant, ça va passer... Ce sont les Ombres qui subissent l'influence de Rebma. Elle seront mélangées à l'autre réalité. Et le Cauchemar s'étendra d'ici.

- Comme ça ?

Je traçais deux flèches de part et d'autre de la « faille ».

- Oui. Exactement.

- Et Ambre ?

- Aucun risque. Des choses pourraient sortir d'Ombre, c'est tout. Par contre, dans la zone... Ça va devenir dangereux. Les gens qui y vont ne devraient pas trop se laisser influencer par leurs imaginations...

- Il est peut-être possible de tuer Nécraïn.

- Allons donc ! Ces choses là ne se tuent pas.

- Et si on détruit Rebma ?

- Mmh, voyons... Pourquoi pas... Détruire Rebma, ça reviendrait à faire glisser toutes les Ombres de l'autre univers dans cette faille, et non pas une partie comme c'est probablement le cas actuellement... Ce qui élargirait la faille, et toutes ses Ombres seraient projetées dans une direction de l'infini, ce qui conduirait à une compression de l'univers et à l'écrasement d'Ambre et des Cours. Euh... Ce n'est pas ça qu'il faut faire, je le crains.

- Mais de toute façon, comment détruire Rebma ?

- Je ne sais pas. Je ne me suis pas posé la question. Je n'ai même jamais songé à cela.

- Tu as parlé de Brand.

- Oui, en effet. Je crains qu'il ne soit allé trop loin... Je lui en ai peut-être trop dit... Il a pourtant des idées intéressantes, même si je ne les comprends pas toujours.

Gargl !

- Apparemment, vous aviez des objectifs en commun.

- Hein ? fit-il.

- Oublie ça. En tout cas, il m'a berné. Ou plutôt... Je suis convaincu que Brand n'a été que la marionnette du Cauchemar. Il était déjà passé, d'une façon ou d'une autre.

- Qu'y puis-je ? Si Brand n'était pas allé voir de l'autre côté, ça ne serait pas arrivé.

- Certes... Bon, le Cauchemar était pourtant enfermé. Derrière des portes, surveillées par des gardiens de lumière.

C'est ce qu'avait vu Yaëlle.

- Ah ? fit-il. Quoique... C'est vrai, d'une certaine manière.

- En quel sens ?

- Ce n'est pas l'apparence qui importe.

- Ambre ?

- Derrière la porte, c'est la prison.

- Ces gardiens, qui sont-ils ?
- Euh... ben, les gens d'ici.
- Les gens d'ici ?
- Evidemment ! Qui d'autre ? Ce ne sont pas mes descendants qui s'amuseraient à une tâche aussi ennuyeuse.
- A Tir-na Nog'th ?
- Oui. Enfin, pas à Tir-na Nog'th même, mais dans ce coin d'Ombre.
- Soit. En tout cas, le Cauchemar a bien dû être enfermé, à une époque ?
- Comment, tu ne le sais pas ? Tu as oublié, ou tu ne m'a pas écouté ? Remarque, t'en avais-je seulement parlé ? Je ne sais plus... Bon. C'était lorsqu'on a créé l'univers, formé la réalité, fondu l'âme du créateur dans la substance des choses. Ce n'est pas le genre d'événement qui arrive tous les jours.
- J'imagine.
- J'ai donc décidé de les mettre dans un coin pour qu'ils ne nous ennuiant plus.
- Et si on reconstruisait l'univers ? Si on refaisait le processus complet ? On en serait débarrassés, non ?
- Eh oh ! Il faudrait que je me replonge dans mes notes, que je revoie mes théories... Et puis, ça ne se fait pas tout seul ! Ça prendrait des années, des siècles, voire des millénaires !
- Dans ce cas, l'univers est condamné à plus ou moins long terme...
- Non, pas si on cloisonne la zone. On pourrait placer des soldats à côté, ou quelque chose qui s'en rapproche. Ils feraient le guet.
- Euh... Si cette zone comporte des tas d'Ombres, ça risque d'être difficile...
- Difficile ne veut pas dire impossible.
- Comment procéderais tu, exactement ?
- Il faudrait d'abord que je me souvienne de l'étendue de la zone. Ensuite... Tiens, je n'y avait pas pensé ! En déchirant le tissu d'Ombre sur toute la longueur de l'univers, ça marcherait peut-être... Ça bouleverserait sûrement la trame de la réalité. Il y aurait des perturbations importantes, mais... moins que si on détruisait Rebma.
- Et qui en est capable ?
- Il me semble qu'Eric devait savoir faire ça. Il n'est pas le seul... mais ça va prendre du temps. Il est mort, c'est pas de chance.
- Qui sont les autres ?
- Toi et mes trois autres élèves. Benedict aussi, peut-être... En tout cas, ce n'est pas une question de difficulté, mais de temps. Ce genre de chose ne se fait pas en trente secondes, ni en quelques minutes, ni en quelques jours... Je suis content que tu sois venu me voir. Ça faisait longtemps que je n'avais pas eu à réfléchir à un problème aussi intéressant...
- Et je suis censé savoir déchirer la trame de la réalité, moi ?
- Oui. Ou alors, tu ne m'as pas bien écouté. Ou tu as oublié. Il suffit de replier Ombre sur la zone déchirée. Ça créerait un choc, bien sûr. Sur toute la longueur. Comme dans ces mondes avec des fragments ou des plaques... Ça créerait comme des montagnes d'Ombre.
- Et la brèche serait colmatée ?
- Mmh mmh. Sauf, évidemment, les morceaux résiduels...
- Le Cauchemar pourrait s'étendre encore depuis là ?

