Compte rendu : Conflit du Haut et Bas Ayrild

Dans cette première affaire, mon rôle est principalement celui de médiateur. Je dois calmer les ardeurs d'un abruti de roi (sans majuscule), qui veut jouer avec mon Souverain pour flatter son égo minable.

Venons-en au contexte. J'ai été envoyé à Ayr, la capitale du Haut Ayrild. Ce royaume est en guerre avec le Bas Ayrild depuis la scission du royaume du Ayrild (ces deux-là sont les sales gosses des royaumes de l'ouest). Jusque-là, rien de bien compliqué. Les problèmes survinrent lorsque le roi des Trois Tours de l'époque décida de garder les deux pays comme alliés. Quelle bonne idée ! Être allié avec des pays en guerre, ça n'augure que des bonnes choses. Evidemment, ça ne plut pas aux deux partis, qui souhaitaient avoir le monopole de notre commerce.

La raison de ma venue, la voilà : le roi du Haut Ayrild a décidé de s'acheter du courage et de faire bouger les choses. Il souhaite limiter le commerce entre mon royaume et le Bas Ayrild, sous peine d'augmenter les taxes de passage. Cette idée, au demeurant stupide, n'a évidemment pas réjoui mon Suzerain. Les guildes de commerce n'en furent pas ravies non plus, tout comme la Reine (avec majuscule) du royaume de Milia, une autre nation dans le même cas que mon pays.

Maintenant que cela est bien clair, laissez-moi vous conter cette histoire.

PS : Si vous n'aimez pas mon langage, eh bien tant pis pour vous.

- Bien le bonjour sir El'Rahib.

Le chambellan me sort de mes pensées. Il me tient ouverte la porte de la salle, attendant que je m'avance. Je ne reconnais ni son visage, ni son nom. Je n'ai jamais été doué pour retenir les visages et les noms, un grand malheur dans ma profession. Mais je me dois de connaître par cœur tous les puissants de ce monde, les rois, les empereurs, les nobles, les riches. Tous ceux qui prennent des décisions pour les autres doivent être présents dans ma Liste. Ce petit chambellan n'a pas assez d'importance pour y figurer, mais il peut néanmoins avoir son utilité. Il est l'heure de partir à la chasse aux informations.

- Bien le bonjour, dis-je en inclinant légèrement le buste.

Le chambellan ouvre la bouche, assurément pour énumérer les politesses d'usage. Ces suites de questions-réponses sans intérêt me débectent au plus haut point. Je les tolère lorsqu'elles viennent des personnes sur ma Liste, mais pas autrement. Je décide donc de couper mon interlocuteur dans sa lancée.

- Savez-vous qui se trouve dans cette salle ?

Le pauvre homme en reste bouche-bée. Il ne s'attendait pas à un tel manque de politesse. Aurais-je oublié de mentionner un détail ? Je ne suis pas quelqu'un de sympathique. Si je dois l'être, je le suis. Mais sinon, je suis

quelqu'un d'assez antipathique. Et méprisant. Et malpolis. Bref, écoutons la réponse du portier.

L'homme énonce une suite de noms sans intérêt, des envoyés des différentes guildes marchandes, des grands négociants, des petits nobles, une diplomate du royaume de Milia, un ministre du roi du Haut Ayrild. Parfait, aucun nom connu. Je suis plutôt doué dans mon domaine et je connais tous les adversaires à ma hauteur. Si aucun n'est présent, cette mission devrait être une partie de plaisir. Je m'apprête à entrer lorsque le chambellan ajoute cette maudite phrase :

- J'ai failli oublier, un Fylamendar est également présent.

Je me fige. Merde. Tous les membres de la famille Fylamendar se trouvent sur ma Liste. C'est l'une des premières choses que l'on apprend aux jeunes diplomates, en même temps que les dynasties régnantes de notre époque. Les membres de cette famille, bien que peu nombreux, sont partout. Leur influence se ressent dans toutes les cours, sur tout le continent et au-delà. Je ne suis pas très croyant, mais je fais quand-même une petite prière : tout mais pas la fille de Silmeseres Fylamendar, n'importe quel Fylamendar, mais pas elle !

