

# *Campagne d'Ambre - 2007*

## *La fratrie de Caine*



### *1er chapitre*

#### *Le conjurateur d'ombre*

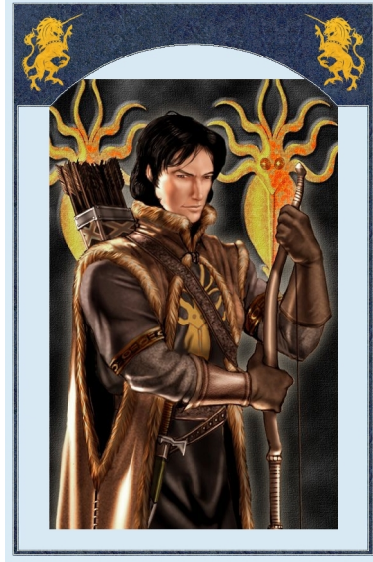


*Gilliat (Alexis) : les rêves, songes et cauchemars*  
*Alinedera (Thomas) : le journal de bord et le journal personnel*  
*Le maître (Vincent) : les atouts*

## Prologue : Gilliat

*En Eregnor, tout le monde connaît l'histoire d'Helena. On dit qu'elle enfanta sans douleur sur la plage et que le premier baiser que son garçon reçut, fut celui des vagues. C'est sous un soleil rouge que Caine, le prince d'Ambre, prit son enfant et marcha vers la mer.*

*Gilliat était né.*



*Caine*

*Le fils d'Helena fit preuve d'une rare vigueur dans les premières années de sa vie. Gilliat marchait quand les autres rampaient, courait quand les autres marchaient, sautait quand les autres couraient et nageait depuis toujours dans les vagues de l'océan au côté de son père. Il était à l'évidence fort solide et avait hérité avec grâce du sang d'Ambre.*

*Cette différence avec les autres enfants de son âge, cette arrogante force, cette surnaturelle vigueur lui valurent d'évoluer dans une solitude peu commune pour un fils de noble. Mais Helena apprit à son fils à puiser dans cette solitude et dans ses différences, des enseignements riches et vertueux.*

*À l'aube de ses 11 ans alors qu'il jouait seul sur le port avec les cordages massifs des voiliers, faisant et dé faisant des noeuds immenses noués dans le plus abrasif des chanvres, un jeune garçon, en haillons, torse nu, le visage tanné par le soleil et les embruns, s'approcha de Gilliat. Sans un mot, le garçon qui devait avoir 10 ans tout au plus, saisit un cabestan que Gilliat venait de serrer et de tremper dans l'eau de mer. Il tenta en vain de le défaire, jusqu'à s'arracher la peau des doigts. Alors même que les marins, habitués à manier de telles matières, se forment une épaisse couche de corne sur la peau, que leurs mains sont dures comme du cuir, le jeune garçon ne*

souffrait d'aucune blessure. Il continua sans rien dire, sans souffler, sans peiner, à tirer sans relâche sur ce noeud inviolable. A la fin de l'après-midi, sans un mot, alors que Gilliat avait noué et dénoué d'innombrables variantes de noeuds que son père lui avait enseigné et que le garçon s'acharnait toujours sur le cabestan, Gilliat éclata de rire et poussa l'enfant à l'eau. Il sauta le rejoindre et ils nagèrent vers le large. Gilliat, qui à ce jeu connaissait qu'il était largement plus endurant que n'importe lequel des marins du port, même des adultes, nagea sans se préserver. Et au bout d'une heure d'une intense nage dans les vagues tumultueuses de l'océan, l'enfant était toujours à ses côtés mais semblait commencer à s'essouffler. C'est alors que Gilliat lui demanda son nom et c'est ainsi que Terray devint, sinon son meilleur ami, l'égal d'un frère pour lui.

Terray, orphelin, bringueballé sur d'innombrables navires depuis son plus jeune âge, exploité par les marins pour les plus basses besognes contre un bout de pain, était connu dans la marine pour son endurance hors norme. « Il est capable, ce gamin, de frotter toute une journée le pont avec ses mains sans se faire une écorchure !! » Tous les marins connaissaient Terray et tous les marins s'étaient seroi de lui au moins une fois.

Melena appris de Gilliat, l'outrageuse vie que lui faisaient mener les hommes de la mer, elle pris pitié et adopta l'enfant. Terray devint pour Gilliat, le frère qu'il n'avait jamais eu.

La vie pour ces deux jeunes adolescents fut magique, Terray était admiratif de Gilliat pour sa force, son endurance, son courage hors normes et Gilliat avait trouvé pour une fois un compagnon à la hauteur de son talent. Ils vécurent dans l'insouciance de la vie, cherchant toujours plus d'aventure en Eregnor, naviguant, escaladant, se battant en des luttes interminables. Leur jeu préféré fut cependant celui de partir de la maison avec de quoi bivouaquer, jusqu'à ne plus reconnaître les lieux. Et alors pour rentrer ils se battaient pour désigner celui qui escaladerait l'arbre le plus haut pour repérer le chemin du retour. Ils partaient ainsi parfois pendant 4 ou 5 jours.

Un jour que les inséparables amis luttèrent dans le jardin, Caine apparut avec deux hommes que Gilliat ne connaissait pas. Un homme d'une impressionnante carrure, un sourire de bon vivant posé au milieu d'une énorme mâchoire ornée d'une barbe mal taillée, un large torse et des mains d'une extrême grosseur. L'autre nettement plus fin impressionna Gilliat pour d'autres raisons, il avait un regard d'une effrayante profondeur et un sourire indescriptible. Les deux hommes furent présentés aux enfants, en tant que Gérard et Julian les deux vrais frères de Caine, tous trois fils de Rilga et d'Oberon. Gérard joua avec Gilliat à divers jeux de forces, il lutta même contre les deux enfants pendant tout une après-midi.



*Gérard*



*Julian*

« Tu sais Terray, un jour, j'irai en Ambre avec mon père et je franchirai la Marelle. Alors nous pourrions partir à l'aventure et mener à bien notre projet : s'attaquer à tous les éléments de la nature dans les pires conditions ! Tu verras Terray nous seront invincibles ! Et nous commencerons par aller naviguer dans un endroit que mon père m'a souvent décrit comme fabuleux pour la navigation. Elór, on y trouve les mers les plus déchaînées et les tempêtes les plus folles ! »

Alors que Gilliat approchait de son vingtième printemps, Caine vint le voir et l'emmena au port pour une promenade, il lui apprit que deux jours plus tard ils partiraient pour Ambre franchir la Marelle. Gilliat annonça à son père le projet qu'il allait mener avec Terray, l'apprentissage du monde à travers les quatre éléments et que dès le franchissement de la Marelle il reviendrait chercher Terray et partirait vers Elór pour parfaire son apprentissage de marin. C'est ainsi que Gilliat vit Ambre pour la première fois, brièvement certes, mais la splendeur de la cité allait rester gravée à jamais au plus profond de son âme.

Devant Random, Fiona, Gérard et son père, Gilliat franchit la Marelle et eut l'impression que c'était l'épreuve la plus dure de sa vie. Mais empli d'une force nouvelle, accompli, il comprit réellement tous les enseignements de son père, rien ne serait plus jamais comme avant. Avec la Marelle, Gilliat avait perdu l'innocence de l'adolescent et pris possession de sa vie d'homme.

Du centre de la Marelle il fit un signe d'adieu à son père et parti en Eregnor retrouver Terray. Ils allèrent à Elor sans tarder, équipés de leurs sacs de bivouac en toile qu'ils affectionnent tout particulièrement. Là bas ils pratiquèrent tout ce qu'ils purent trouver comme embarcations, de la barque au trois mâts, en passant par les bricks et les chaloupes. Se sentant fin prêts, ils tentèrent ce que personne n'osait entreprendre, traverser l'Arthém, l'océan le plus redouté de tous. Un océan grand comme trois continents, déchiqueté, fougueux, prompt à l'ouragan comme aux creux de 100 pieds, la tempête y est quotidienne et les vents impétueux. Gilliat et Terray le traversèrent sur un cotre de 40 pieds de long aux mâts durs et noirs comme l'ébène. Depuis ce jour on nomme ce bateau l'Arthémis et l'on dit sur Elor, comme une légende, que deux hommes y ont dompté l'Arthém.

Ils quittèrent Elor pour une ombre que l'on nomme Aquilon où ils comptaient s'initier aux vents et au vol. Aquilon est une terre désolée, rocailleuse et vallonnée, écrasée par un soleil de sang. Il y a sur Aquilon des oiseaux de 20 pieds. Noir et brillants. D'énormes corbeaux aux plumes superbes. On dit là bas qu'il est aussi dur de dompter un Corous Corax que de pisser fasse au vent de l'Alizo sans souiller ses bottes.

Inutile de vous dire que les bottes de Gilliat furent souillées, mais qu'il dompta deux Corous. Un Corous rare, fascinant, il avait des plumes comme un faucon, beiges et marrons. Il le nomma Alizo en hommage à ses bottes, et un noir que Terray nomma Corvéus. Ils passèrent deux années ensemble, libres comme le vent, liés par ce qui peut attacher un homme à sa monture. Virevoltant, piquant, orillant, descendant les courant ascendants en un ballet aérien dont Gilliat comprit jusqu'aux moindres détails de la mise en scène. Terray fit preuve d'une rare agilité pour évoluer ainsi sur le dos de son compagnon. Et il n'était pas rare de les voir faire la course pendant des heures au-delà des hommes et du monde.

Un jour qu'il avait parcouru des milles, Alizo comme étant arrivé au bout du chemin, déposa Gilliat et mourut. Alors Gilliat remerciant en songe son ami, prit une plume sur sa tête. Une plume sublime, juste entre les deux yeux près du front de la bête endormie. Il la piqua à son chapeau et parti.

Arrivé sur Arenal, terre de volcan et de lave Gilliat n'était pas comme à son habitude joyeux et téméraire. C'est sous un ciel de mercure, sur un sol de lave, face au volcan crachant ses flammes que Gilliat comprit que jamais, jamais il ne pourrait dompter le Feu. Terray insista, encore et encore mais Gilliat ne pu faire un pas vers la montagne ardente. « J'ai peur du feu Terray...j'en ai peur depuis toujours.

-Et bien pas moi ! Alors à nous deux on va s'approcher et on va vaincre ta peur ! »

Mais rien n'y fit... Gilliat, tenaillé par un cauchemar d'enfance, ne put s'approcher de la source de sa terreur.

Mais Terray promis à son frère que lui vivant il ferait tout ce qu'il est en son pouvoir pour l'aider à vaincre cette peur.

Zui y a-t-il de plus dur pour s'entretenir avec les courbures de la terre et de la roche que l'ascension ? Après avoir trouvé une ombre où ils s'équipèrent comme il se doit pour une telle aventure, matériel d'escalade ultra léger, nourriture en gélule, bivouac dans le sac à dos... Les deux amis, qui allaient bientôt s'encorder pour ne jamais s'en défaire, partaient pour la Cimmérie où une ascension longue et périlleuse les attendait : 102 sommets de plus de 10 000 mètres d'altitude à enchaîner. Terray moins habile que Gilliat pour les ascensions de toutes sortes était comme il se doit second de cordée et Gilliat en tête près à engager ses forces dans la bataille. Ils leur fallu pas moins de 18 mois, travaillant plus de 15h par jour pour venir à bout de cette muraille.

Un jour qu'ils étaient pourtant bien partis, après avoir escaladé 9h durant dans des conditions horribles, sous la neige et sur une roche verglacée, Terray qui tentait d'enlever un piton avec son marteau d'évissa et chuta dans l'abîme de brouillard, la mer de nuage qui s'était levée juste en dessous de lui. Heureusement toujours encordé, mais l'habitude rendant la vigilance somnolente, Gilliat laissa filer la corde avant de se ressaisir. Terray pendouillait dans le vide sur une corde tenue par un seul piton installé de façon précaire par Gilliat qui ne se soucie guère de l'assurance. La situation devint bien précaire. Sans moyen de remonter, Terray y aurait laissé la vie s'il ne s'était pas s'agit de Gilliat à l'autre bout de la corde. Mains nues, sans installer de matériel, Gilliat hissa son partenaire jusqu'à lui. « Et bien mon Terray ! Un peu de vigilance que diable ! Nous installerons le bivouac ici pour aujourd'hui. » Ainsi Gilliat n'avait par moment aucune notion de danger, quand, comme dans ces heures d'extrême aventure, les forces qui l'animent le poussent dans des sphères de prouesses physiques exceptionnelles.

*C'est barbus, hirsutes, les visages marqués par l'effort, mais heureux comme des enfants qui reviennent d'un pays imaginaire que les deux frères de cordée rentrèrent en Eregnor. Cinq années se sont écoulées et Gaine et Helena accueillirent leurs enfants avec chaleur. Une nuit entière arrosée de vin et mets de toute sorte fut nécessaire aux deux hommes pour raconter à Gaine leurs aventures. Et au petit matin, à l'aurore d'une journée de printemps, Gaine se leva et décrocha la plume d'Alzo du chapeau de Gilliat la pris et la lui rendit dans l'après-midi.*

*« C'est un présent, Gilliat, qui te sera du plus grand secours j'en suis sur. Il se nomme Faust »*

*Ce jour là je rejoignais mon maître, Gilliat d'Ambre, et retrouvais sur son chapeau, la place qui est la mienne.*

*Et c'est ainsi, ainsi que mon maître me narra sa vie et c'est ainsi que je la trace sur ce papier alors que mon maître dort.*

*Demain, Gilliat s'éveillera et nous marcheront ensemble vers la mer.*



*Gilliat*

## *Prologue : Alinedera*

### *Sur ArsTerra: Enfance*

*Élevée et choyée par son père Aurt Hombart, Alinedera a passé une enfance douce et agréable. Avec gaieté, insouciance et énergie, comme la plupart des enfants. Avec des hauts et des bas, sans drame particulier. L'absence de sa mère se faisait parfois ressentir mais sa nourrice et tutrice Jehanne remplissait bien ce rôle.*

*À l'adolescence, Alinedera était une vraie peste. Indépendance, autonomie et révolte étaient ses maîtres mots!*

*Vers ses 19 ans, elle a commencé à travailler. Comme coursière au début. Puis elle est montée dans la hiérarchie, gérant ses transactions, se voyant confier des responsabilités, une équipe... À 25 ans, elle était accomplie dans son métier et voyait bien son avenir. Elle était tombée amoureuse d'un jeune homme nommé Artus, qui avait étudié dans la même université qu'elle. Sa vie semblait tracée.*

### *Le jour de ses 25 ans*

*Le jour de mes 25 ans, j'ai reçu la visite d'une femme belle et mystérieuse. Elle était dotée de... d'une sorte d'aura de sagesse et d'autorité. Je ne sais pas vraiment comment l'expliquer... Discrètement, elle m'a approchée tout à fait banalement et s'est simplement présentée comme étant ma mère, Gyane princesse d'Ambre. Puis elle a ajouté que j'avais le choix entre l'accompagner et acquérir mes pouvoirs, ou bien ne jamais la revoir.*

*Alinedera a suivi sa mère à travers Ombre. Jusqu'à Ambre même. Là, au pied du mont Kolvir, elles ont attendu ensemble que la cité éthérée Tir-na Nóg'th se matérialise. L'épreuve qui attendait Alinedera avait été clairement expliquée par sa mère durant le voyage: c'est à partir de la Marelle que commence l'acquisition des pouvoirs. Elle la traversa. Mais, arrivée au centre, elle n'eût pas le temps de penser où se téléporter: Tir-na Nóg'th disparaissait.*



*Elle se réveilla alors dans son lit, à Ars Terra. Sa mère n'était plus là. Mais Alinedera pouvait désormais marcher en Ombre, elle avait traversé la Marelle.*



*Cyane*

### *Grands changements*

*Petit à petit, sa vision du monde changea. Son métier prit moins d'importance dans sa vie.*

*Comprenant mieux la relation entre son père et sa mère, elle commença à mettre de la distance entre Artus et elle. Leur histoire n'était pas si sérieuse et elle ne souhaitait pas qu'il en fût autrement, en définitive.*

*Je me suis éloignée d'Artus. Je ne voyais plus du tout l'avenir de la même façon. Ma vie de la même manière.*

*J'étais immortelle. L'univers semblait s'ouvrir à moi.*

*Mon père observa ces changements. Il aborda lui-même, un jour, un sujet qui était comme tabou entre nous: ma mère, sa femme. Il me confia alors qu'il connaissait deux ou trois choses d'elle et qu'il pouvait m'apprendre la sorcellerie! Pour mes voyages à venir. Pour les obstacles que je rencontrerai. C'était, selon lui, la seule chose qu'il pouvait faire. Mais il a toujours fait bien plus.*

*Alinedera se tourna vers tout ce qui était susceptible de l'aider. Elle appréhendait son départ vers l'inconnu mais le désirait en même temps. C'est dans ces circonstances qu'elle mit la première fois la main sur une épée. Elle se passionna pour l'art de la guerre. A ses yeux, il y avait des similarités avec son métier mais plus de liberté dans un sens. De la discipline mais de l'ouverture vers le monde. C'est à 26 ans qu'elle se lança dans sa première vraie marche en Ombre, après de nombreuses*

*tentatives, souvent soldées par des échecs directs, toujours difficiles pour le retour vers Ars Terra.*

*A 28 ans, s'estimant prête, elle partit pour de bon. Son objectif: découvrir, apprendre, voir. Et ne pas se retourner sur sa vie passée.*