- Oui. Je crains que ce ne soit un problème qui ne cessera jamais. Sauf si on reconstruit tout depuis le début. Moui. Brand a travaillé avec des choses bien sombres... Mais globalement, je suis assez content.
- Pardon ?
- En fait, cette faille... Nous aurions dû y penser, mais nous n'avions pas prévu... Ça rendra la famille plus responsable, avec du travail pour les millénaires à venir... Ils passeront moins de temps à s'entre-déchirer et à s'amuser.
- Et si on ne fait rien, parce qu'on a précisément envie de s'amuser et de profiter du temps qui nous reste ?
- Ça pourrait prendre quelques années, voire quelques millénaires. Impossible de savoir. Ombre sombrerait dans la démence et le cauchemar.
- ...
- Vous devrez faire attention, tout de même. Connaissant ma descendance, ils vont vouloir passer leur temps à chercher le coupable, et à lui faire comprendre qu'il ne doit pas recommencer...
- Dis moi... Qu'est-ce que le Cauchemar a de si mauvais ?
- Eh bien, considère que tout ce que tu hais et crains le plus puisse se réaliser sans que tu le veuilles. Imagine que ton inconscient apeuré prenne le dessus et transforme la réalité à ton insu. Mais tu n'a pas oublié, j'espère ?
- J'ai de gros trous de mémoire, soudain...
- Le Cauchemar utilise la moindre faille. Personne n'est à l'abri.
- Mais, si Cauchemar il y a, qu'en est-il du Rêve ?
- De la Féerie, tu veux dire. Oui, elle existe. Ou plutôt existait.
- Ah bon. Et pourquoi il n'y en a plus ?
- Ils se sont isolés.
- Ils pourraient nous aider.
- Et pour quelles raisons ?
- Le Cauchemar ne serait rien sans nous, et je pense qu'il en va de même pour la Féerie. Si le Cauchemar envahit tout, la Féerie disparaîtra, *vraiment*. Donc, ils ont toutes les raisons de nous aider.
- Oui et non.
- Précise...
- S'ils se sont isolés, c'est parce que nous les avons oubliés.
- Mais pas tout a fait. Il restent certainement là de manière inconsciente, quelque part.
- C'est une longue quête... Il n'y avait qu'un homme capable de les trouver, avant la scission.
- Qui ?
- Siddhartha.
- C'est qui, celui-là ?
- Ça fait si longtemps... Je n'ai aucune idée d'où il peut être et de ce qu'il peut être. Si ça se trouve, il a même oublié qui il était...
- Et à part lui ?
- Bfff ! Il y en a peut-être d'autres. Mais c'était avant, de toute façon.
- Récapitulons. La meilleure solution, apparemment, c'est que j'aille trouver Fiona et Bleys, et que je les convaincs de déchirer la trame d'Ombre...
- Il y a Eric, aussi.
- Mais si il est mort...
- Et alors ?
- S'il est mort, il ne va pas pouvoir faire grand-chose.

- Ce genre d'inconvénient mineur peut se résoudre, tout de même !

- Ah oui ? Et comment fait-on, pour résoudre *ce genre d'inconvénient mineur* ?