Je respire un grand coup et entre dans la salle de négociation. Mes yeux la parcourent rapidement, survolant les gens sans importance. Là, au centre, je reconnais Anna Fylamendar, une nièce de Maeglin Fylamendar. Ouf, c'est l'une des plus conciliantes. Comme tous les membres de cette famille, ses origines sont incertaines. Je note des oreilles pointues d'elfe, des écailles

d'océanide et quelques plumes d'éolide. Bref, un grand n'importe quoi, mais d'une grande beauté comme tous les Fylamendar.

Elle semble en pleine discussion avec la diplomate du royaume de Milia. Cette discussion m'intéresse, mais je préfère rester à l'écart pour l'instant. J'inspecte une dernière fois la pièce. Pas d'ahura en vue. Parfait, personne ne me verra peindre. J'aime avoir une surprise dans ma manche et celle-là est connue de bien peu de personnes : mon talent pour la peinture du cinquième chrome : le bruit. J'utilise le prisme de manipulation et fait venir à moi les paroles prononcées au centre de la pièce. Je maintiens ma peinture quelques instants avant de l'arrêter, la discussion est sans intérêt.

Je vais me servir un verre de vin en gardant Anna Fylamendar en vue. Je dois apprendre ses intentions. Si les Fylamendar sont avec le Haut Ayrild, cela va nettement compliquer ma tâche. Je guette l'occasion, attendant patiemment que la diplomate du royaume de Milia s'en aille. Enfin, elle semble appelée par un membre d'une guilde marchande. Mince, un courtisan a eu la même idée que moi. Je dois le divertir quelques instants, rien de plus facile. La petite discussion avec le chambellan m'a suffi pour enregistrer sa voix. Un petit prisme de création sur le cinquième chrome et hop, je peins la voix du chambellan qui résonne derrière l'oreille du courtisan pour l'interpeller. Cet idiot se retourne un instant, suffisamment longtemps pour que j'aborde Anna Fylamendar. Je note du coin de l'œil la mine étonnée, puis dépitée du courtisan. Eh ouais mon gars, fallait être plus malin.

Mais trêve de moqueries, je dois me concentrer. Une discussion avec un Fylamendar ne doit pas être prise à la légère. Il faut toujours lire entre les lignes, être attentif au plus petit détail, au moindre clignement d'œil. Comment engager la conversation ? Peut-être en...

- Sir Aton El'Rahib, je présume.

Argh, elle m'a pris de cours. Quel sourire ravageur ! La beauté des Fylamendar est légendaire, mais la voir de près est indescriptible. Concentre-toi mon petit Aton, tu ne peux pas te permettre un seul instant de flottement.

- Effectivement, dame Anna. Ma réputation semble me précéder.

Bon, comment faire pour apprendre ses intentions, en toute subtilité ? Tentons une approche :

- J'ai ouïe dire que votre cousin, Silmeseres, se trouvait en ce moment-même dans le Royaume des Trois Tours. Mon Roi doit-il s'inquiéter de la présence de deux Fylamendar dans cette affaire ?

Elle s'esclaffe d'un rire cristallin. Son visage est si lumineux que je dois presque plisser les yeux.

- Les affaires de mon cousin ne regardent que lui. Je suis ici en tant que représentante des Reines des mers et des vents de l'archipel des Deux. De nombreuses marchandises circulent par bateau sur le long Ayrildion, en provenance des royaumes de l'ouest vers les îles. Mes suzeraines craignent que ces nouvelles tensions entre le Haut Ayrild et certains des royaumes de l'ouest ne perturbent le commerce sur le fleuve.

Parfait, cela va dans mon intérêt. Un peu de contexte : les royaumes de l'ouest, dont mon royaume, le royaume de Milia et le Haut et Bas Ayrild font partie, sont traversés par un grand fleuve nommé le long Ayrildion. Si les taxes de passage augmentent entre le Haut Ayrild et le Royaume des Trois Tours, cela aura assurément des répercussions sur les marchands fluviaux : ils devront augmenter les prix pour supporter les taxes.