### *Osafune Mоторо*

*Au cours de son voyage, elle ne s'arrêta jamais plus de deux semaines (en temps local) dans une même Ombre. Repos, ravitaillement, préparation puis nouveau départ. Elle progressait à une vitesse folle dans la maîtrise de ses pouvoirs, de la sorcellerie et de l'épée. Elle apprenait sans cesse.*

*Mais elle partait de zéro. Elle avait tout à voir. Aussi, dès la première réelle difficulté,*

*Alinedera reconsidéra son voyage.*

*Je voyageais d'ombre en Ombre, souvent en pleine nature car c'était plus simple pour moi de modifier la substance d'ombre dans ce contexte. J'ai acquis un fidèle compagnon: Igras, un cheval. Il me porta à travers de nombreux mondes. Ma méthode était simple: je me préparais dans une Ombre pour repartir dans une autre et ne m'arrêtais qu'une fois que j'estimais en avoir suffisamment vu.*

*Quelle folie! Il aurait pu m'arriver des catastrophes. Je suis ainsi, un jour, tombée sur des brigands. Heureusement, j'avais toujours en réserve un sort d'invisibilité, Igras me faisait confiance et les bandits n'étaient pas très bien organisés. C'est pendant qu'il me poursuivait que je choisis de changer d'Ombre.*

*Nouvelle donne. A partir de là, je me résolus à réfléchir à mes destinations, à ce qu'il me fallait.*

*Plus de petit bonheur la chance. Tout naturellement, je me mis à chercher un maître d'arme.*

*Je rencontrai Mоторо senseï.*

*Sur l'Ombre Itakamuru, elle trouva un maître épéiste dont le style la captiva. Il ne prenait que peu d'élève, et certainement pas du genre féminin. Déterminée, Alinedera mit deux ans avant de devenir digne d'intérêt à ses yeux. Alors, envers et contre tous, il l'accepta comme élève. Elle fut brillante. Donc acceptée.*

*Après 5 ans passés auprès du maître, elle atteint le rang de guerrière. C'est-à-dire qu'Osafune jugeait n'avoir plus rien à lui enseigner. Désormais, elle pouvait se battre réellement, avec efficacité.*

*Son style reposait beaucoup sur le duo katana/iwakizashi. Elle reçut en cadeau de départ un excellent katana, nommé Mune, ce qui signifie poitrine... Référence à sa féminité sur laquelle Osafune la raillait quand il voulait la pousser à bout.*

*Mais elle avait aussi vécue une vie austère, simple et méditative. Plus que de savoir manier une lame, elle avait assimilé une philosophie du combat, de respect de l'adversaire et de maîtrise de soi.*

*J'ai trouvé plus avec l'enseignement de mon maître que ce que j'étais venue chercher. J'en suis arrivée à me demander la raison de mon voyage. Que voulais-je quand je suis partie d'Ars Terra?*

*Rien et tout.*

*C'était aussi bien ainsi. Et donc, ma destination suivante était évidente: Ars Terra. C'est à ce moment que j'ai découvert que le temps ne s'écoulait pas de la même manière dans toutes les Ombres. Ce qui était un concept devint une réalité. L'univers était encore plus vaste à mes yeux et je le regardais avec calme et lucidité.*

*Mon père n'avait vieilli que de deux ans alors que j'en avais vécu sept! Il fut ravi de me voir épanouie. Je revis Artus, qui avait fait sa vie tout comme j'avais construit la mienne. Pour autant, nous nous entendions toujours très bien. J'ai commencé à reconsidérer Ars Terra pour y vivre mais je savais que l'appel de l'aventure serait plus fort. Une autre idée m'est venue: je pouvais visiter les Ombres et m'installer dans celles que je préférerais.*

### ***Exploratrice: le temps des expéditions***

*Après presque un an passé sur Ars Terra, Alinedera se remit au voyage, à 36 ans. Celui-là avait un double but très simple: progresser et trouver des Ombres intéressantes. Il n'était plus question donc de simples passages dans les Ombres mais d'une observation détaillée de ces dernières. Comme il n'était pas rare de rester plus de six mois dans la plupart d'entre elles, pour y vivre, elle reprit des commerces. De proche en proche, elle établit une sorte de réseau d'Ombres plus ou moins voisines et développa dans chacune d'elle une affaire sur l'artisanat exotique. Elle faisait circuler des objets entre les Ombres et parvint à établir des boutiques particulières et prisées.*

*C'est à cette époque qu'elle utilisa le pseudo de Khan Nova. Elle recruta des partenaires et réussit grâce à la sorcellerie et la marche en Ombre à faire circuler discrètement des marchandises.*

*Le nom de Khan Nova devint une sorte de mythe dans ces Ombres. La légende d'une femme qui ramenait des objets bizarres et fantastiques d'on-ne-sait-où, ni comment; d'une femme qui disparaissait et réapparaissait sans logique; d'une femme guerrière étrange qui semblait ne pas avoir vraiment d'âge.*

*Cette réputation fut bénéfique dans le sens où ses collaborateurs ne cherchaient pas à la doubler -qui savait quand elle reviendrait?- et où ses boutiques en profitèrent, attirant l'attention de nobles et de riches marchands. Mais elle eût également des effets mauvais au niveau des autorités et des gens en général. Trop mystérieuse, trop dangereuse sans doute, peut-être maléfique. La crainte lui donnait le respect mais aussi la méfiance des gens ainsi que l'animosité de la loi. Néanmoins, comme aucun acte mauvais ne semblait lui être lié et qu'elle était toujours en règle, il n'y eût pas de conséquence plus fâcheuse.*

## *L'Ombre Morrond et Adrien Entschist*

*Même après avoir découvert un large panel d'Ombres, Alinedera n'arrêta pas les expéditions.*

*Elle n'avait pas encore un réseau de commerce efficace et, par conséquent, n'arrivait pas toujours à stabiliser ses affaires dans les différentes Ombres. L'atout décisif dans son entreprise fut la découverte de l'Ombre Morrond et la rencontre avec un puissant marchand y résidant: Adrien Entschist.*

*J'ai rencontré Adrien au bout de deux mois dans Morrond. Il avait appris qu'une jeune femme cherchait à établir un commerce d'objets d'artisanats exotiques et de diverses autres merveilles. Je lui faisais concurrence! Mais j'étais bien au fait de tout ceci: je savais qu'il était puissant, retors et implanté précisément là où je souhaitais m'établir.*

*Peu m'importait! Mon affaire était dans ses beaux jours et je décidai d'en profiter! Morrond était une Ombre très intéressante car elle était comme au centre de mon réseau. Tout ce qui y était magique fonctionnait à peu près dans les autres, et il en allait de même pour la technologie. C'était la seule ayant cette caractéristique. Mon rêve! Car, avant, j'étais obligée de gérer les flux de marchandises en fonction de leur origine et de leur destination, à savoir qu'il était inutile d'en apporter certaines à certains endroits car elles ne se vendraient jamais. Rajoutant à cette difficulté le problème des devises entre les Ombres, je bougeais sans cesse pour aplanir les problèmes. C'était palpitant, certes, mais éreintant surtout.*

*Aussi, quand après quelques expérimentations je découvris que Morrond était idéale et qu'en outre, mes affaires commençaient à vraiment tourner, je n'ai pas hésité bien longtemps avant d'étudier le terrain!*

*Heureusement qu'Adrien était avant tout curieux! Il était vieux et, avec l'âge, réagissait avec moins de fougue et plus de précautions. Lorsqu'il put jauger des méthodes et des moyens de sa concurrente, il fut confus et dérouté: comment espérait-elle réussir? C'était à n'y rien comprendre! Il la laissa donc faire pour en découvrir plus.*

*Mais il ne découvrit rien, alors -pourtant!- que ses affaires en prenaient un coup. Sa concurrente avait monté son commerce. Il s'engagea alors dans certaines procédures pour en savoir plus, des légales comme des... moins légales! Mais toujours rien. Encore en position de force, il joua finalement cartes sur table et se déplaça lui-même.*

*Reçu avec tous les égards, il tomba sous le charme de son étrange adversaire. Elle avait l'air érudite mais était clairement une guerrière. Elle s'y connaissait pour sûr dans les affaires mais raisonnait suivant des critères qui lui échappaient. Et, entre temps, il avait eu vent de sa réputation.*

*Conquis bien que toujours méfiant, il proposa un partenariat. Qui fut accepté.*

*C'est à partir du moment où je me suis associée avec Adrien que le réseau put s'implanter définitivement. Il ne me demandait rien de mes "méthodes". Il avait confiance et attendait les résultats. Je pus enfin relâcher le rythme sur mes voyages et me concentrer désormais sur notre partenariat: Adrien était un rude négociateur et avait clairement perçu qu'il m'était essentiel, en dépit de son ignorance totale sur mon commerce.*

*Heureusement (pour moi), nous devînmes rapidement bons amis et je n'avais plus trop à me soucier d'être poignardée dans le dos. C'est au bout d'un moment, après 20 ans, que je songeais à enfin prendre du repos.*

### *Mort de Durt Kombart et de Osafune Mоторо*

*Bien qu'elle leur rendit assez souvent visite (compte tenu de ses obligations), il s'écoula beaucoup de temps entre sa dernière visite à son père et sa mort. Quand elle revint sur Ars Terra, cela faisait un an qu'il avait rendu son dernier souffle. Grâce à l'appui d'Adrien, elle quitta momentanément son commerce et prit un appartement dans son quartier d'enfance. Elle prit le pseudonyme de Méline Morhane.*

*Elle revit Artus, qui avait considérablement vieilli. Celui-ci était étonné de la vigueur de son amie. Mais Alinedera ne put se résoudre à révéler ses secrets. Trop de temps passé en compagnie de requins, entre des Ombres très différentes! La nostalgie la subjuguait et elle décida d'allonger son absence pour faire le point sur sa vie.*

*Alors qu'elle arriva à Itakamuru pour revoir son senseï, elle apprit sa mort. Un de ses élèves, qu'elle ne connaissait pas, avait repris le dojo. Yoshi Kibayashi l'accueillit avec chaleur et amitié. Il la connaissait de nom, ayant suivi les enseignements du maître après elle.*

*La perte de ces deux êtres chers lui fit changer d'avis sur sa vie: elle décida d'arrêter son commerce.*

*Un plan se formait dans sa tête: où arrêter les choses en premier, dans quel ordre, comment s'occuper de ses collaborateurs, des legs, et surtout comment dédommager Adrien sans qui elle ne pourrait être libre en ce moment.*

*A son départ, Yoshi lui remis un cadeau de la part d'Osafune: un superbe wakizashi, celui du maître, le fameux Masa! Cela ne fit que conforter sa décision. Il était temps de retrouver la voie du guerrier que lui avait enseigné le maître.*

### *Nouvelles expéditions: le Wakizashi Masa*

*Je décidai que la légende de Khan Nova devait se terminer. Elle n'était qu'un fantôme, une*

illusion qui m'avait détournée de certaines valeurs fortes et essentielles. Je n'eus aucune difficulté à arrêter mes commerces: ce fut un grand soulagement pour tout un chacun dans ces Ombres, y compris pour mes collaborateurs dont les nerfs étaient soumis à rude épreuve. Ils étaient désormais libres et avaient suffisamment d'argent pour repartir d'un bon pied.

Quant à moi, je pus reprendre mes voyages.

Alinedera s'aperçut rapidement des propriétés magiques du wakisashi. En sa possession, elle ne se fatiguait plus! Une limite de plus était levée!

### *Rêve éveillé*

L'univers s'ouvrait comme jamais à moi. Mes voyages étaient de plus en plus continus et je ne me reposais plus: c'était inutile! En revanche, j'avais constamment Masa à la main. Et, petit à petit, je devins une guerrière pitoyable, sans cesse à la recherche d'adversaires. Car jusqu'ici je n'estimais avoir rencontré que des opposants. Rien qui ne me permette de progresser donc.

J'en suis ainsi arrivée à perdre les valeurs enseignées par mon maître lors d'un voyage ininterrompu qui dura très longtemps. Aujourd'hui, j'ai suffisamment de recul pour en estimer la durée et, après calcul, je crois qu'il s'est étalé sur un an et demi, un an et demi durant lequel je n'ai jamais dormi!

Néanmoins, au fil des jours, ma forme diminuait insensiblement. Masa me préservait peut-être de m'épuiser mais il ne me restaurait pas.

Aussi, un jour, ce fut le terme de mon voyage. Je perdis un duel contre un guerrier et devint, en accord avec les règles de son peuple, sa femme. Il était médiocre mais j'avais accumulé trop de fatigue. Il manipulait une arme exotique qui ne m'aurait pas posée de problèmes si je n'avais pas perdu le sens des réalités. Il était costaud mais je n'en tins pas compte. Je perdis.

Sans Masa et Mune mais toujours en train de rêver, je préparais un sort pour laver cet affront. Je ne souhaite pas revenir sur cette nuit: il a payé, j'ai récupéré Masa et Mune puis je suis partie.

Telle de rage envers moi-même, je réalisais combien j'étais devenue misérable. Grâce à Masa, je pus m'éloigner dans Ombre et trouver une cachette où récupérer des forces. La fatigue accumulée, l'énergie drainée par mon sort et mon second affrontement m'avait vidée. A tout instant, je tombais de fatigue mais Masa me permettait de tenir bon. Je luttais comme jamais durant ma marche en Ombre pour ne pas le lâcher. C'est tout ce dont je me rappelle. Je crois que je me suis traînée assez loin et que, ma volonté fuyant, je me suis arrêtée dans une forêt.

A mon réveil, je m'aperçus que j'avais eu le courage de construire un vague abri légèrement camouflant avant de m'endormir, pour la première fois depuis un an et demi.

## *Pèlerinage*

Ce jour-ci, je pris la résolution de me séparer de Masa et Mune. Je me préparais à un long pèlerinage qui devrait m'emmener loin en Ombre, dans des recoins dévastés où je pourrais y laisser mes armes. Après six mois de voyage durant lesquels j'évitais autant que possible d'utiliser Masa, je parvins à l'endroit idéal. Une Ombre désertique. Un grand canyon dans lequel coulait un torrent furieux.

La descente me prit un certain temps, ainsi que mon installation. Mais ce fut prêt et je lançais mon sort: le torrent s'écarta en son milieu et un trou de 4m de circonférence apparut. Avec mon système de corde, je descendis dans le trou et j'y déposai Masa, entouré d'une gaine protectrice. Je le fixai dans le sol à l'endroit le plus ferme, avec de longs arceaux. Il ne pourrait ainsi se perdre dans le torrent.

Je crus pendant un moment que le torrent se refermerait sur moi malgré ma soigneuse préparation du sortilège mais, en fait, je n'avais plus la notion du temps. J'eus en effet tout le loisir de défaire mon installation et d'attendre encore 20 minutes avec que le sort ne s'estompe. Je passais la nuit aux abords du torrent. J'avais découvert durant la première partie de mon pèlerinage que j'étais dépendante de Masa: j'avais perdu l'habitude de dormir. Au petit matin, ma détermination vacilla en contemplant le torrent sous lequel résidait le cadeau de mon maître. Ce fut cette pensée qui me ramena à la réalité: je ne méritais pas ce cadeau. Je ne m'en étais pas montrée digne.

Avant de partir, je pris une bonne journée pour m'assurer qu'aucun être vivant ne se trouvait dans la région, puis je repris la route. Exactement en sens inverse, pour bien graver dans ma mémoire cette route que je reparcourrais lorsque je serais digne de mon duo. Sur une Ombre montagneuse croisée à l'aller, je déposai Mune dans une grotte vers le sommet d'une montagne. Cette Ombre était habitée mais la montagne était loin des centres de vie et il était peu probable que quelqu'un passe par cette grotte.

La fin de ce pèlerinage fut catastrophique. Sans Masa, tout m'était pénible et mes compétences de survie basiques me revenaient seulement après avoir commis les erreurs. J'ai terminé mon voyage en plein désert, éreintée, affamée et assoiffée. Je dû ma vie à Rehena bint Amjad bint Saad Al-Kera, une guide qui travaillait pour les marchands des villes afin de faire traverser sans problème le désert aux caravanes.

Je n'ai que des bribes de souvenirs de mon sauvetage: je me souviens de tentes avec le désert à perte de vue, de coussins sur lesquels on m'étendait et de l'eau qu'on m'offrait. Je n'ai tout à fait repris mes esprits qu'à Qadib, chez Rehena. Elle m'a invitée à rester aussi longtemps qu'il me le faudrait. Je la rendais perplexe bien sûr. J'étais vraiment différente des gens de cette Ombre que j'ai nommé

Sahel. Qui plus est, le jour où sa caravane m'a trouvée, elle a remonté la piste de mes pas et s'est aperçu qu'ils ne commençaient nulle part. Elle m'a tout d'abord mis en confiance en m'expliquant que j'avais du me perdre dans une tempête mais je sus plus tard qu'il n'y en avait pas eu.

Ma vie changeait et, avec patience, Rehena attendit que je lui annonce mon départ.

### *Qadib, ville merveille*

Alinedera décida de rester à Qadib. Elle reprit le maniement des armes à la base, en retournant dans certaines des Ombres de son ancien réseau commercial pour acquérir tout le matériel nécessaire, ainsi que de la monnaie d'échange. Du jour au lendemain, elle s'établit à Qadib. Elle le fit avec discrétion si bien que seule Rehena fut surprise. Alinedera voulait faire partie des hommes de main de cette dernière. Mais Rehena refusa. Pourquoi Alinedera serait une bonne guerrière? D'où? Et comment avait-elle pu s'installer si rapidement? Cela exigeait des explications.