- Ne me dis pas que tu as oublié ça aussi ! Rappelle toi ! Ou alors... Est-ce que je t'en ai déjà parlé, au moins ?

- Oui, oui... Mais de façon bien trop générale pour que ça me serve dans l'immédiat. Je crois qu'il est temps que tu rentres dans les détails...

- C'est que c'est long à expliquer. Ceci dit, il y a aussi une solution temporaire. Tu n'as qu'à demander au fantôme d'Eric.

- Mmh mmh... Et comment fait-on ça ?

- Il faut son Epée-Marelle... Comment s'appelle-t-elle, déjà ? Je ne me rappelle plus. Tant pis. Enfin bref, tu la retrouves, tu reviens ici...

- A Tir-na Nog'th ?

- Oui oui. Tu trouves son fantôme et avec l'épée, tu pourra lui parler.

- Ouais. Mais ce ne sera pas vraiment Eric.

- Bien sûr que non ! Ce sera son fantôme.

- Et qu'est-ce qu'un fantôme, Dworkin. Soit concis, s'il te plaît, définit moi ça en dix mots maximum.

- Euh... Un fantôme est une ombre de soi-même dans le temps. De la même manière que tu as des reflets en Ombre.

- Du passé ou du futur ?

- Peu importe ! De manière générale, du passé...

- Et... Avec mon épée, je pourrais contacter mon propre fantôme ?

- Oui. Bon, dépêche toi, il ne va plus en rester, au fait...

- Mais j'ai encore des tas de questions !

- Je crois que je vais en rajouter un peu, alors.

EDHAYM VEIRLOACH SCAIL

AKA : EDHAYM VEIRLOACH SCAIL, ADAM D'AMBRE,
ADAM MCWOLF, GÉNÉRAL ADAM GAURELL,
FAËLD CARFHILLOT DE SAERVEG.

EDHAYM, NÉ ADAM

PARENTS

Oberon & Chelwane.
Mère adoptive : Llewella.

FRÈRES & SOEURS :

Nés avant Adam : Benedict, Finndo, Osric, Pandore, Eric, Corwin, Deirdre, Caine, Fiona, Bleys, Llewella, Brand.

Nés après Adam : Tristan, Flora, Anastasia, Alexandre, Katharina, Julian, Gerard, Random, Mirelle, Sand, Delwin.

ÂGE

en temps d'Ambre : 5250 ans.
en temps d'Ombre : environ 12000 ans.

TITRES (PRÉSENTS ET PASSÉS)

Prince d'Ambre, Arakeus de Gulsraad, Duc de Saerveg,
Roi de Kaël, et bientôt... Roi d'Ambre.

APPARENCE

Cheveux : Noirs, en général coupés assez court.
Yeux : Verts.
Taille : 1, 81 m.
Poids : Environ 80 kg.
Signes distinctifs : Un fin anneau d'or à chaque oreille.
Couleurs : Vert, noir, et gris rehaussé d'or.

ATTRIBUTS ACTUELS (410 POINTS)

Attribut	Valeur	Rang pour un Aîné	Départ
Psyché	100	Excellent	15
Force	50	Correct	A
Endurance	100	Excellent	10
Combat	150	Sublime	25
Karma	[20] + 10		

KARMA

- Chance & Destinée exceptionnelles	[10]
- Charisme excellent	[5]
- Maîtrise de soi exceptionnelle	[10]
- Apparence excellente	[5]

POSSESSIONS NOTABLES

Swindlerfang : Epée Marelle offerte à Edhaym par Oberon après qu'il ait réussi l'épreuve de la Marelle pour la première fois, selon la tradition. C'est une arme courbe, longue et fine. La lame a une couleur d'acier sombre, virant selon les éclairages d'un éclat vert pâle à une teinte gris mat, légèrement brillante. Les spirales de la Marelle y sont tracées couleur ambre, noires aux reflets dorés. La garde est une gracieuse composition d'acier noir rehaussé d'or, incrustée d'émeraudes sombres. Elle représente une aile rabattue sur la main. Son nom, Swindlerfang, comme celui des autres Epées Marelles (Grayswandir,

Werewindle et Fireswandlin), contient le mot Dworkin (ou plutôt dw-r-in).