Je poursuis un peu la discussion, mais rien de plus intéressant n'en ressort. Je prétexte un verre vide et pars à la rencontre de mon adversaire du jour, le ministre du Haut Ayrild. Je le repère facilement, c'est le plus gros et le plus opulent de tous. Ah, il semblerait que j'ai oublié son nom. Cela ne m'étonne pas, cet homme n'est pas un ministre important. Peut-être le ministre de la distribution des patates, ou celui de la pêche aux truites. Qu'en sais-je. De toute façon, cette engeance aime entendre leur titre prononcé à voix haute, je m'en sors donc avec ma pirouette habituelle :

- Mes respects monsieur le ministre. C'est un bien beau buffet que vous nous présentez là.

- Sir El'Rahib, me répond-il froidement.

Très bien. Il veut la jouer comme ça. On va jouer :

- Ainsi, votre suzerain souhaite remettre en doute l'amitié entre nos pays. Tout ça pour gagner quelques pièces.

- Je vous demande pardon ?

Il est devenu tout rouge, comme prévu. J'aime titiller la fierté des idiots, ça donne toujours des résultats intéressants. Je parie qu'il ne va pas tarder à parler d'honneur.

- Ce n'est pas une question d'argent, monsieur, mais de loyauté et d'honneur !

Trop facile, laissons-le s'enfoncer.

- Depuis trop longtemps, les lâches du Bas Ayrild empiètent sur ce qui nous revient de droit.

Oulah, il m'énerve. Et lorsque je suis énervé, j'ai du mal à contrôler ma langue (si je ne discute pas avec quelqu'un de ma Liste). Je me mords l'intérieur des joues en contenant mes paroles.

- Ils croulent sous les richesses, des richesses qui nous appartiennent. Des richesses que vous leur fournissez en échange de leur or douteux.

Je m'en doutais, ce n'est pas une question d'argent. Le Haut Ayrild est une nation prospère. Quel est le problème alors ? Son roi est trop fier pour le prononcer à haute voix. Il va me falloir le deviner pour tenter de le régler. Le peuple, ou les nobles, désirent une ressource précise, mais laquelle ?

- Le Haut Ayrild ne croule-t-il pas également sous les richesses ? Vos mines vous fournissent un fer de qualité, ainsi que quelques pierres précieuses. Vos champs regorgent de blé, de houblon et de colza. Vos élevages de vaches et de moutons sont renommés. Vos pêcheurs piègent de grandes quantités de poissons...

Il a tiqué ! Le problème vient des poissons. Effectivement, mon royaume exporte de grandes quantités de poissons au Bas Ayrild, mais pas vers le Haut Ayrild. Ça n'a jamais été un problème jusque-là. Qu'est-ce qui a changé ? Le Bas Ayrild a probablement détruit des installations de pêche lors d'une bataille. Le gouvernement du Haut Ayrild ne peut décemment pas l'accepter, ni même demander de l'aide officielle. Il y perdrait la face, la pêche est une grande source de fierté pour ce pays. Je poursuis ma phrase sans lui laisser le temps de noter mon léger arrêt.

- ...dans leurs filets pour nourrir votre peuple. De quoi les hauts ayrildois manquent-ils ?

- Ne tentez pas de m'amadouer par de vains compliments, votre langue est couverte de venin.

Il me tourne le dos. J'en ai rencontré des imbéciles bornés, mais celui-là est un sacré spécimen. Heureusement, j'ai de l'expérience avec ce genre de crétins, les cours royales en sont pleines. L'astuce est de jouer sur sa petite fierté. Il doit penser avoir trouvé une solution au problème lui-même. Je ne tirerai plus rien de lui pour l'instant, allons voir la diplomate du royaume de Milia.

Je la vois à côté du buffet, en train de remplir une assiette. Je m'approche en prétendant vouloir également remplir mon assiette :

- Excusez-moi, pourriez-vous me passer le... Oh, bonjour, vous devez être la diplomate de la Reine de Milia. Je me présente, Aton El'Rahib, diplomate de la Tour du Roi.