Rehena Al-Hera fut ainsi la première personne à connaître ses secrets. Alinedera les lui donna doucement, lentement en s'assurant de la confiance que plaçait en elle Rehena. Elle prouva tout d'abord son talent des armes, puis ses aptitudes à la survie, et enfin son sens âpre des négociations. Plutôt que d'en faire une subordonnée, Rehena choisit de lui proposer une association.

J'ai mis beaucoup de temps avant de faire confiance à Rehena; bien plus qu'elle n'en avait mis à me faire confiance! Mais notre amitié se développa au fil des missions et j'ai finalement surpassé ma répulsion à livrer des secrets sur moi. A ma grande surprise, Rehena ne fut pas si étonnée. Elle trouvait mon histoire cohérente et y croyait, tout simplement. Une nouvelle vie commençait, avec une grande amie.

### *Ballades et apprentissage*

Je repris les armes. Toutes. Du moins, celles que je pouvais avoir à portée de main. Je me suis tournée vers les arts militaires en général: il s'agissait ici de préserver toute une caravane de marchandises et d'hommes, contrairement à mon ancien réseau où je ne me préoccupais que des marchandises. J'utilisais de moins en moins la magie, jusqu'au jour où Rehena en sut plus à mon sujet. La sorcellerie avait peu à voir avec la magie de Sahel, qui se basait beaucoup sur les minéraux (dont le sable) mais, avec un peu de mise en scène (et l'aide de Rehena), je pouvais m'en servir en mission sans élever de soupçon. Qui plus est, même si ici je n'étais pas Khan Nova, une aura de mystère m'entourait malgré tout.

Enfin, un jour, je dévoilais tout à Rehena et je l'emmenais en Ombre avec moi: ce fut le temps des ballades. Les voyages où je n'étais plus seule. Je lui ai montré ArsTerra et le quartier où j'ai grandi. J'en ai également profiter pour régler mes affaires et céder mon appartement. Il y eût



quelques surprises à l'évocation du nom de Méline Morhane à l'agence: ça faisait bien longtemps qu'on n'en avait pas entendu parler et sa date de naissance collait furieusement mal avec la personne qui se présentait alors. Mais les espèces sonnantes et trébuchantes étaient bien vraies, aussi l'agence mena la vente avec professionnalisme.

Entre temps, j'appris la mort d'Artus. Mais cela m'affecta bien moins que je l'aurai cru. Il me sembla que c'était dans un ailleurs, il y a très longtemps, que je vécus à Ars Terra...

### *Retour à Morron: Conrad Entschist*

Rehena vieillit et les ballades se firent de plus en plus rares et de plus en plus courtes. Mais notre amitié n'en a jamais été affectée. J'appréhendais sa mort mais elle était toujours rassurante, bien plus forte que moi. Et elle me poussa à reprendre mes voyages! Au diable si j'étais seule!

Je repris donc la route, Visitant d'autres Ombres. En retrouvant des familières. Je retournais par exemple à Ittakamuru et Yoshi Kibayashi m'accueillit toujours aussi bien. Par ailleurs, je fus surprise qu'il n'ait guère vieilli! Mais le temps s'écoulait apparemment lentement en Ittakamuru. En Yoshi, j'ai trouvé ce que je cherchais depuis longtemps: un adversaire! Je m'étais toujours imaginé que ce serait une personne résolument opposée à moi mais j'avais tort. Yoshi est réellement doué et cela faisait longtemps que je ne m'étais plus poussée à fond. Avec une grande humilité, il acceptait toutes ses défaites mais je crois qu'il se réservait toujours. Qu peut-être bien était-ce son style qui le voulait?

Quoi qu'il en soit, je mesurais pour la première fois le chemin que j'avais parcouru sur la voie du guerrier et ma maturation. Nous avons même fait un combat avec katana et wakizashi! Pendant un instant, je me mis à penser que je pourrais peut-être aller chercher mon duo. Mais non, il était encore trop tôt: il n'y avait aucun sens à refaire mon pèlerinage.

Je retournais aussi sur Morron, rendre visite à Adrien. Sans surprise, il était mort. C'est son fils adoptif, Conrad Entschist, qui avait repris l'affaire. Mon arrivée fit sensation et pour la première fois depuis longtemps, j'entendis un nom du passé: Khan Nova. L'illusion.

Mais ici elle était bien réelle et Conrad céda vite à ses désirs: il me demanda mon aide. L'empire marchand de son père se disloquait et ses collaborateurs le pressurisaient: il me semblait qu'Adrien, s'il a bien formé son fils, n'ait malheureusement omis de l'installer au pouvoir avant sa mort.

L'autorité de Conrad était mal établie. Mais Khan Nova était une réminiscence du passé qui pouvait être utile. Je me surpris à le vouloir et à ne pas répugner à m'engager sans souhaiter une rétribution.

L'empire ne se disloqua pas. Je repris en hâte quelques contacts avec les Ombres voisines, où mon

apparition fut source d'épouvante! Les générations qui avaient succédé à celle où Khan Nova était une réalité pensait que ce n'était qu'une légende! Je me suis bien amusée. Il a fallu faire mes preuves: je ramenaient donc des objets fantastiques et inconnus. On me défia en duel; je ne portais plus d'armes hors Khan Nova était connue pour être une grande guerrière. Bref, l'illusion ressuscita!

Toutefois, au passage, je me suis fait un ennemi mortel en la famille Korba sur Morrond qui, toute illusion que je puisse être, sentit bien les pertes financières que mes actions ont engendré chez eux! Je continue encore à parcourir le réseau mais plus en tant que vagabonde. La légende se modifie: Khan Nova n'est plus perçue comme une guerrière qui va installer un commerce mystérieux, mais une errante qui apparaît avec des objets étranges pour les céder à prix coûtant. Je pus ainsi agrandir ma collection d'armes privées et ma bibliothèque de divers ouvrages à Qadib.

### *Aujourd'hui*

Rehena est morte. Je me suis un peu éloignée de Qadib pendant un moment, pour porter le deuil de notre amitié finie. En son souvenir, alors qu'elle m'exhortait à vivre pleinement et à voyager, je me suis lancée dans une grande ballade. J'ai rencontré d'autres gens, des amis possibles, des connaissances agréables, des adversaires dignes d'intérêt et heureusement peu d'ennemis. Mon voyage s'est terminé là où il avait vraiment commencé: à Ars Terra, au parc où ma mère m'avait abordée pour la première fois.

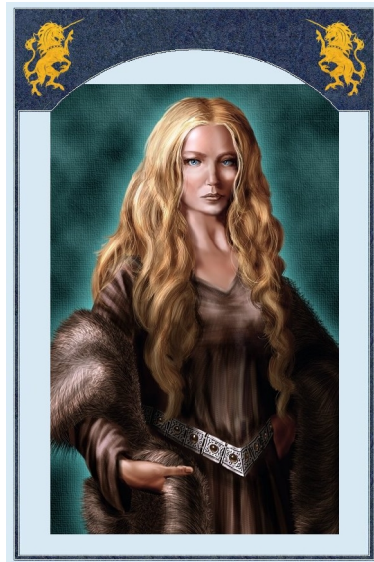
J'ai eu la sensation que la boucle était bouclée, grâce à Rehena. J'ai bu à sa santé et à sa mémoire. J'ai pleuré sa mort une dernière fois. Puis je suis revenue à Qadib. Là, j'ai deux nouveaux amis: Hassan Al-Danafi, influent marchand du port, et Nissa bint Jal, une guide qui connaît la région comme aucune autre personne. C'est d'ailleurs Rehena qui l'a formée et, honnêtement, je crois qu'elle en sait plus sur moi qu'elle n'a bien voulu l'admettre! Mais cela me convient et nous nous entendons à merveille. Hassan aimerait bien que nos affaires marchent en partenariat, sur le port. Mais j'aime diriger seule mon commerce de mer. Pour l'instant.

Je retourne parfois dans mon ancien réseau, pour jouer à être Khan Nova. Mais j'évite de plus en plus Morrond: la famille Korba me réserve toujours des mots doux à chacune de mes ré-apparitions et Conrad semble de plus en plus gêné par ma présence. Au début, je croyais qu'il était simplement suspicieux rapport au fait que je ne lui ai rien demandé en échange de mon aide: Adrien ne m'avait en effet jamais décrit comme une altruiste! Mais, même après que je lui ai assuré mes intentions et qu'il en ait paru plus soulagé, un malaise plus profond demeure. Khan Nova est une résurgence de l'époque de son père et je vois bien que Conrad n'est pas aussi ouvert d'esprit et curieux que l'était son père. Son commerce tourne bien moins autour de l'exotique et du mystérieux. Je crois aussi qu'il aurait aimé se tirer d'affaire sans appeler à la rescousse un fantôme du passé. Je m'assure donc de ne

*jamais le rencontrer quand je me rends à Marrond.*

*Je parcours d'autres Ombres et découvre chaque jour de nouvelles choses. De nouveaux amis surtout. J'éprouve moins de nostalgie quand je retourne à Ars Terra. Je commence à penser à mon pèlerinage pour aller récupérer Mune, au moins. Je ne suis pas sûre de vouloir reprendre Masa: qu'en ferais-je? Enfin...*

*Ambre m'attire: Sahel est une Ombre particulière et je me suis assurée qu'on n'y accède que par le désert. Ce n'était pas très difficile étant donné que des Ombres très voisines paraissent toutes être des déclinaisons de Sahel. Qadib est une ville qui apparaît toujours incomplète dans ces dernières. Sahel semble ainsi projeter fortement son Ombre... Qu'en est-il d'Ambre? J'ai remonté un peu le cours de cette projection et ait découvert encore de nouvelles propriétés en Ombre. C'est tout bonnement fantastique. L'univers ne cesse de s'agrandir.*



*Alinedera*

# *Le journal de bord*

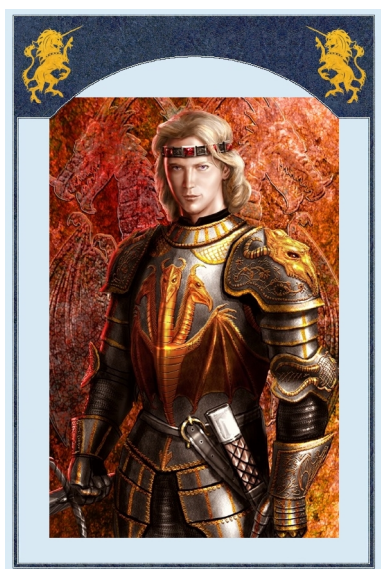
## *Intro Outro*

*Notre histoire commence au palais d'Erégnor où se rencontre le trio Gilliat, Terray et Alinedera. Gilliat est le fils de Caine et est donc un prince d'Ambre. Bientôt, le roi Random lui confiera une mission pour la couronne et Gilliat aura besoin de l'aide d'une magicienne: Alinedera.*

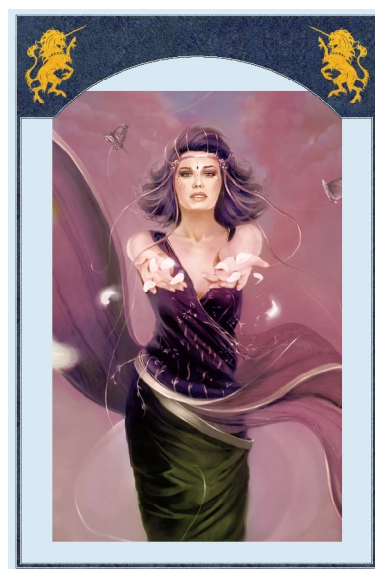
*Cette magicienne est contactée par Atout: Gilliat la réveille ainsi, en pleine jungle! Il s'avère qu'Alinedera est une exploratrice mais, se déclarant encore fatiguée, elle ne répond que vaguement à ses deux hôtes. Ces derniers, prévenants, la mènent à sa chambre. Une heure plus tard, fraîche et dispo, elle les a rejoint au grand salon. La conversation peine à s'établir par le mutisme de la jeune femme et, de toute façon, le roi Random ne tarde pas à se manifester en contactant le prince Gilliat par Atout. Le trio Gilliat Terray Alinedera arrive alors à Ambre, dans la chambre du roi!*

*Gilliat présente alors ses compagnons au roi mais est manifestement inconforté dans cette tâche de ne pas connaître mieux Alinedera... Après les civilités d'usage, le roi fait appel à Raine, un serviteur, pour faire découvrir Ambre, le château et la ville, aux trois compères. Il leur présente également leurs chambres respectives, celle de Gilliat lui étant attribuée à vie (donc pour l'éternité, ce qui est assez long tout de même...)*

*À l'heure du dîner, tous se retrouvent à la table royale pour une petite soirée privée à laquelle assiste notamment Gérard, Flora et Bill Roth. Random intronise alors officiellement Gilliat en prince d'Ambre.*



*Random*



*Flora*

## *Le point de vue d'Alinedera*

### *Trégnor, palais de Vaine*

Tout s'est enchaîné si rapidement. La veille, je rencontrais ma mère dans la jungle et aujourd'hui je suis tirée du lit par Gilliat, fils de Vaine et d'Helena! La douche que je viens de prendre m'a fait du bien: j'ai les idées au clair et, en fait, malgré ma nuit abrégée, je suis d'attaque! Ah! Et puis, aussi, je sens bon maintenant...

J'ai rencontré mère hier. Alors que j'explorais la jungle, un cri, un rugissement comme je n'avais jamais encore entendu a retenti. Toute la forêt est devenue silencieuse d'un seul coup! J'ai décidé de contourner le danger mais j'ai ensuite cédé à la curiosité (une nouvelle fois) quand le cri s'est encore fait entendre. Je pensais m'approcher prudemment de la créature mais j'ai tout de même hésité à m'enfuir alors que tout concourrait à me l'indiquer: un marécage sans moustique, des arbres qui ne peuvent y survivre... Bref. Je ne me suis décidée qu'une fois face au monstre: un poulpe géant, presque de ma taille! Je suis même restée un peu comme il n'avait pas l'air agressif! Mais quand il est devenu clair que la... chose prenait forme humaine, je me suis enfin enfuie. Le monstre, c'était mère en fin de compte. Et ce pouvoir est la métamorphose. Je suis juste déçue de la facilité avec laquelle elle m'a retrouvée dans la végétation: elle a réussi à décocher une flèche dans le bon massif végétal avec une précision incroyable surtout avec une visibilité quasi nulle!

Je sais tout de l'épopée de Corwin maintenant. Et je comprends bien pourquoi mère m'a conseillée -ordonnée- de ne pas m'approcher d'Ambre! La famille est globalement incertaine. A priori, il n'y aurait quère qu'à Gérard que je peux faire confiance. Et je devrais éviter Fiona qui pourrait déceler et découvrir ma filiation: mère est fille illégitime d'Oberon, l'ancien roi d'Ambre. Parce que, dans peu de temps, je serai à Ambre!

Mère m'a également remis un jeu d'atout, un de ceux qui ont été créés par Aworkin! Je suis tout de même suspicieuse: mère a beau me dire qu'elle fait ça pour moi car elle est ma mère et car c'est mon héritage, je n'en pense pas moins que ce n'est pas gratuit... A ce propos, elle a réussi à me procurer une occasion de me rendre à Ambre, mais j'ignore comment. Elle a l'air de connaître Vaine. Du moins, elle a pu assurer (directement ou indirectement) à ce dernier que je serais utile pour une mission mandatée par l'actuel roi d'Ambre: Random, ni plus, ni moins! Et je suis dans l'impossibilité de rater cette occasion car la personne qui me contactera a mon Atout. J'ai un atout. Ça me choque un peu: j'ai toujours pensé que seule ma mère connaissait mon existence. J'apprécie peu cette révélation: qui sait qui je suis? Mais je n'ai pas eu de réponses. Juste le conseil de nier, de jouer la naïve si la famille découvre les liens que j'ai avec elle! De toute façon, la quantité d'infos nouvelles m'a vrillée la

*cervelle et je me suis endormie aussitôt couchée!*

*J'ai ensuite fait un rêve étrange -et assez symbolique-mais il ne signifie sans doute rien. Il m'a certainement été donné à cause du contact par atout que le fils de Vaine était en train d'accomplir pour me parler. Chez lui, en Fregnor, il était midi! J'ai dû faire une drôle d'impression car je dormais à même le sol, dans une jungle aux apparences peu hospitalières! Qui plus est, je n'ai pas été très claire ni franche avec eux et, à vrai dire, je suis encore assez déroutée. Je ne sais pas trop comment ne pas indiquer mes connaissances sur Ambre, les Ombres, la Marelle... A priori, il semblerait qu'on leur est assuré que j'étais une bonne magicienne. Je peux laisser les choses se faire ainsi: des sorts existent pour manipuler la substance d'Ombre. Cela pourrait expliquer que je puisse voyager en Ombre. Si du moins il ignore qu'il faut malgré tout disposer du pouvoir de la Marelle... Quoi qu'il en soit, mes deux hôtes m'inspirent une grande confiance. Ils semblent aimer l'aventure, sont directs et francs, et peut-être un peu trop curieux et naïfs! L'homme géant Gilliat m'a déjà parlé d'Ombre! Je suppose que c'est somme toute normal puisque nous devons nous rendre en Ambre. Mais tout de même... En fait, le plus gênant est que je ne suis pas du tout à la hauteur de leur franchise qui semble sans arrière pensée. Je suis même à l'exacte inverse! L'épopée de Corwin racontée par ma mère m'a inspirée une grande méfiance envers la famille. Mais je ne devrais peut-être pas être ainsi... Gilliat connaît sans doute cette histoire lui aussi et mon attitude risque alors de me nuire. Et puis, que peut bien lui avoir dit son père?*

*Je crois que je réfléchis trop! Il est très probable que je sois une inconnue totale pour eux! Je vais essayer d'être la plus amicale possible mais me connaissant, il me faudra un peu de temps. Le changement est rude de la jungle dans un palais étranger... Mes deux hôtes sont en tout cas très prévenants et adorables comme tout!! Leur sincérité fait plaisir à voir et je sais déjà que je risque de ne pas me faire apprécier... Je vais devoir les rejoindre maintenant et je n'ai pas très envie de m'étendre sur la fameux sujet à leurs yeux qu'est ma personne.*

### *Ambre, au château*

*Où y est! Nous sommes (déjà) en Ambre! Tout s'est passé bien vite. Dix minutes à peine après avoir rejoint le calme Gilliat et l'excité Terray, Random a contacté Gilliat. Malgré tout, j'ai réussi à paraître encore plus distante et secrète... Je ne m'en félicite pas. Mais tout va vite. Je retrouver si rapidement face au roi d'Ambre... Pendant un moment, j'ai eu un peu peur, puis c'est Gilliat qui a pris la parole pour le groupe; Terray était plus calme -complètement stupéfait d'être en Ambre! Je suis maintenant sûre que Gilliat et Terray ne savent rien de moi: Gilliat m'a présentée comme une connaissance de son père Vaine! Cela a fait un peu tiqué Random, mais trois fois rien. Heureusement!*

A propos du roi, il me plaît bien. Il s'est présenté avec couronne et tout le bazar lors du contact par Atout, mais il s'est vite fait débarrassé de ce bataclan pour être plus à l'aise! Il m'a l'air d'un bon vivant et de quelqu'un de grande sagesse, et sens du devoir est quelque chose qu'il n'ignore à l'évidence pas. Il a appelé un serviteur du nom de Raine pour nous faire visiter Ambre. Nous avons commencé par le château. Vaste, gigantesque même! Et très hétéroclite architecturalement parlant. Il semblerait que de nombreux ajouts aient été effectués au fil du temps. Nous avons ensuite visité la ville en commençant par les quartiers près du château -des quartiers riches évidemment!- puis en descendant jusqu'au port -passant ainsi à des quartiers bien plus pauvres. D'ailleurs, Raine nous a indiqué que, comme toute ville, Ambre avait ses quartiers mal-famés et ceux-ci sont près du port. Nous sommes ensuite remontés au château, pour le dîner...