Equipement de guerre : [Arc acier : invulnérabilité (4), Force 50 minimum pour l'utiliser, temps : 4 mois.] [Flèches empennées de noir (30) : dommages mortels (4), temps : 12 heures par flèche.] [3 Dagues : invulnérabilité (4), dommages mortels (4), temps : 4 mois par dague.] [Epée à deux mains : invulnérabilité (4), dommages mortels (4). temps : 1 an.] [Epée : invulnérabilité (4), dommages mortels (4). temps : 1 an.] [Armure de Plaques : invulnérabilité (4). temps : 2 ans.]

POUVOIRS ACTUELS (160 POINTS)

ALCHIMIE / ENCHANTEMENT (30 PTS) :

- Manipulation de la structure des choses par le toucher.
- Implantation de Qualités à 4 points (à 2 points seulement si l'objet est polymorphe).
- Temps de destruction d'un enchantement : la moitié du temps passé par l'enchanteur à le réaliser.

ART DES ATOUTS (40 PTS) :

- Jeu d'Atouts Personnel : Edhaym peut rappeler son jeu d'Atouts & tous les Atouts qu'il a dessinés.
- Tracer les Atouts : Le processus mental de contact est fixé dans une carte, et peut ainsi être réutilisé rapidement (6 heures).
- Croquis d'Atout : Dessin rapide d'un Atout éphémère (6 minutes).
- Identification d'Appel : Edhaym peut identifier la personne qui l'appelle par Atout. Il a besoin pour cela de la carte de la personne en question. C'est possible sans, mais très long, donc inutile.
- Défense d'Atout : En se concentrant sur son propre Atout, Edhaym renforce ses défenses et sa stabilité psychique.
- Atout Mental : Sans avoir besoin d'Atout, Edhaym peut établir un contact. C'est très long (aussi long que pour simplement dessiner un Atout).
- Temps d'examen du sujet : 7 minutes de discussion ou 70 minutes d'observation.

MARELLE (30 PTS) :

- Empreinte de la Marelle.
- Voyage en Ombre & Descente aux Enfers.
- Défense de la Marelle.
- Déchirer la trame d'Ombre.

ONIROMANCIE (30 PTS) :

- Voyage dans les Rêves.
- Prémonition Onirique.
- Altération des Rêves.
- Création de Rêve.
- Illusion & Hallucinations.
- Imposition du Rêve sur la Réalité.

MÉTABOLISME (30 PTS) :

- Métamorphose contrôlée (cellulaire 3) : L'esprit transforme le corps par concentration (environ 15 minutes pour passer d'une forme complexe à une autre). Une fois la nouvelle forme stabilisée, elle peut se maintenir indéfiniment, et la concentration n'est plus nécessaire.

- Avantages : accroissement des capacités corporelles et sensorielles. Edhaym peut modifier la structure de son corps et transférer des points de Force vers le Combat et vice-versa, et de l'Endurance vers la Force ou le Combat. Le processus prend environ 1 heure, et le transfert maximum est égal à la moitié de son score en Métamorphose.

AMIS, SERVITEURS & CONNAISSANCES :

YEARL L'ACHANTE :

Habitant surdoué de l'Amas de Gorthaur. Certainement l'Achante le plus efficace du Gulsraad.

KURT KUSTEINER :

Androïde "immortel". Plus ancien compagnon d'armes de Scail. Capitaine du O'Selena.

TORKEDARA VARENKOR :

Sorcier désincarné, Gardien du pont sur les Etoiles. Surnommé aussi le Sultan-sorcier. Il n'a pas de corps physique, et seuls des vêtements vides montrent sa "présence".

ROBENFOL DE FIRMADOR :

Gouverneur de Délirius, la Planète au Cent Mille Plaisirs du Gulsraad.

LE CAPITAINE THODEN :

Lieutenant de Scail durant la Guerre de la Marelle, il a combattu aux batailles de Brethyll et de Saerveg. Il s'est ensuite placé au service du nouveau roi d'Ambre, en tant que sergent de la garde. Sa compétence lui a permis de gravir les échelons jusqu'au poste de Capitaine de la Garde d'Ambre.

YAËLLE :

Duchesse de Saerveg, épouse de Scail.

LES ROYAUMES DU GULSRAAD

L'Amas de Gorthaur

Les Achantes

Les Peuples

La Terre Originelle

Le Coeur de Gulsraad

Le Pont sur les Etoiles

Délirius

LES CASTES

Aracheus Empereur

Archonteus Maître-sorcier

Phulos Soldat

Archos Capitaine

Exarchos Seigneur de Guerre