Le défi du jour! Je n'ai vu aucune femme de la cour en tenue commode. C'est à-dire autre chose que des robes... Heureusement, ma chambre a une garde-robe conséquente! Par ailleurs, elle est somptueuse! Raine a indiqué à Gilliat sa chambre attitrée puisqu'il est un prince d'Ambre -elle se situe juste à côté de celle de Merlin, fils de Corwin-et elle est superbe! J'ai été encore plus surprise quand je découvris que la mienne était sensiblement identique! La seule différence est qu'elle ne m'est pas attitrée. Cela me fait repenser à ce que m'a dit mère. En temps et en heure, je pourrais me présenter au roi comme fille de Cyane, petite fille d'Oberon et, de fait, princesse d'Ambre. Mais, bien que magnifique, Ambre ne m'attire pas à ce point. Il est par contre clair qu'être connue (reconnue surtout!) par la famille me donnerait des avantages indéniables. Pour ce qui est des inconvénients, ça reste à voir... Mais ils ne sont sûrement pas inexistantes!

Enfin bon! J'ai réussi à trouver une robe pas trop mal, qui ménage un bon équilibre entre mes exigences et celles de la cour, je pense... J'ai testé un peu de maquillage pour voir mais... Bah! Un peu de noir pour les cils, un peu de fond de teint et du rouge à lèvres, ça ira. Mais en fait, il y avait Flora au dîner et elle était resplendissante. Je me suis sentie un peu gourde et grossière à côté...

J'ai fait la connaissance du terrien Bill Roth. Il est poli et sympathique. Un gentleman en fait. Il y avait Flora bien sûr. Monsieur Roth avait le rouge jusqu'au haut des joues! Pourtant, ce ne doit pas être la première fois qu'il la rencontre dans de telles circonstances... Mais il est vrai qu'elle est superbe. Aussi superbe que superficielle, comme l'avait dit mère! Elle n'a pas cessé de me parler chiffon! Elle m'a même proposée d'aller faire les magasins demain! Visiblement, ma robe n'était pas assez chic. Quelle.../... Tout ce que j'espère, c'est que la mission commence demain: j'aurai une bonne excuse pour ne pas faire du shopping!

Ensuite, Gérard est arrivé. Il dégage une puissance extraordinaire! Pas étonnant qu'il ait la réputation d'être le plus costaud des princes et princesses d'Ambre! Et le doute n'est plus permis:

Gilliat est quelqu'un de sûr. Il ressemble beaucoup à Gérard et, d'ailleurs, ils m'ont l'air de bien s'entendre. Si mère a raison, si je peux faire confiance à Gérard, alors je peux faire confiance à Gilliat. Par extension, j'imagine que c'est aussi le cas pour Terray, puisqu'il semble être proche de Gilliat. Ces deux-là me plaisent de plus en plus! Tout à l'heure, en se baladant avec notre guide Raine, ils se demandaient s'il n'était pas possible de gravir le mont Kalvir! Des aventuriers, à n'en pas douter.

J'ai tout de même eu une sacrée frousse: Fiona était invité au dîner! La catastrophe! Heureusement, fidèle à ses habitudes (au dire de Gérard), elle ne s'est pas présentée. Un grand soulagement! Ce qui me fait penser que je suis encore démunie pour aborder les problèmes qui surviendront inévitablement avec la famille. Il faut que je me prépare. Sinon le reste du repas était agréable. J'étais mal à l'aise au départ puisqu'on m'avait mis entre Gérard et Flora mais ils étaient de bonne compagnie. La conversation de Flora était toujours pénible mais ça allait. À la fin du repas, Random a joué un peu de musique avec Raine. Il est incroyablement talentueux avec son instrument de percussion. Pour l'instant, je trouve que les choses se passent bien. Demain, je vais essayer d'être plus franche avec mes deux compagnons -je sens qu'ils sont encore un peu / pas méfiants mais toujours pas en confiance. Et puis, j'espère ne pas aller faire du shopping!



# *Le journal de bord*

## *La mission*

Le lendemain matin, Gilliat est convoqué par le roi. La mission que ce dernier lui présente est simple: il s'agit de trouver l'origine d'une rumeur qui se répand avec force en ville. Elle prétend que le prince Eric est toujours vivant et lève une armée pour attaquer Ambre! Random ne prête évidemment aucun crédit à cette rumeur et c'est la raison pour laquelle la mission lui paraît appropriée pour une première. Afin de partir d'un bon pied, il adjoint au groupe l'aide du prince Mortom, fils de Corwin et de Moire, qui connaît bien Ambre.

Mortom est effectivement très à l'aise à Ambre. D'ailleurs, il sait de source sûre que la rumeur est partie des marins. Son conseil: commencer à la taverne de Rodrigue le Sanguinolent, où le poisson 'capitaine' est, soit dit en passant, très bon. Il en reprendra...

À la taverne, Gilliat et Terray vont sympathiser avec quelques marins jouant au poker, Mortom, entre deux capitaines et chopes de bières, posent quelques questions mais c'est Alinedera qui obtient une histoire à peu près cohérente, sans tellement le vouloir. Trois gentilshommes, contremaîtres à bord du Cinéade, un vaisseau commercial, l'invitent à leur table et la discussion allant bon train, ceux-ci lui racontent que à l'origine, 'on' raconte que des marins on réchappé miraculeusement à une tempête et sont arrivés dans une Ombre où Eric lève une armée. Ils ne sont revenus à Ambre qu'au prix d'importants efforts et de leur santé mentale...

À un moment, Gilliat se fait remarquer en gagnant le jeu de force de la taverne contre le duo champion. Seul contre eux deux et avec une main... La couverture du trio est quelque peu en l'air mais cela a l'avantage qu'une personne vient à leur rencontre et tente de monnayer une entrevue pour le soir même avec des marins qui ont été dans l'Ombre d'Eric. Gilliat cherche à négocier alors qu'Alinedera reste silencieuse mais Mortom coupe court à la transaction en payant comptant.

## *Roulés dans la farine*

Le rendez-vous n'est en fait qu'un guet-apens où des brigands délient le groupe de leurs richesses. Indifférent, Gilliat cherche à nouveau à négocier un nouveau rendez-vous en face à face mais le chef des brigands ne s'en laisse pas compter et ne quitte pas son abri à la balustrade pour descendre vers le groupe. Toutefois le prix proposé par Gilliat ne laisse pas les brigands indifférents et un nouveau lieu, pour le lendemain matin, est donné.

Toutefois Alinedera ne semble pas accepter le déroulement de cette 'entrevue' et disparaît aussi subitement que littéralement. Quelques instants plus tard, elle revient, contrariée et mécontente. Le fait de s'être fait voler l'a mise en colère. Gilliat s'énerve également du comportement de la jeune femme qui lui est encore bien inconnue car elle n'a pas quitté son mutisme de toute la journée. Mortom est lui aussi peu satisfait du déroulement de cette rencontre. Il aurait largement préféré rentrer dans le tas: c'est vraiment moins compliqué.

En bref, le groupe rentre au château dans une ambiance pénible...

## *Le point de vue d'Alinedera*

### *Ambre, au château*

Quelle journée de merde! Je suis furieuse de m'en remettre à ce point à Gilliat! C'était un désastre complet! Et j'ai une nouvelle fois réussi à être encore plus étrange à leurs yeux sans pour autant ne pas me dévailer! Je n'ai pas pu résister à poursuivre les voleurs! En utilisant mon sort d'invisibilité! Tsss! Je suis vraiment idiote. Le seul point positif de la journée est d'avoir eu la mission le matin même: je n'ai pas eu besoin de faire du shopping avec Flora...

À la taverne, nous avons cherché à avoir des renseignements sans trop éveiller de méfiance. J'ai un peu tapé dans l'oeil à certains marins. Gentilshommes, ils m'ont invitée à leur table. J'ai ainsi fait connaissance de Lina, Carl et Gosey, contremaîtres à bord du Cinéade qui assure un commerce d'étoffes avec Begma (il faut que j'en parle à Flora, ils m'ont proposée des affaires intéressantes...). C'est par eux que nous avons appris le fin mot de l'histoire: des marins ont été pris dans une tempête en pleine mer et ils n'en sont sortis que miraculeusement, à moitié fous malgré tout. Ils assuraient qu'ils étaient arrivés dans le royaume d'Eric et que ce dernier levait une armée contre Ambre.

Pendant ce temps, Mortom a interrogé plusieurs autres marins et dévoré plusieurs plats du jour (un vrai goinfre) alors que Gilliat et Terray sont allés amadouer des marins jouant à une sorte de poker. Si Terray avait l'air de s'enflammer (et de griller!), Gilliat paraissait gérer le jeu, et même le dominer. Je ne pensais pas qu'il se débrouilleraient si bien... Après, ça s'est gâté car il est allé participer au jeu de force: le tir à la corde. Comme je le pensais, Gilliat a une force incroyable. Il a vaincu le duo de la taverne, seul, avec une main, sans plus forcer... Là, on s'est fait remarquer. Qui d'autre qu'un prince d'Ambre peut faire ça? Tout le monde dans la taverne a bien compris...

Un homme est ensuite venu nous voir pour arranger un rendez-vous avec des marins qui ont vu le "royaume" d'Eric. Contre espèces sonnantes et trébuchantes. Car qui dit prince, dit riche. Là j'ai pu assister à la maîtrise en négociation de Gilliat et Mortom. Le prix était de 50. Gilliat a négocié à 40... Dans ce genre de cas, il est courant que l'intéressé double -voire triple-la valeur de ce qu'il propose: il faut négocier à 25, voire 20! Quitte à paraître un peu gripou... Enfin, bon. Mortom a mis fin au supplice en payant les 50 directement! Je me suis imposée de ne pas trop me mettre en avant, sauf en cas de recours impérieux à la magie et je le regrettais déjà à ce moment.

*Le rendez-vous était au 50 rue des marinettes et c'était bien sûr un guet-apens pour nous délier intégralement nos bourses. On aurait vraiment pu négocier à la taverne! J'ai pensé m'élancer vers les hommes mais je crois que notre groupe ne s'en serait pas tiré sans blessure face à six arbalètes. Mais là, Gilliat a négocié. Pour 500 daris, il veut une rencontre avec un des marins. 500! Mais ça a fait son petit effet et on a un autre rendez-vous. A ce prix, Gilliat aurait pu exiger quelque chose de plus fiable... Je n'ai pas réussi à rattraper les voleurs et, une fois revenue vers le groupe, Gilliat s'est emporté de mon utilisation impromptue de la magie!*

## *Le journal de bord*

### *Retour au château*

Les gardes ont reçu l'ordre de ne laisser entrer ni sortir personne! Un événement grave s'est produit mais ils n'en savent pas plus. Toutefois, ils reconnaissent le seigneur Gilliat et acceptent de céder le passage. Par contre ils mettent en garde (hem...) le groupe: ils ne pourront pas les laisser ressortir avant qu'un contre-ordre ne soit donné.

Le château est silencieux. Gilliat souhaite une entrevue avec le roi mais celui-ci dort. Le garde à sa porte ignore tout des événements mais confirme leur gravité. En outre, Random a laissé un message pour Gilliat: réunion le lendemain matin.

La seule pièce qui est encore allumée à cette heure tardive est la bibliothèque. Le groupe y retrouve Bill Roth, complètement décalé, plongé dans un roman passionnant. Il s'intitule *Le retour de la vengeance d'un mort* et raconte l'histoire d'Ambre autrement. Fatigués, personne ne prête tellement attention. Les gens vont plutôt se coucher le plus rapidement possible dès lors qu'il est clair que personne n'est au courant de ce qui a bien pu se produire.

## *Le point de vue d'Alinedera*

### *Ambre, au château*

Je pensais pouvoir me reposer rapidement et préparer mon sort fétiche d'invisibilité mais... le château était fermé. Les gardes nous ont laissé passer puisqu'ils se souvenaient bien de notre départ ce matin. Sécurité oblige, ils ne pourraient pas nous laisser sortir sans un ordre de Random. Le château était endormi et seule la bibliothèque était allumée. On y retrouvât Bill Roth complètement absorbé dans la lecture d'un livre passionnant. Écrit par Ihermane, il s'intitule 'Le retour de la vengeance d'un mort' et raconte l'histoire d'Ambre autrement. Du moins, c'est ainsi que le présentait Bill Roth. On pouvait comprendre alors l'histoire passée, comme je l'ai tout d'abord pensée... mais c'est plutôt l'histoire à venir qui y est contée, en réalité. En tout cas, on était tous fatigués et on est allé se coucher rapidement.

J'ai encore fait un rêve étrange. Je déambulais dans un escalier et une soudaine lumière m'aveugle à un moment de ma descente. J'ai l'impression de glisser sur un toboggan et lorsque la lumière se fait moins forte, je m'aperçois que je suis au centre d'une Marelle. Quelqu'un d'assez corpulent (Gérard? Gilliat?) la traverse, sous la garde de nombreuses personnes portant des arbalètes. Lorsque je réalise que c'est moi qui suis visée, ils tirent!... et je me réveille. Je crois que le guet-apens d'hier m'a vraiment contrariée...

## *Le cauchemar de Gilliat*

*Descendant l'interminable escalier taillé dans la roche qui plonge dans le ventre du Koloir, plongé dans une ténébreuse obscurité, je cherche mon souffle et je commence à paniquer. Ni torche, ni bougie, que le sombre abîme sans fond de la nuit souterraine. Je dévale quatre à quatre les marches du colimaçon en sueur et essoufflé.*

*Une lueur tout en bas, d'abord timide puis vacillante, enfin de la lumière.*

*Et j'arrive, enfin, tout en bas. Là où habituellement il y a un homme, il n'y a qu'un cadavre desséché, une momie vieille de cent ans. Je m'empare de la torche et j'entends qu'on rie au loin. Un rire satanique. Je sais d'où il provient.*

*Je cours encore, cette fois-ci dans le dédale de couloirs qui mènent à la Marelle. La porte est ouverte, j'aperçois même les volutes bleutées qui couvrent le sol. J'ai les jambes flageolantes et je tremble de tout mon corps, car il y a ici, dans l'atmosphère quelque chose de profondément ténébreux, quelque chose de satanique. Je m'approche du dessin immortel gravé dans la roche. Instinctivement je pose le pied sur la ligne en fusion et j'avance. Au centre je distingue une forme, humaine, assise comme en méditation. Arrivé au second voile, elle se lève, c'est Alinedera, elle se met à rire à nouveau. Et sortant de nulle part, tout autour de moi, tout autour de la Marelle, des hommes, arbalètes à la main, une centaine au moins braquant leurs flèches en feu sur ma personne. Je vacille, Alinedera disparaît, ils vont tirer...*

*Et je me réveille en sueur dans mon lit. Demain nous irons voir ce gredin qui détient nos précieuses informations.*

# *Le journal de bord*

## *Un vol de première catégorie*

*Le Joyau du Jugement a été dérobé! Cela a provoqué un véritable branle-bas de combat! Gérard, Flora, Julian et Bénédicte sont dès lors à Ambre jusqu'à ce que l'affaire soit résolue. Random envisage de partir avec certains d'entre eux sur les traces du voleur. Ce ne peut pas être n'importe qui. Random estime même que cette personne dispose du pouvoir de la Marelle. Pour lui, la seule possibilité est de s'être téléporté dans sa chambre grâce à la Marelle et d'être ensuite sorti du château par l'utilisation des Atouts. Ce qui implique l'existence de complices suffisamment puissants pour pouvoir avoir un atout à leur effigie.*

*Gilliat effectue un court compte-rendu de l'enquête et Random lui enjoint de persévérer.*

## *Vers le nouveau rendez-vous*

*Le trio va alors chercher le dernier membre de l'équipe: Mortom. Celui-ci a tout l'air d'être un lève-tard et il s'avère qu'il est également un fêtard et un Don Juan de première! Sa porte de chambre est d'ailleurs tout à fait pratique à cet égard puisque c'est elle qui accueille tout d'abord les gens et lui permet de se rendre présentable. Ceci dit, de ce dernier point, il s'en fout.*

*Le plan de Gilliat est simple: on va donner une bourse remplie de cailloux! Côté Mortom, c'est plutôt la stratégie: 'on paie cash!' Alinedera, quant à elle, n'émet aucune stratégie mais maugrée sur le manque de garantie exigée par Gilliat hier au soir. Finalement, ils décident bon gré mal gré de se rendre sur place. Après quelques instants d'attente, un mendiant vient à leur rencontre pour procéder à un échange... Un mot contre les 500 pièces... Alinedera laisse aller sa colère et Gilliat n'est pas non plus très satisfait. Fermement, ils récupèrent le mot.*

*Eric est notre roi. Random n'est qu'un régent.*

*Vive Eric!*

*Signé: Odric*

*Le renseignement n'est pas fameux, c'est le moins qu'on puisse dire! Aussi un plan s'établit tant bien que mal: Alinedera ayant prouvé ses capacités à disparaître, elle suivra le mendiant et la bourse jusqu'au commanditaire. De là, elle devra réussir à savoir le plus de choses sur ce dernier. Mais il lui faut du temps pour préparer son sort. Pendant ce temps, le reste du groupe va emmener le mendiant manger.*

Deux heures plus tard, le groupe est à nouveau réuni. L'ambiance est au plus bas. En particulier, Gilliat semble à bout: il n'a toujours pas confiance en la mystérieuse et silencieuse Alinedera, et au restaurant, il semblerait que le mendiant ait dû manger par terre... Bien qu'il semble clairement lui en coûter, Gilliat remet son Atout d'Ambre à la femme du groupe. Ceci est sa marque de confiance. Puis il lui laisse la bourse et s'en va, suivi de Terray et de Mortom.



## Ambre

Arrivé le soir, Gilliat et Alinedera se rencontre à nouveau. Cette dernière a mis la main sur le dénommé Odric et il lui est clair que c'est un menteur de première. Elle l'a laissée aux gardes qui se sont fait un plaisir de l'emmener aux geôles. Gilliat décide alors de lui rendre une visite. La jeune femme visite quant à elle le château.

### Face à face

Gilliat se rend à la chambre d'Alinedera à deux heures du matin, excédé. Depuis qu'elle est avec eux, elle n'a jamais été très claire sur elle. Et maintenant, il sait de source sûre qu'elle lui a menti: elle a un jeu d'atouts, elle dispose certainement du pouvoir de la Marelle -ou de celui du Logrus- et il y a sans doute d'autres choses à savoir.

Prise de cours et encore endormie, Alinedera ne résiste pas. Oui, elle a menti. Elle est en fait la fille de Cyane, fille illégitime d'Oberon. Elle a effectivement un jeu d'atouts et dispose du pouvoir de la Marelle. Pour le reste, elle n'en sait pas plus: c'est sa mère qui lui a permis de se joindre à la mission. Elle ne connaît pas Caine personnellement. C'est tout.

Sur ces mots, les deux enfants d'Ambre se séparent.

## ***Odric le menteur***

*Le lendemain matin, Random n'est plus au château, pas plus que Bill Roth. Mais Flora rassure le trio: monsieur Roth est certainement à son cabinet en ville. C'est d'ailleurs une chance qu'Alinedera soit là: s'ils se rendent tous en ville, pourquoi ne pas faire les magasins? Toutefois, avant de partir, Gilliat et Alinedera décide de rendre une dernière visite à Odric qui leur a raconté exactement la même chose. Pour Gilliat, il a tout dit mais pour Alinedera, il ment.*

*Et, de fait, le duo parvient à lui extorquer la vérité: il n'a pas de supérieur. Il travaille de son propre chef en tant qu'éclaireur pour le roi Eric! À partir de là, son histoire devient complètement délirante. Il demande à ses deux gardiens de se joindre à la cause d'Eric et de grossir les rangs des princes d'Ambre à ses côtés car, en effet, Corwin est son général des armées, Brand son magicien et Deirdre sa femme!!! Random est rapidement mis au courant et cette histoire l'amuse au plus haut point. Il conseille au groupe de poursuivre l'enquête et d'aller dans l'Ombre Odur, là où Eric lèverait une armée.*

## ***Le livre de la vengeance***

*Entre deux magasins, Gilliat, Alinedera et Terray, accompagnée de Flora, vont au cabinet de Bill Roth. Lorsque ce dernier leur résume le livre, la situation passe du comique le plus absurde au sérieux le plus grave: le livre raconte l'histoire d'Eric qui, ayant survécu, lève une armée dans une Ombre appelée Odur. Et à ses côtés se trouvent Corwin, Brand et Deirdre.*

*Malgré cette extraordinaire coïncidence, Flora relativise la situation. Au contraire de Gilliat qui y voit là beaucoup plus qu'une occurrence fortuite... Il met habilement fin (pour lui en tout cas) au shopping infernal et se rend directement à la bibliothèque pour obtenir ce livre. Mais il a disparu et n'a jamais été référencé d'après les bibliothécaires...*



## *Le point de vue d'Alinedera*

### *Ambre, au château*

Une journée bien mouvementée! En vrac: Gilliat a découvert mon identité, Odric semble être un éclaireur d'Eric, le livre de Bill Roth nous est apparu comme essentiel mais personne ne sait où il est... Et puis, je n'ai pu retarder l'échéance, surtout à cause de Gilliat: j'étais bonne pour une journée de shopping avec Flora! Mais c'était sympa malgré tout et j'ai maintenant une très belle robe qui me va vraiment bien. Je crois que je serais plus à l'aise aux prochaines occasions.

Dans l'ordre, ça a commencé à deux heures du matin! Gilliat m'a rendu visite et, peu important l'heure tellement il était en colère, il exigeait des explications. Je pensais avoir réussi mon coup en mentant à propos de la magie mais ça n'a pas pris... Je crois bien que Mortom y est pour quelque chose... En tout cas, Gilliat voulait la vérité. D'autant plus qu'il a appris, je ne sais comment, que j'avais un jeu d'atouts! C'est bien dommage que j'étais encore somnolante sinon j'aurais moi aussi mis deux trois choses au clair! Je lui ai donc dévoilé une bonne partie de ce que je savais. Même pratiquement tout, je crois. Je ne m'en souviens pas très bien. Quoiqu'il en soit, il était encore bougon le lendemain matin, malgré mes efforts pour être sympathique. Il a un vrai caractère de cochon!

On s'est tout de même mis d'accord pour rendre visite à Odric, ensemble. Informé par les gardes, Gilliat était déjà allé le voir mais il semble qu'Odric ne lui ait rien appris de plus que je ne sais. Il était alors persuadé que le brigand avait dit toute la vérité... Franchement, c'est pas pour le rabaisser mais si Odric a pu me mentir malgré mes intrusions mentales et la lame froide de mon épée, il a pu le mener à la baguette! Et j'avais raison. A nous deux, on a fait pencher la balance: Odric nous a demandé de nous joindre à Eric! Sans plus de réaction enthousiaste de notre part, il a tout déballé. Et c'est une sacrée histoire, qui a bien fait rire Random quand on l'a recontacté!

Toute cette affaire devient bigrement intéressante mais également dangereuse. J'ai tout de même hâte de me rendre en Odur. Et je crois qu'il serait judicieux d'aller chercher mon arme Mune.

## *Le cauchemar de Gilliat*

*Après avoir fais un innommable cauchemar qui renversa mon âme, je me rendormais la tête pleine d'histoire de fantôme et de bibliothèque.*

*Il devait être la pleine nuit. L'exact moment dans l'obscurité où il est trop tôt et trop tard à la fois, où la lune seule n'arrive pas à sonder les profondeurs de l'ombre. Les lampes à huiles berçaient la pièce d'une atmosphère vacillante et les flammes en dansant dans leur bocal de verre projetaient des formes de cauchemar sur les murs de la bibliothèque. Et je cherchais, depuis ce qui me semblait être une éternité, à mettre la main sur ce fameux livre fantôme. J'arpentais la salle de long en large, la lampe à hauteur de visage et le visage plaqué sur les ouvrages. Mais la tâche déjà ardue était sans compter le sens de l'humour tout particulier des gardiens de la bibliothèque. En effet, à la place de certains ouvrages, il y avait les têtes décapitées des auteurs eux-mêmes, bien rangées à leur emplacement, dégoulinantes et blêmes. D'innombrables visages mortifiés, de cerveaux gluants pendouillant parfois au dessus de langues molles. Ces mêmes esprits qui aujourd'hui, me voyant redoubler d'effort pour mettre la main sur cet ouvrage, ne trouvaient d'autres occupations que de me titiller, de se moquer de moi, de me mettre un peu plus le nez dans la flaque nauséabonde des responsabilités.*

*Le calme, la colère... Que la frontière fut mince.*

*Je m'emparais sur le bureau du lapin Rodric. C'est un lapin blanc de petite taille, les yeux d'un rouge vif, oublié par Eric il y a des années lors du combat avec Corwin dans cette même pièce. Je saisi donc Rodric par les oreilles et le levant bien haut devant tous les yeux vitreux des auteurs sanguinolents, je le menaçais avec la flamme de la lampe. « Dis moi où tu l'as caché sale petit lapin ! Ou bien je te brûle et jette aux cuisines ! »*

*Le lapin, paniqué, commençait à pleurer et à s'essuyer les yeux avec ses petites pattes. Mais de rage je serais ma prise et approchais la flamme. Tous les auteurs décapités me raillaient de plus en plus, projetaient sur moi des gerbes de sang et pour ceux qui avaient encore une mâchoire et des dents, s'emparaient de livres et me les lançaient.*

*J'entrai dans une rage toute particulière que je n'arrivais plus à contenir. Et c'est ce moment précis qu'Alinedera choisi pour rentrer dans la pièce. Elle était déguisée en lapin et m'insultait, me crachait dessus. En une fraction de seconde ce n'était plus Rodric le lapin que je tenais par les oreilles mais Alinedera la lapine.*

*Je cassais le verre de la lampe à huile sur sa tête et elle se mit à flamber comme une torche dans ma main. Je la projetais contre les lires et la pièce s'enflamma. Les cris de toutes les têtes mêlés à ceux d'agonie d'Alinedera, l'odeur de cadavre brûlés....*

*Je me réveillais, en sueur dans mon lit avec la nausée.*

# *Le journal de bord*

## *Sur plusieurs fronts*

*Le fait que le livre ait disparu renforcent les doutes mais, surtout, complexifie l'affaire. Il va falloir le retrouver en plus de remonter la piste ouverte par la capture d'Odric le gros menteur. Heureusement, de par sa position, Gilliat entend à point nommé une histoire assez farfelue qui circule parmi les gardes. Celle d'un fantôme dans la bibliothèque qui écrit tard la nuit un livre étrange... Le chef des gardes accède à la demande du Prince pour mener un petit interrogatoire. Rapidement, un nom revient: celui du garde Jarl. Il semble que ce dernier ait pu voir le titre du livre en question. Interrogé, il prend peur. En effet, nombreux sont les gardes qui se permettent un petit remontant avant la prise de leurs fonctions et il en fait partie. L'autorité de Gilliat est telle qu'il dévoile tout ce qu'il sait: le livre a pour nom 'Le retour de la vengeance d'un mort'; le fantôme est celui d'un homme (quasi sûr!) ; il est désolé et il ne le referra plus: il ne volera plus de livre! Sur ce, il nous remet le bouquin qu'il avait subtilisé par pure curiosité.*

## *Entre temps...*

*Le duo a pu rencontrer Bénédicte au petit déjeuner qui leur rend une brève visite de courtoisie. A son empressement, il est clair que la situation est grave.*

*Gilliat propose de jouer le jeu d'Odric: prêter serment à Eric! Mais Alinedera est suspicieuse car Odric est un menteur aguerri et risque de sentir la supercherie... Toutefois, Gilliat la convainc que ce dernier est trop illuminé par 'son roi' pour être suffisamment lucide sur leurs réelles motivations.*

*Les deux compères effectuent leurs préparatifs avant de se confronter à leur prisonnier.*



*Bénédicte*

### *Aux ordres d'Eric*

*Et il marche! Odric est complètement fou de joie à la nouvelle du ralliement de ses deux gardiens et n'y décèle clairement aucun biais! Pour le duo, il est manifeste qu'Odric espère un avancement conséquent grâce à cette alliance intéressante. Gilliat temporise: il faut du temps pour préparer un bateau pour Odur mais il fera son possible.*

### *Le départ*

*Les procédures ne posent aucun problème à Gilliat, d'autant plus que Gérard en personne intervient! Un bateau militaire est alors attribué à Gilliat et son capitaine Danan est sous ses ordres.*

*Pendant ce temps, Alinedera récupère Odric et l'amène au port sous la surveillance de trois gardes. Odric fait le fier et le fanfaron, ce qui déplaît beaucoup à sa gardienne, puis à Gilliat. Il se fait mettre au fer sans ménagement et n'est autorisé à sortir qu'une fois le bateau au large.*

## *Le point de vue d'Alinedera*

### *La mer, vers Qdur*

Une bien affreuse journée... Gilliat était très pénible. Il précipitait les choses -d'ailleurs, nous voilà déjà au large, destination Qdur. Je ne sais pas si c'est parce qu'il est désormais au courant que j'ai du sang d'Ambre mais il n'a pas cessé de me demander mon avis sur tout! Moi qui ne voulais pas me mettre en avant, j'ai été servie! J'ai essayé de tourner les choses en dérision mais ce n'était pas la bonne chose à faire: il m'a reproché de prendre tout à la légère! L'hôpital qui se fout de la charité oui! Son plan pour poursuivre l'enquête se résume à: on ment à Qdric (qui nous a d'abord roulés tout les deux dans la farine...) en lui faisant croire qu'on est avec Eric, comme ça il nous amène en Qdur... Brillant, vraiment. Aussi quand j'étais sérieuse et pointait alors les défauts de ses idées, je passais pour une emmerdeuse! Tout ce qu'il répondait, c'était 'Ce n'est pas un problème'... Pff

Bah! Nous voilà partis. Plus question de faire marche arrière maintenant. Mais je n'ai pas eu le temps d'aller chercher mon arme Mune... En tout cas, on a retrouvé le livre -un garde, par curiosité, l'avait subtilisé- et je m'aperçois que je suis tout à fait bien considérée en Ambre. Gilliat a l'air de ne pas du tout se préoccuper de mon 'statut' de princesse illégitime. Et puis, j'ai pu rencontrer Bénédict! Il est vraiment impressionnant!

## *Le journal de bord*

### *Sur la mer*

La 7<sup>ème</sup> semaine est calme. Les discussions entre Gilliat et Alinedera sont toujours tendues et ils s'évitent relativement souvent. Pendant un moment, la paranoïa est à son comble car il est manifeste que le bateau navigue à travers Ombre! Mais Odric n'y est pour rien. Le trio commence à sentir que les racontars du brigand contiennent une bonne part de vérité...

## *Le point de vue d'Alinedera*

### *La mer, destination Odrur*

Cela fait plus d'une semaine que nous sommes partis et il ne se passe pas grand-chose à bord. Le capitaine Nanan est compétent et tout à fait dévoué à Gilliat: il a pleinement accepté de suivre les directives d'Odric, pourtant censé être un prisonnier.

Les choses vont mieux entre moi et Gilliat. Nous avons même fait un combat amical! Il est habile et redoutable. J'ai bien essayé de le pousser un peu dans ses retranchements mais il n'était pas très combatif. J'estime être plus capable que lui car il avait l'air en difficulté à de nombreuses reprises. Néanmoins, rien n'est sûr: il ne se donnait vraiment pas à fond...

Sinon, le temps était vraiment parfait durant les huit premiers jours. Mais ça s'est gâté. Malgré mes vagues connaissances en navigation, je vois bien que ça ne va pas en s'améliorant. Heureusement, Gilliat et Terray sont de vrais navigateurs aguerris et prennent note de chaque décision d'Odric! Au dire de notre guide, on a parcouru plus de la moitié du chemin.

## *Le journal de bord*

### *Sur la mer*

La 2<sup>de</sup> semaine, la mer est bien agitée. En effet, le bateau vient de rentrer dans une zone où se trouvent une tempête d'ombre! Gilliat prend en main le bateau, secondé par Terray. Malgré toute leur expérience et l'autorité de Gilliat sur les marins, le bateau est arraché des flots par la tornade surréaliste et retombe en se fracassant sur les flots.

## *Le point de vue d'Alinedera*

### *La mer, entre les Ombres*

Gilliat et moi, nous nous sommes aperçus que la substance d'Ombre était manipulée en avant de notre itinéraire. Au départ, on a cru à un mauvais coup d'Odric! Il en sait un peu trop, c'est certain.

Mais en fait, il n'y est pour rien. C'est un phénomène naturel: la substance d'Ombre se modifie doucement le long d'un certain chemin. C'est en réalité ce genre de changements qui rend les commerces possibles en Ambre. Quoiqu'il en soit, on va au devant du mauvais temps.

Au passage, j'ai découvert une bonne utilisation de la Marelle pour jauger du pouvoir que les gens partagent avec elle. C'est ainsi que je suis sûre qu'Odric ne manipule pas Ombre. Je devrais invoquer la Marelle plus souvent...



## *Le journal de bord*

### *Ydin, village de pêcheurs*

Deux vieilles femmes ont recueilli les rescapés qui sont au nombre de quatre: Alinedera, première sur pied, Gilliat, qui émerge peu de temps après, Terray, dans le coma avec de bonnes contusions, et un marin à l'article de la mort. Les vieillards sont d'une autre race: elles n'ont pas de cheveux ni d'oreilles et ont la peau verte. Il s'avère qu'une autre particularité de leur race est la taille, qui dépasse facilement les 2m pour des adultes.

La première chose qui leur vient à la bouche est la question: 'Venez-vous sauver Barimène?'. La réponse qu'a donnée Alinedera fut: 'Techniquement, non.' et il semblerait bien que ce soit la bonne chose à dire au vu du soulagement des vieilles femmes!

La situation n'est pas excellente avec Terray comateux, le bateau éparpillé en morceaux (dont certains restes ont échoué sur la plage) et une ignorance totale de la région. Néanmoins, le trio est bel et bien en Odur...

Tandis que Gilliat veille Terray, Alinedera obtient confirmation du nombre des rescapés: trois maintenant que le marin chez les vieilles vient de rendre son dernier souffle, et qu'aucun corps sur la plage ne présente de signe de vie, y compris ceux de Danan et d'Odric. Grâce à la Marelle, elle retrouve le livre qui a miraculeusement échappé aux tréfonds de l'océan. Mais il apparaît plus neuf et impeccable que jamais. Mis au courant de la question étrange des vieilles femmes sur Barimène, Gilliat remarque immédiatement une (nouvelle) coïncidence troublante: Ibermane est un anagramme de Barimène...

## *Le point de vue d'Alinedera*

### *Odur, village d'Ydin*

Nous sommes actuellement au village d'Ydin. Et nous partirons demain si l'état de Terray s'est amélioré. En tout cas, il a déjà repris connaissance et se repose en ce moment. Gilliat a veillé sur lui tout l'après-midi. J'ai, quant à moi, parcouru la plage jonchée de débris et de cadavres. Pas de survivant. Danan est mort et Odric aussi. C'est dommage car le capitaine avait l'air d'un homme sûr. Mais, pour Odric, moi je dis: bon débarras! Il nous aurait vraiment posé problème...

Grâce à la Marelle, j'ai retrouvé le livre! Il a miraculeusement survécu au naufrage. C'est un livre bien mystérieux: il est clairement magique et n'a aucunement souffert du contact de l'eau. En fait, il paraît même plus neuf. Je crois qu'on aurait dû le lire plus tôt... Son histoire est assez fantastique.

## *Le journal de bord*

### *Le livre mystérieux: le retour*

Cette fois, il s'agit de s'informer un maximum. Trop de coïncidences s'accumulent: il est donc temps de prendre connaissance de l'histoire de ce fameux bouquin. Il est à noter qu'il n'est pas imprimé mais manuscrit. Voici un bref résumé chronologique à partir de la fin de la grande bataille entre les forces d'Ambre et celles du Chaos aux abords des Abysses, peu après que Corwin ait tracé sa Marelle.

Brand et Deirdre ne sont pas morts, bien au contraire. Au terme de leur chute, ils se sont retrouvés à Abyssia, capitale / lieu central des Abysses, baignant constamment dans la lumière rouge de son phare. Là réside Clarissa, mère de Fiona, Bleya et Brand. S'y trouve également... Eric! Ce dernier est bel et bien vivant: il a usé du même stratagème que Caine pour faire croire à sa mort. Avec ses talents médicaux, il parvient à soigner Brand. Celui-ci lui en est profondément reconnaissant et devient entièrement dévoué à sa cause: reprendre le trône en Ambre. Ensemble, ils s'éloignent des Abysses avec Deirdre et... la Licorne elle-même! Ils parviennent en Odur (!) où Eric y est reconnu comme roi et est adoré comme un dieu.

Eric séduit Deirdre et l'épouse. Brand devient le magicien officiel de la cour et Corwin le général des armées. En effet, ce dernier a eu vent que Deirdre était encore vivante et qu'elle était emprisonnée par Eric. Alors qu'il vient pour la délivrer, Corwin se heurte à Eric et perd en duel face à lui... Corwin se soumet alors pour avoir la vie sauve. Toutefois, il n'hésite pas à séduire Deirdre, ce qui déplaît fortement à Eric. Le 'roi' envoie donc souvent son général hors de la capitale, Bodric, pour diverses missions.

À partir de là, l'écriture et l'encre utilisée ne sont plus les mêmes.

Dans le jardin de la Licorne confectionné dans la forteresse de Bodric, Brand surprend Dworkin. S'ensuit alors une discussion entre eux. Rusé, Brand sert à son grand-père un poison annulant ses pouvoirs et intervient auprès d'Eric pour enfermer Dworkin: ce dernier serait contre leurs plans. Avec l'aval d'Eric, Dworkin est alors enfermé dans les geôles de la forteresse et a tout une partie de la prison pour lui seul et son gardien aveugle eunuque. Commence alors des problèmes avec les nains des montagnes qui harcèlent les armées d'Eric pour libérer un certain Barimène.

## *Le point de vue d'Alinedera*

### *Qdur, village d'Idin*

Barimène, C'est ce nom que j'ai entendu en me réveillant. Les deux vieilles femmes, Connor et Conla, qui nous ont recueilli, étaient anxieuses: elles se demandaient si nous venions sauver Barimène... Heureusement, j'ai répondu non! Car c'est ainsi, le plus innocemment du monde, que les villageois savent s'ils ont affaire à des ennemis d'Eric. Vouloir sauver Barimène, c'est être contre Eric. Il s'avère qu'Eric est actuellement en guerre contre les nains qui cherchent à délivrer Barimène. Ce dernier serait un de leurs alchimistes et a été fait prisonnier par Eric pour une raison inconnue. Hors Eric se passerait bien d'une guerre sur Qdur alors qu'il cherche à constituer une armée! En bref, les nains sont très mal-vus même si l'armée est bien formée, comptant plus de 100.000 hommes!

# *Le journal de bord*

## *Les nains et leur sage Barimène*

Renseignements pris au village d'Udin, Barimène est un alchimiste nain qui a été enfermé pour des raisons assez obscures par Eric. Mais les habitants du village ont une foi inébranlable au-delà du fanatisme en leur seigneur: peu importe quelles sont ses raisons, il est leur roi. Les nains ne sont que de pitoyables créatures sans une once de subtilité (ils ne savent se battre qu'à coups de marteaux!). Enfin, tous les autres noms du bouquin concordent: la capitale s'appelle bien Bodric, le général des armées porte le nom de Corwin... Sauf un. Celui de Barimène. Gilliat et Alinedera soupçonnent la même chose mais ce serait vraiment... trop. Se pourrait-il que Barimène soit Dworkin? En tout cas, cela expliquerait comment le livre aurait pu être écrit compte tenu des énormes pouvoirs de ce dernier.

La décision est prise: il faut se rendre chez les nains!

## *Voyage*

Après deux jours de voyage sous la pluie, le trio arrive à la ville d'Umir qui ressemble beaucoup plus à un camp retranché qu'à une bourgade paisible. Les regards se tournent vers eux mais il s'avère que c'est plutôt une bonne chose. Le bourgmestre les accueille d'ailleurs avec tous les honneurs car ils sont 'gueule blanche' comme Eric. Fort de la certitude de n'avoir rien à craindre des hommes verts, l'allure est accélérée. Mais Gilliat suggère de ne pas trop s'approcher des villes pour autant. D'ailleurs, la marche se prolonge toute la nuit et la journée suivante avant le prochain sommeil réparateur.

En bien moins de temps que ne l'a annoncé le bourgmestre, l'équipe est déjà au phare de Guntir. Elle le contourne avec générosité puis c'est reparti pour toute une nuit de marche. Le lendemain matin, le groupe croise une carriole tirée par... des hommes verts. Il semblerait qu'ils n'utilisent aucun animal pour leur déplacement. La rencontre se passe sans heurts. Un simple salut et chacun passe son chemin. Quelque peu en arrière, d'autres carrioles viennent: c'est un convoi militaire se dirigeant vers Guntir. A la barre, Gilliat préfère s'éloigner de cette procession.

En toujours peu de jours par rapport au dire du bourgmestre, le groupe arrive à la grande ville portuaire de Neix. Nouveau contournement avant de rejoindre, de loin, les berges du fleuve. A nouveau en peu de temps, l'équipe dépasse une grande ville installée de part et d'autre du fleuve. Il est très clair que les bateaux sont construits ici. Encore 2 jours de marche et les premières montagnes apparaissent au loin ainsi que Bodric, la capitale.

Nouvelle décision prise par Gilliat: il est temps de se la jouer physique après cette mise en bouche. On traverse le fleuve à la nage! Encordés, la traversée ne pose pas de problème sauf pour Terray qui rame un peu... Une fois de l'autre côté, trempée, l'équipe reprend la route sur quelques kilomètres avant de faire sécher les affaires... pour repartir à nouveau! Globalement, la chasse réalisée aux diverses pauses permet à chacun de se sustenter correctement et de maintenir un bon rythme.

## *Le point de vue d'Alinedera*

*Qdur, au nord du port de Neix*

Cela fait plus d'une semaine que nous avons quitté Gdin, 13 jours pour être précis. Nous avons passé une ville fortifiée nommée Gmir où nous avons appris qu'être 'queue blanche' comme Eric est une bonne chose. Même si on nous regarde parfois à la dérobée, c'est plutôt une bonne chose. En effet, les habitants sont "quelque peu" différents de nous! En fait, ils ont la peau verte, font en moyenne 2m de haut pour un adulte et n'ont ni cheveux, ni oreilles! Au demeurant, ils peuvent être charmants, comme l'étaient les "petites" vieilles d'Gdin. Tant qu'on dit du mal des nains et du bien d'Eric, évidemment!

Nous avons aussi appris qu'aucune monnaie n'existe: tout se règle au troc. Mais de toute façon, c'est peu utile à savoir car Gilliat n'a plus souhaité rentrer dans les villes après Gmir. Nous avons ainsi dépassé le phare de Guntir en poursuivant sur la route direction nord-est. Tout un cortège de carrioles descendait vers le phare mais nous l'avons contourné, même si la rencontre avec la première carriole n'a pas posé de problème particulier. Les hommes verts sont particulièrement forts! Ils n'utilisent pas de bêtes pour tirer leurs carrioles: ils le font eux-mêmes! Ceci dit, peut-être n'ont-ils pas de bête mais ce serait bizarre. En tout cas, ils sont dévoués corps et âme à Eric.

Nous avons aussi dépassé Neix et nous voilà longeant le grand fleuve qui nous amènera à la capitale: Bodric. Au-delà: les montagnes, lieu de résidence des nains.

Terray s'est rapidement remis sur patte! J'aurais pourtant juré qu'il m'avait dit être Ombrien... Qu'importe! Toujours motivé et enjoué! Il met du baume au cœur. Tout le contraire de Gilliat. Je comprends bien qu'il faille ne pas perdre de temps mais être focalisé à ce point... Enfin! Les choses se passent bien et j'apprécie vraiment leur compagnie. On a avancé à un bon rythme et il ne doit plus rester beaucoup de route avant d'arriver aux montagnes. Toutefois, je n'arrive pas à savoir comment Gilliat juge la situation. Rien ne nous dit que ce que raconte le bouquin sur Barimène est vrai après tout. Et puis, les Atouts ne fonctionnent pas: nous sommes bien isolés...

*Je ne sais pas trop comment voir les choses. Le livre est bien étrange et cette Ombre aussi. A notre départ, à Ydin, j'ai fait un rêve anormal. Complexe, sibyllin et absurde. Enfin, comme, un peu, tous les rêves, certes! Mais... Je rêvais que je visitais le château d'Ambre, comme je l'avais déjà visité les quelques jours avant de partir pour cette Ombre. Alors que j'arrivais dans une pièce éclairée, un petit salon, je me rends compte que quelqu'un est déjà là. Il est de dos mais je le reconnais: c'est Haine. Il s'aperçoit seulement de ma présence quand je me tiens devant lui, plongé qu'il est dans la contemplation d'atouts. Et il m'invite à une séance de lecture de présage, en m'expliquant la signification des cartes tirées.*

*Je me souviens parfaitement de deux d'entre elles: celle qui prédit l'issue probable des événements et celle qui explicite l'axe du problème. Pour ce qui est de la première, je crois que c'est le château d'Ambre en ruine. Je m'en souviens bien car, avec toute cette histoire du retour d'Eric, la première idée qui m'est venue était que cela signifierait la fin d'Ambre. Mais maintenant que je regarde l'atout d'Ambre lui-même, je ne suis plus sûre que c'était bien le château d'Ambre en ruine. Ce qui est pénible, c'est que je n'arrive pas à me souvenir exactement de l'atout tiré par Haine. Toutefois, je suis persuadée qu'il avait peu de détails. La description la plus simple consisterait à dire en effet que ce n'est rien d'autre qu'une protubérance torturée (comme une montagne) sur un fond bleu relativement uni.*

*Je me souviens bien du deuxième car il montre un roi. Là-aussi, la signification m'a parue assez évidente. L'axe du problème est bien le roi d'Ambre dans cette affaire. Eric (et la Licorne si on en croit le livre) semble considérer qu'il n'est qu'un régent. Je ne vois pas vraiment d'autre sens à cette carte.*

*Pour les autres cartes, j'ai beau réfléchir, je ne vois vraiment pas. Trois d'entre elles étaient similaires; partagées en deux par la diagonale typique de tout jeu de cartes, elles montraient une personne sous deux aspects différents: l'un la montre vivante, prenant la pose (la même pour chaque personne) et l'autre la montrant morte, toujours dans la même pose. En fait de morte, il est plus précis de parler de zombie. Derrière ces personnes, il y a des coussins aux coloris prononcés et, sinon, la pièce est totalement obscure. J'ai, dès la première carte, pensé aux gens de Qadib. Les cartes sont censées représenter ma situation, ce qui m'inspire et ce qui me manipule. Et là... mystère!*

*Un homme d'âge mûr (même vieux) est sur la carte désignant ma situation. Une jeune femme représente ce qui m'inspire. Et enfin, un vieil homme désigne ce qui me manipule. Bien qu'elle ne lui ressemble pas vraiment, la jeune femme m'a fait penser à Rehena. Après tout, c'est bien grâce à elle que j'ai repris mes voyages. Mais pour les autres cartes, je n'ai strictement aucune idée!*

*Je crois que je me torture trop la tête. C'était juste un rêve, point barre. Il contient des choses très significatives, d'accord; et d'autres totalement absurdes. Ah oui! La dernière carte est exactement dans ce goût-là. Elle désigne ce qui me talonne. Dessus se trouvait un bouffon avec un air maléfique. Partagée en deux, je crois bien qu'elle était rigoureusement symétrique, contrairement aux autres cartes. Le bouffon prenait toute la place, ce qui n'empêche pas de penser qu'il est en train de jouer un mauvais tour! Et puis, le rêve ne s'est pas fini là car j'ai ensuite retrouvé Gilliat à la bibliothèque en flamme! Le meilleur dans cette scène est qu'il tenait un lapin par les oreilles et lui criait 'Rends-moi mon livre'! D'un coup, je suis devenue le lapin et Gilliat me criait dessus. Mais les livres ont commencé à s'envoler et tout a pris feu. Fin du rêve débile.*

*Maintenant que j'y réfléchis, il est assez logique. La mission peut révéler une affaire sérieuse qui remet en cause le pouvoir de Random et met Ambre en péril. Ensuite, on s'est tellement disputé avec Gilliat le jour du départ à propos, entre autres, du livre que... Bon. Il reste juste le problème du lapin. J'espère que c'est juste le violent naufrage qui me... m'amène ce genre d'idées...*

## *Le journal de bord*

### *Les nains et les hommes verts*

L'équipe découvre rapidement une grotte. Mais elle est bouchée. Plus loin se trouve un campement retranché d'hommes verts. Avec son sort d'invisibilité, Alinedera s'approche mais parvient aux remparts avant que ne sonnent la charge des nains! En fait de charge, c'est surtout une attaque désespérée où les nains sont à un contre trois. Leur seul avantage est la présence d'une sorte de tigre-mammouth dont on apprendra qu'ils porte le doux nom de « D'tite fée »! Gilliat et Alinedera s'engagent dans la bataille aux côtés des nains, ce qui surprend les deux camps. Mais dans la furie du combat, les nains semblent accepter cette aide providentielle.

Les deux Ambriens royaux renversent la situation et donnent la victoire aux nains... qui ne sont plus que cinq -la moitié- à l'issue de la bataille en comptant le blessé grave sur le dos de leur « D'tite fée ». Quoiqu'il en soit, les nains les accueillent avec chaleur. Leur grand coordinateur, Dillon, sera extrêmement heureux d'apprendre qu'un prince d'Ambre leur apporte son aide. Alinedera ne s'est évidemment pas mise en avant, ce qui ne l'empêche pas de se faire remarquer en demandant pourquoi les nains souhaitent délivrer Barimène. Aucun de ceux présents n'a l'air de savoir la raison de cette guerre. Mais Gilliat ravive leur enthousiasme et les nains se montrent tout à fait amicaux et les invitent à les suivre.

### *Les grottes naines*

Les nains se déplacent d'un pas sûr vers leur grotte. Là, un vieux nain nommé Nagfari les reçoit avec moult remerciement en apprenant leurs faits d'armes (ou de rochers catapultés). Il les conseille en outre d'aller rendre visite à Dillon. Ce dernier est aussi une 'gueule blanche! Mais d'abord: banquet & beuverie! Hé! Ce sont des nains...



## *Le point de vue d'Alinedera*

### *Qdur, les montagnes, dans une grotte naine*

Premier contact avec les nains! Enfin presque, si on excepte la bataille où on s'est joint à eux. Ils ont en effet vaillamment chargé un fortin d'hommes verts installé dans leurs montagnes. Étant en infériorité numérique, on leur a donné un coup de main. Il faut avouer que les hommes verts sont redoutables et bien préparés: les nains n'auraient sans doute pas réussi leur mission... Mais voilà! Ça s'est bien fini pour eux. Et ils étaient au comble de la joie quand on leur a annoncé qu'on venait les aider à sauver Barimène! Par contre, la raison de ce sauvetage ne leur est pas très clair... Le fait que Barimène soit des leurs semble bien suffisant.

A leur grotte, nous avons été accueilli par un vieux nain, Nagfari, qui semble être l'autorité. Il nous a indiqué que nous ferions mieux d'aller voir leur "grand coordinateur" Dillon, qui est de notre race! Une surprise de taille. Qui me rappelle qu'Qdric était lui aussi comme nous. Alors pourquoi le livre n'en parle pas? Il y a bien des détails passés sous silence et cela me semble normal. Mais pas pour ceux-ci. Ou alors cela signifie peut-être qu'ils ne sont pas importants? Dans ce cas, ce que nous faisons est relativement inutile...

Bref. Demain, nous rendons visite à Dillon. Et jusque là, dodo! Je crois que je vais exploser! C'est vraiment quelque chose, les banquets nains!

## *Le rêve de Gilliat*

*Sous un soleil ambré, nous avançons à bonne allure vers ce qui semblait être une vallée et qui, somme toute, n'était qu'une flaque d'eau asséchée. Nous avançons tous trois, Moi, Terray et Alinette, à la rencontre des fourmis. Terray, comme à son habitude, serpentait de ses mille pattes velues avec aisance et agilité. Alinette la menthe religieuse avançait avec une prudence et une lenteur extrême, patte après patte, vers son inexorable destin. Et quant à moi, l'imposant scarabée je donnais la cadence et d'un rythme soutenu, roulant boulant, bille en tête, je fonçais droit devant.*

*Après quelques heures de cette marche incessante, nous arrivions enfin aux abords de ce qui semblait être le repère des sauterelles. Et pendant notre approche stratégique, c'est-à-dire en ce qui me concerne, me saisir au plus vite d'une boulette de terre suffisamment lourde pour l'utiliser comme projectile, les fourmis assaillirent les sauterelles. En plus petit nombre mais largement aidées par une coccinelle montée, les fourmis se lancèrent dans la bataille.*

*C'est à leur suite que nous nous jetions dans la guerre, qui se termina par mon coup de batte dévastateur dans la haute structure de brindille.*

*Les fourmis nous invitèrent à les suivre jusqu'à la fourmilière.*

*Et c'est dans un dédale de boyaux plus ou moins longs mais inexorablement trop étroits pour un scarabée, que nous allions à la rencontre de la reine des fourmis. On nous installa autour d'une immense table dressée en notre honneur et les pucerons asserois, nous servirent des litres d'une liqueur délicieuse qui me plongeait pour ma part dans une euphorie singulière.*

*C'est renversé sur ma carapace, les pattes en l'air que je m'éveillais, je regardais mes mains avec un large sourire, Terray dormait, repus, à l'autre bout de la chambre que les nains nous avaient aménagé la veille.*

## *Le journal de bord*

### *Le grand coordinateur*

Un éclaireur nain (hem...) nommé Narvi les emmène le lendemain voir leur grand coordinateur Dillon. S'enfonçant profondément dans les montagnes encore plus escarpées, le trio arrive alors à une nouvelle grotte qui est la réplique exacte de celle qu'ils ont quitté le matin! Ils sont amenés à Dillon, effectivement une 'gueule blanche'.

Dillon est brun, cheveux en brosse, a les yeux sombres, et mesure environ 1m80. Assez bien habillé, il est clair de par sa stature qu'il est au 'top'. A côté de lui se trouve un jeu d'échec sur lequel il réfléchissait avant l'entrée du groupe.

### *Dillon leader de "l'armée naine"*

Dillon invite le trio à sa table. Chemin faisant, chacun remarque sa chouette perchée sur son épaule. Elle a l'air particulière: intelligente et bien dressée. Et puis sa tête tourne jusqu'à 180°! Au repas, Gilliat provoque un enthousiasme sans réserve chez les convives nains en annonçant qu'il se joint à eux, avec son équipe, pour sauver Barimène. Dillon est quant à lui plus réservé.

Après le repas, il explique la situation tandis qu'il apprend celle de ses invités. Assez d'accord sur le fait que les tempêtes sur la côte soient un tour de Brand, il précise que pour ce qui est de l'armée d'Eric, le gros des troupes est rassemblée à Bodric même, sur le flanc ouest de la ville. Quant à l'armée des nains... Et bien, on découvre de nouvelles grottes pratiquement chaque jour ce qui amène des recrues quotidiennes. Mais la situation au camp retranché des hommes verts est parfaitement représentative du rapport de force général: les nains sont en infériorité numérique et malgré l'aide appréciable des petites fées, ils en sont réduits à de la guérilla, du harcèlement.

Enfin est abordé le sujet 'Barimène'. Dillon explique que les nains ne faisant pas de bons espions -ce qui n'est guère surprenant- ce sont d'autres gens, de sa race, les Angaracs du royaume de Maloré, qui occupent cette fonction. D'après ses renseignements, Barimène est enfermé dans les fondations de la forteresse, dans la prison souterraine. Et à propos de souterrains, aucun ne passe sous Bodric même. D'ailleurs, Eric a pris soin que les plus proches de Bodric soient démolis pour éviter tout problème dans la capitale.

Après une bonne nuit de sommeil, le plan est arrêté. Les Angaracs, vivant beaucoup plus loin au nord, ont de bonnes relations avec le régime d'Eric. Dillon est envoyé par son roi Torak pour aider les nains de manière tout à fait officielle. Ainsi, il peut procurer un bon moyen pour rentrer dans la forteresse grâce aux Angaracs qui servent les grandes familles nobles de Bodric. Pour ce qui est de sortir, il accepte de lancer une offensive qui servira de diversion pour permettre l'évasion de Barimène. Gilliat lui assure qu'ils pourront toujours communiquer ensemble...

## *Le point de vue d'Alinedera*

### *Qdur, les montagnes, une autre grotte naine*

Nous avons rencontré Dillon. Il s'agit d'un homme visiblement très compétent qui aide les nains à s'organiser. En effet, chaque jour des grottes naines sont découvertes et de nouveaux guerriers viennent grossir les rangs. De la bouche de Dillon, il semble bien que cet avantage amène plus de complications qu'autre chose car les nains sont peu organisés. Mais Dillon est également assez mystérieux. Il possède une étrange chouette qui m'amène à penser qu'il dispose de connaissances en magie. Il viendrait d'un peuple du Nord, les Angaracs, et c'est sur ordre de son roi Torak qu'il aide les nains. Toutefois, officiellement, les Angaracs ne sont pas contre Eric. On va donc pouvoir être aidé par les Angaracs espions pour le compte des nains à Bodric, sans attirer l'attention. La seconde bonne nouvelle, c'est que Dillon est prêt à couvrir notre retraite avec Barimène dans le cas où des complications surviendraient.

Je ne sais plus quoi pensait à propos du livre. De nombreux éléments ne sont pas reportés et parmi eux, les Angaracs et leur royaume de Maloré. Et surtout Dillon. Une personne de cette importance devrait apparaître, d'autant plus que les nains tiennent une place importante dans le livre. Peut-être que l'auteur -le second auteur du moins- n'a pas la possibilité de voir tout pour reporter cela dans le livre. Ce qui fait que ce dernier serait incomplet. Mais peu importe la façon dont on considère la chose! Soit le bouquin est faux et on ferait aussi bien de ne pas trop s'appuyer dessus, soit il dit vrai (même s'il est incomplet) et dans ce cas, on court au devant de grands dangers en s'opposant à Eric, Brand, Beirdre et Corwin. Quelque soit l'angle sous lequel on considère la chose, ce n'est pas très agréable.

Enfin reste le problème des deux auteurs. Qu'est-ce que ça veut dire? Et sont-ils au courant que nous sommes en Qdur? Sommes-nous observés? Les seules choses que le bouquin a éclairci, c'est un bon paquet de dangers potentiels dont on peut difficilement vérifier la réalité, tout comme en nier la réalité! Enfin, Gilliat a l'air de faire confiance à Dillon, ce qui est en soi mauvais signe... Je pourrais bien le taquiner avec ça mais à mon avis, il ne goûtera pas la plaisanterie!

# *Le journal de bord*

## *La capitale*

L'équipe va être intégrée à la famille Cibarac qui sert la prestigieuse famille Bowens. Trouver la résidence est alors simple tellement cette dernière est connue. La gouvernante de la maison, Berbre, réussit dans la journée même à faire embaucher la fine équipe à la forteresse! Elle s'excuse néanmoins: ils ne pourront malheureusement pas travailler dans les cuisines. Dommage pour la dame Alinedera! Ils sont en fait assignés... à la forge! Quel dommage vraiment...

## *Dans la forteresse*

Le forgeron qui a, à priori, déjà tué deux larbins à la tâche, accueille ses nouveaux ouvriers en mettant toute son autorité en avant. Il leur donne des petits noms et cherche à les rabaisser autant que possible. Tandis que Gilliat et Alinedera nettoient des tas de métaux divers, le forgeron ordonne à Terray de gérer le soufflet, comptant bien épuiser l'homme avant de passer au suivant. Malheureusement pour lui, si Gilliat et Alinedera accomplissent leur travail sans zèle particulier, Terray s'active royalement au soufflet... sans discontinuer! À la fin de la journée, blasé, dépité et un peu déboussolé, le forgeron quitte le bâtiment, en prenant soin de refermer derrière lui. C'est l'heure pour la sorcière de partir en éclaireur!

Mais le bâtiment principal est bien gardé. Pour passer, il faudrait une diversion ou un bon plan. Gilliat, peu au fait de la magie, rappelle quand même à Alinedera qu'elle avait dit qu'il était possible de traverser les murs... N'étant qu'une variation du sortilège d'invisibilité, elle pouvait cumuler les deux. Mais il faudrait y passer du temps...

Ainsi, après une journée supplémentaire de travail à la forge, la voilà reparti avec son méga-sort préparé avec soin la veille. Par Atout, Gilliat et Terray rejoignent leur collègue mais malgré leurs efforts, ils ne trouvent aucune entrée vers les fondations. La nuit prochaine, il faudrait tenter de visiter les tours. Mais le processus risque d'être plus compliqué: il faut préparer un meilleur sort! Donc, alors que les hommes se reposent, la femme bosse! (so cliché)

Cette fois, la recherche porte ses fruits. Et quels fruits!

## *La Marelle brisée*

Après moult déambulations, l'équipe est arrivé au 5e et dernier niveau souterrain, éclairée seulement par leur torche. Il semble bien que ce soit un gigantesque labyrinthe mais ça ne fait pas peur à Gilliat qui aimerait savoir « jusqu'où ça va »... Quoiqu'il en soit, c'est à la 5e intersection que le trio découvre, derrière une porte en bois bardée de fer, une Marelle brisée... Comme Dworkin / Barimène ne paraît pas être au 5e, l'équipe remonte au 4e et y découvre un gardien aveugle (et probablement eunuque mais la vérification ne s'imposait pas).

## *Énis le (sans-doute) eunuque*

Ce dernier cherche à faire tourner ses visiteurs en bourrique et empile mensonge sur mensonge. Tout le monde est sur les nerfs aussi Gilliat 'dérape' en lui cassant un petit peu la main.

Chacun est alors persuadé que le gardien est maté et c'est grâce à cette certitude qu'il parvient à déclencher l'alarme en criant à tue-tête. Dans les souterrains, personne ne vous entend crier. Sauf si un trou au plafond rend la communication possible avec les étages supérieurs. Et transmet la réponse: un brouhaha affairé de gardes. À bout, Alinedera saisit le gardien et établit un contact mental, sans se préoccuper de l'intégrité de l'esprit du geôlier. Elle fouille, elle saccage. Et trouve que Barimène est tout au fond du couloir, derrière une lourde porte en fer.

### *Dworkin*

Le doute n'est plus permis: Gilliat est un bourrin! D'un bon coup de pied, il ouvre la porte et l'équipe découvre alors Barimène. Qui ne ressemble pas vraiment à un nain mais plutôt à Dworkin. Chacun fait la connexion: si ce gus est Dworkin alors pour ce qui est d'Eric... Gilliat tente de barricader la porte avec sa force seule, après avoir ôté les entraves à Dworkin, tandis qu'Alinedera retient le vieil homme de tomber: il semble ne pas être tout à fait présent dans sa tête. Malgré tout, l'équipe l'exhorte à se reprendre, pour les faire sortir d'ici. Mais rien n'y fait: il est vraiment ailleurs, comme la vérité sur cette affaire.

Alors qu'Alinedera cherche à traverser tous les murs des geôles pour que l'équipe sorte du pétrin grâce à son Atout et que Gilliat tient bon à la porte, une clameur passe parmi les gardes

« Laissez passer le roi! Laissez passer Eric! »

Et quelques instants plus tard, Eric fait irruption dans la pièce, en repoussant violemment la porte, malgré les efforts de Gilliat.

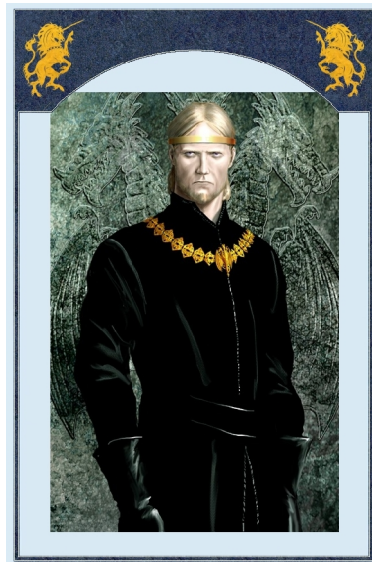


*Dworkin*

## *Le roi Eric*

*L'atmosphère est lourde. l'équipe recule prudemment devant Eric. Menaçant et en robe de chambre, il n'a pas l'air de vouloir plaisanter. Alors que le ton monte dans la conversation Gilliat / Eric (surtout du côté du roi!), Alinedera, toujours invisible, glisse un mot à l'oreille du prince: contact par Atout. Puis elle traverse les geôles à toute allure et se rend au cinquième, à la Marelle brisée. Pendant d'interminables secondes, elle attend l'appel. Et celui-ci finit par enfin arriver. Dans la geôle de Dworkin, Gilliat cherche à maintenir la conversation mais ne tient pas très longtemps face à l'impatience d'Eric. Ce dernier ordonne aux gardes de faire prisonniers les intrus. Le plus rapidement possible, Gilliat saisit Terray, Dworkin et l'atout d'Alinedera, tout en même temps mais Eric est vif et parvient à lui saisir l'épaule!*

*Dès que le contact se précise, Alinedera cramponne son correspondant et le tire à elle de toutes ses forces. Vient alors lui atterrir dessus Gilliat avec Dworkin tandis que Terray se vautre à côté... et qu'Eric lâche l'épaule de Gilliat pour mieux le saisir à la gorge. Ce dernier se débat avec rage et parvient à projeter Eric non loin de là. Il le martèle alors de coups jusqu'à ce que chacun entende distinctement sa nuque se briser.*



*Eric*

## Violence

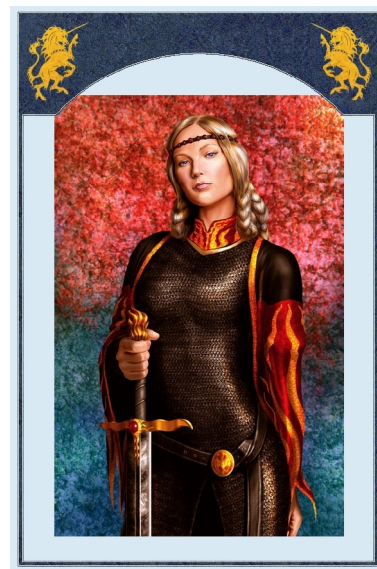
Eric est mort. Gilliat est abasourdi, encore trop secoué pour réaliser quoique ce soit. Mais Alinedera réfléchit déjà à la suite. Comment sortir, avec tous les gardes juste à l'étage du dessus? Mais la réflexion de la miss est vite interrompue: derrière eux, au centre de la Marelle, apparaît Eric, en tenue habituelle!

Le groupe se met alors à détalé, sans plus attendre, vers les étages supérieurs. Tant pis pour les gardes: il faut sortir. Même non armés, la fuite n'est pas un problème. Deux gardes dans l'escalier hésitent à pénétrer au 5e sous-sol. Bientôt, l'affaire est tranchée. l'équipe, Dworkin sur l'épaule de Gilliat, remonte alors à coups d'épée l'escalier. Mais les gardes sont très nombreux: il en arrive du 3e et du 4e. Un instant, les combats cessent. Entre les gardes venant du troisième se faufile une 'gueule blanche'. Brand sort alors des rangs, armés de deux épées courtes.

Les négociations débutent à peine qu'Alinedera charge! Et Brand succombe à ses coups. Tandis que Gilliat et Terray assure les arrières, elle ouvre le devant. Jusqu'à Deirdre, visiblement furieuse. Mais elle ne fait pas le poids face aux assauts de son adversaire féminin et rejoint Brand.



Brand



Deirdre

## Fantômes

Il semblerait bien que la forteresse ait plus accueilli des imitations des princes d'Ambre que les vrais. Mais qu'en est-il du second Eric, au 5e? L'équipe n'a pas très envie de le savoir. Or les cadavres s'entassaient dans l'escalier et la progression devient impossible. Marche arrière donc. Jusqu'au 5e... Là, le groupe retrouve Eric, Brand et Deirdre! Dans le labyrinthe, un chassé-croisé a lieu au terme duquel meurent une nouvelle fois Eric (sous les assauts d'Alinedera) et Deirdre (par la lame de Gilliat). Brand choisit de disparaître face aux enragés.

Pour sortir, le dernier espoir est la Marelle brisée. Tant pis si c'est dangereux!



## *Le fou Dworkin*

*Arrivée à la Marelle, la traversée s'avère impossible: Eric et Deirdre sont apparus en son centre, armés. Ils progressent lentement à travers les brisures vers le groupe, bien décidés à leur faire payer leurs actes. Alors qu'Alinedera les repousse, Gilliat est occupé par Dworkin. Il semblerait que la vieille chose reprenne ses esprits... Un peu.*

*Déblatérant un discours assez décousu, il est toutefois clair que le bonhomme est en pleine possession de ses moyens. En un tour de main, il fait venir à lui de quoi boire et manger! Et quand Gilliat lui présente le mystérieux livre, Dworkin s'anime vigoureusement: son livre! Il croyait l'avoir perdu. Bien que rendu fébrile de cette retrouvaille, il n'en demeure pas moins très mécontent que quelqu'un d'autre ait écrit dedans depuis un moment. Joignant le geste à la parole, il arrache toutes les pages insatisfaisantes. La terre se met alors à vibrer.*

## *Les écrits prennent vie*

*Et meurent aussi. Dworkin se remet à écrire son histoire et décide de faire table rase. À haute voix, il écrit avec une plume ramenée de nulle part:*

*"Et Eric meurt dans d'atroces souffrances."*

*Sur la Marelle brisée, le fantôme Eric reste un instant interdit. Puis il se plie en deux comme sous l'effet d'une grande douleur. Il s'effondre enfin et, au moment où il touche les lignes de la Marelle, il s'embrase dans des flammes bleutées. Rapidement, Deirdre et Brand se voient infliger le même sort. Mais Dworkin n'est pas satisfait de cette suite à son histoire et il lâche alors le livre, mécontent. Il reprend un monologue erratique d'où ressort le désir de partir ailleurs. Malgré les Atouts que lui présentent Gilliat et Alinedera, il grogne et fait l'enfant.*

*Mais il choisit malgré tout l'atout d'Ambre de Gilliat, un peu intéressé quand même. Après l'avoir touché et caressé, il passe. Sans l'équipe !!!*

### *Et maintenant?*

*Ce départ inattendu plonge tout le monde dans l'embarras. Quel moyen reste-t-il pour quitter Odur? Car depuis leur arrivée en Odur, jamais les Atouts, ni la manipulation d'Ombre n'ont donné de résultats. Alinedera part alors en dehors de la forteresse, camouflée par son sort. Gilliat, anxieux à propos de ce qu'il a laissé à Dillon, établit le contact régulièrement avec elle pour passer le minimum de temps dans le souterrain vide.*

*Aisément, maintenant que les fantômes des princes ne sont plus, l'équipe est dehors, dans les montagnes. Pour Gilliat, il n'y a pas 36 choses à faire si ce n'est de retrouver Dillon et ce qu'il lui a laissé. Bien qu'Alinedera ne soit pas au fait de la chose en question, elle trouve un bon motif de poursuivre en ce sens car Dillon est encore là. D'après Gilliat, les nains ne sont plus, dès que Dworkin eut arraché les pages du livre mystérieux. Mais Dillon est resté.*

*Alinedera préférerait tout de même recourir au livre. Si écrire permet de modifier cette Ombre, autant en profiter. Toutefois, Gilliat, mal à l'aise face au livre, convint la sorcière de ne pas le faire. L'équipe traverse donc les montagnes, direction plein nord, pour rejoindre la Maloré, si elle existe. Au bout de cinq jours de marche, il est clair que l'Ombre est instable et incertaine. Durant un moment, rien ne s'étendait au-delà des montagnes à part un désert glacé, et le jour d'après, une immense forêt est apparu.*

## *Le cauchemar de Gilliat*

*Je suis un enfant. Je suis l'éternel amusement, l'éveil et la curiosité.*

*Un soir mon père rentre dans ma chambre. Gaine revient d'une longue absence et maman a pleuré aujourd'hui.*

*Je suis assis par terre et je joue avec les bateaux en bois à la bataille navale. Mon père se met en face de moi, s'assied et me regarde longuement en silence.*

*Puis d'une voie grave, secouée de tristesse, pleine de larmes encore il me parle.*

*« Gilliat... pourquoi ? Gilliat enfin... je ne comprends pas... pourquoi as-tu fais cela ? Ne t'ai-je pas tout donné ? Ne t'ai-je pas bercé, aimé, tant aimé ? »*

*Je suis un bébé, j'ai rajeuni encore et je ne peux rien dire. Dire au moins que je ne comprends pas, que je ne sais pas de quoi il me parle, que je joue voilà tout. Mais rien, rien. Rien que les gargouillis d'un enfant qui as des mains tellement petites qu'il ne peut même plus prendre ses jouets.*

*« Gilliat, mon fils. Ce que tu as fais est très grave... Ta mère et moi avons pris une décision. Cet acte affreux que tu as commis sur quelqu'un de ton sang, notre sang, Gilliat, ne peut rester impuni Oh mon fils. Que ne t'ai-je appris à maîtriser ta force mon enfant, mon tout petit ? »*

*Je suis la peur et l'incompréhension. Mon père pleure devant moi pour la première fois, et je ne peux que gargouiller. Et je rajeunis encore. Encore... Je suis un nourrisson et je vois à peine mon père derrière le voile de mes yeux neufs. Et mon père pleure.*

*« Mon enfant, dans quelques instants tu ne seras plus. Tu retourneras du néant d'où ta mère et moi en te faisant nous t'avons enlevé, car là bas tu ne pourras faire de mal à personne. Gilliat mon fils, j'ai décidé de ne jamais t'avoir mis au monde, car tu as tué de tes mains d'enfant, mon frère, Eric. »*

## *Le journal de bord*

### *La Marelle primordiale*

*Il s'avère que Gilliat avait en fait rapidement perdu le contact avec Dillon mais pour autant n'avait pas renoncé au voyage jusqu'en Maloré, voyage d'un mois dans des conditions rigoureuses. Heureusement, Dworkin contacte Alinedera peu de temps après cette découverte et s'excuse de les avoir oubliés quand il se transporta à Ambre.*

*Et l'équipe se retrouve chez Dworkin, à la Marelle primordiale. Ce dernier a établi sur le pouce un croquis d'Alinedera pour la contacter! Après entretien avec lui, l'affaire n'est pas moins obscure. "Quelqu'un" est venu le voir et a conversé avec lui. Ce "quelqu'un" lui a fait boire une boisson qui a annulé ses pouvoirs. Et il s'est retrouvé prisonnier. Impossible d'en savoir plus. Dworkin ne se rappelle plus jusqu'au sexe de la personne qui lui a rendu visite. Alors son identité...*

*Malgré ses efforts, il ne parvient pas non plus à déterminer si Eric est bien vivant... En bref, à partir d'un certain point, les pistes sont totalement floues. L'équipe rejoint enfin Ambre et chacun leur chambre respective.*

*Au final, quelques oublis ressurgissent dans les esprits, notamment Mortom laissé à Ambre et une petite remarque à Dworkin, déçu de ne pas pouvoir écrire sans causer des problèmes: c'est pas grave! De toute façon, il sait pas choisir ses titres. Le retour de la vengeance d'un mort? C'te blague!*

## *Le point de vue d'Alinedera*

### *Ambre, au château*

Tout comme on sent son estomac prêt à exploser, notre tête peut donner l'impression d'être pleine à ras bord, quand on inqurqite trop de choses. Ces derniers temps, bien que des réponses aient été données, j'estime que la situation n'est plus seulement obscure mais nébuleuse. Avec Gilliat, nous sommes certain de trois choses:

- Mission accomplie: il y a bien une armée en Qdur sous le commandement d'Eric. Mais ce dernier, ainsi que Brand et Deirdre, ne sont que des sortes de fantômes issus de la Marelle. Ou plutôt d'une Marelle comportant de multiples brisures. Elle se trouve au 5e sous-sol de la forteresse de Bodric. En résumé, le danger est présent mais pas aussi important qu'on pourrait le penser, d'autant plus que sortir d'Qdur ne nous semble pas une mince affaire. A approfondir.
- C'était bien Dworkin qui était enfermé sous la forteresse. Et nous l'avons sorti de là. Il a confirmé ce que l'intuition de Gilliat nous avez amené à penser ('Barimène' est un anagramme de 'Ibermane') à savoir qu'il est le premier auteur du livre. Quant au deuxième, mystère mais c'est bien à cause de lui / elle que Dworkin s'est retrouvé prisonnier. Du moins, on peut raisonnablement le penser. Ensuite, le livre a acquis un certain pouvoir: il crée le monde d'Qdur, ce dont le second auteur s'est allègrement servi...
- Dillon est quelqu'un d'extérieur à Qdur. Il a survécu au "cataclysme" qu'a provoqué Dworkin en arrachant des pages de son livre. Ce qui nous amène à penser que derrière 'Dillon' se cache certainement quelqu'un d'autre...

Finalement, j'ai bien des questions qui sont arrivées avec la "résolution" de cette affaire. Et elles m'amènent à des considérations forts pénibles. Traditionnellement, on parle de fantômes à propos des morts. Et nous n'avons pas affronté Corwin... Je me demande si le vrai n'est / n'était pas effectivement en Qdur. Nous avons en tout cas la certitude que les Angaracs n'existent pas. Au delà des montagnes, l'Ombre est vierge dans le plus pur sens du terme! Je peux alors trouver tout un tas de raisons pour penser que Corwin se cachait sous les traits de Dillon... Mais ce ne sont que des suppositions.

Quoiqu'il en soit, force est de constater que l'Ombre Qdur, créée par Dworkin mais manipulable par le livre, est une prison d'un haut degré de subtilité et de sûreté pour y maintenir Dworkin lui-même! Et qui plus est, il semblerait bien que l'idée d'écrire un livre ait été soufflée au vieux bonhomme...

*Je me demande aussi: est-il parti d'évènements réels? Après tout, c'est une technique commune dans les romans. Alors, Abyssia, point d'arrivée de la chute de Brand et Deirdre? Qu'Eric s'y trouve également est un peu gros mais pourquoi pas? Une autre chose qui me gêne est que Dworkin ait écrit sur ses petits enfants... Pourquoi n'a-t-il pas parlé d'Oléron? Et pourquoi n'a-t-il que parlé d'Eric, Brand, Deirdre puis Corwin? J'ai l'impression qu'on lui a soufflé cette histoire et, Qdur créée, il a été facile d'y attirer Corwin, le vrai. Avec Eric, son ancien rival, Brand, son manipulateur, et Deirdre, son amour impossible. Tout semble fait sur-mesure sous cet angle. Bien sûr, ce ne sont que des suppositions. Que des suppositions... Mais ce ne serait pas une coïncidence que les deux seuls créateurs des Marelles existantes soient enfermés dans la même Ombre...*

*Aussi, si on examine quelles peuvent être les motivations à la base de cette affaire, on peut encore étendre la variété des hypothèses. Ça me fait mal au crâne, de réfléchir ainsi dans le vide.*

*Mais je crois bien être tombée au milieu d'une drôle d'histoire. Quand je la reprends du début, je m'aperçois qu'il y a un gros problème: Qdric. Il affirmait venir d'Qdur et il était à priori totalement dévoué à Eric. C'est un problème car les seuls Angaracs d'Qdur sont soit au royaume imaginaire de Maloré, soit des esclaves ou, au mieux, des servants. Et il paraît bien peu probable qu'Qdric soit effectivement arrivé par bateau, et à Qdur où il aurait été placé en esclavage au bout d'un certain temps, et à Ambre, au retour: les hommes verts auraient laissé partir un bateau d'Angarac? Non, je ne pense pas. Je vois bien quelques possibilités pour qu'Qdric ait réellement découvert Qdur par bateau ou soit arrivé à Ambre par bateau mais elles sont simplement peu plausibles. Je pense plutôt que quelqu'un a cherché à attirer notre attention. Et mes soupçons me font encore aller dans la direction Corwin / Dillon...*

*Cette affaire est, quoiqu'il en soit, bien sérieuse car Dworkin était bel et bien enfermé, prisonnier sur Qdur. Ceci devrait amener Random à considérer les évènements. J'espère que, de son côté, il a avancé sur la piste du Joyau. Il est possible que les deux affaires ne soient pas totalement indépendantes.*

*Je ne suis pas bien certaine que nous ayons toujours opté vers les bons choix. Toute la tuerie à la forteresse de Bodric me fait douter: si on avait su qu'Eric, Brand et Deirdre n'étaient que des fantômes avant de les affronter, aurait-on pu résoudre l'affaire autrement? J'imagine que non, les fantômes n'auraient sans doute pas accepté nos demandes, mais le contraire me semble possible... Je suis exténuée mais pour autant, mes pensées ne s'arrêtent pas! Et je repense à mon rêve, celui du tirage des cartes. J'en ai refait un autre. Il y avait mère cette fois. J'ai un peu peur maintenant. Ce qui me talonne et ce qui me manipule. Vu sous un autre angle...*

## *Le rêve de Gilliat*

*Je m'éveille. Il fait jour. Mal à la tête. Je referme les yeux. Et je m'éveille à nouveau. Envoie de vomir. J'ouvre les yeux. Il fait encore jour. Je tourne la tête. Droite, je ne connais pas. Gauche, non plus.*

*Je me lève. Il y a un homme face à moi. Petit, barbu. Je le reconnais. C'est Dworikin, mais il a sur l'épaule une chouette, la chouette de Dillon. Elle est différente, les orbites de ses yeux sont vides et elle est amputée d'une patte. Ainsi debout sur une patte, perchée sur l'épaule de Dworikin, elle me fixe des ses orbites vides.*

*J'ai la tête qui tourne, je ne sais pourquoi. Derrière lui au loin, en contrebas, la Marelle originelle. Le soleil m'éblouit, je suis épuisé. Dworikin me parle. Non seulement je n'entends rien mais en plus sa bouche ne bouge pas c'est celle de la chouette qui remue, pour ne produire aucun son.*

*Puis tout va très vite. Les orbites de la chouette s'emplissent d'une matière noire et vivante. Des milliers de fourmis sortent des yeux comme de deux fourmilières sans fond, elles recouvrent l'animal puis le vieil homme. Quand l'ensemble est entièrement recouvert, l'innommable monstre s'avance vers moi. Je ne peux rien faire, mes jambes semblent peser des tonnes.*

*Dworikin me touche de ses doigts pleins de fourmis écrasées. Et elles montent sur moi. Le long de mes bras je les sens minuscules et par millions s'insinuer dans mes vêtements, sur mes membres. Elles remontent le long de mon échine, de mon cou, jusque dans mes oreilles et sur mes lèvres que j'essaie de garder closes. Mais elles s'insinuent dans mes narines. J'étouffe bientôt et sens l'ensemble grouillant aller droit dans mes poumons. Mais curieusement je n'ai pas mal. Aucune douleur mais pas d'oxygène non plus. Je vacille, me convulse et m'effondre enfin, inconscient.*

*Je reviens à moi, il fait nuit. Mal à la tête. Je ne vois strictement rien, la nuit est d'encre. Je pense en mon fort intérieur que le moindre félin voit au loin dans cette nuit quand moi je ne peux que tâtonner pour trouver mon chemin. Et je sens mes yeux me brûler légèrement, se dilater, se tordre, se sécher, des larmes sur mon visage...j'ouvre les paupières. Je vois dans cette obscurité aussi bien qu'en plein jour et je me sens félin à mon tour.*

*Une voie derrière moi, que je reconnais. C'est Terray, qui me dit :*

*« Mais que peut bien valoir un lion sans griffes et sans crocs ? »*

*Et je me sens fauve dans la nuit. Mes ongles poussent, se tordent, s'allongent, s'étirent et deviennent acérés comme des lames.*

*J'inspire avec l'assurance d'un grand prédateur quand ma mâchoire s'élargit considérablement pour laisser entre mes dents la place à d'énormes crocs. Cela est douloureux mais supportable. Je m'élance avec la grâce féline d'une panthère dans l'abîme de cette nuit sans lune, j'ai faim...*