Je note l'interrogation dans son regard. Je connais bien ce regard. Je coupe cours à son débat intérieur :

- Je suis d'origine seneth, ma famille a fui le désert peu après ma naissance.

- Oh, eh bien, si le Roi des Trois Tours le tolère, je n'y vois pas d'inconvénient.

Aïe. J'ai beau entendre ce discours depuis tout petit, il fait toujours aussi mal. Mais bref, passons.

- Quelles nouvelles de votre beau pays ? La Reine se porte bien ? Les moissons sont fructueuses ?

- Notre Reine va très bien. Quant aux moissons, nous n'avons pas à nous plaindre. Notre pêche est également abondante, contrairement à nos troupeaux qui se meurent.

Intéressant, très intéressant même. Voyons si je peux creuser un peu.

- Les troglodytes des montagnes vous causent toujours des soucis ?

- Effectivement, soupire la diplomate. Leurs raids se font de plus en plus réguliers. Ils descendent de leurs montagnes la nuit pour voler nos bêtes et tuer nos soldats. Ces monstres ne laissent même pas les corps.

Une solution commence à se dessiner. L'archipel représenté par Anna Fylamendar regorge de poissons. Le Haut Ayrild possède de l'or, du fer et du bétail. Le royaume de Milia possède des bateaux de pêche et des installations fluviales.

- C'est fâcheux, effectivement.

La diplomate hoche la tête. Non loin, j'entends la voix d'Anna Fylamendar répondre à celle du ministre. Il est temps d'apporter une résolution à cette affaire. Je poursuis la discussion avec la diplomate en me déplaçant lentement vers la solution. Mon homologue féminin me suit par réflexe, ressassant de sombres pensées.

Dès nous sommes tous les quatre côtes à côtes, je croise les conversations :

- Dame Fylamendar, des rumeurs à la Tour du Roi parlent d'une guerre contre les pirates qui viderait vos caisses. Ces rumeurs sont-elles fondées ?

- Effectivement, les navires des Cinq Sœurs ne cessent d'attaquer nos îles et de piller nos navires.

- Un peu d'or ne serait pas de trop donc, poursuis-je. Heureusement que le poisson abonde par chez vous. En parlant de poissons, ambassadrice de Milia, est-ce vrai que votre pays regorge tellement de pêcheurs fluviaux que vous ne savez plus quoi en faire ? Peut-être pourriez-vous les utiliser pour empêcher les raids troglodytes ? Ah non, j'oubliais, ces bêtes emportent les corps des morts et vos forges peinent à fournir suffisamment d'armes. Et vous ne pourriez pas les nourrir, car ils emportent également vos bétails.

Et voilà, mission accomplie. Rapidement, les discussions s'emballent, des accords sont conclus. Je vois le visage satisfait du ministre. Je

lui propose l'aide de notre armée pour escorter les cargaisons de poisson en provenance de l'archipel de Dalion. Gratuitement, bien évidemment. Un petit cadeau pour réparer une alliance fissurée et passer un peu de pommade.

C'était une mission facile, malgré la présence d'un Fylamendar. Le banquet se termine dans la joie et l'alcool. Le ministre, enivré et heureux, tente vainement de flirter avec Ana. Je décide de retourner chez moi sur cette vision pathétique. Mon rôle est d'orienter vers une solution, certainement pas de la mettre en place.

Ma sphère de communication sonne, ma prochaine mission est arrivée. Oulah, ça ne sera pas une partie de plaisir. Mais le Roi ordonne et moi, j'obéis.

Chroniqueur : Aton El'Rahib

raccompagné à ma chambre par le même serviteur, mais avant d'entrer le nain me rattrape.

- Je dois vous parler en privé sir El'Rahib, chuchote-t-il.

Suivez-moi.

Il m'emmène dans une petite salle à l'écart des couloirs principaux.

Cette histoire sent de plus en plus mauvais.

- Je dois vous avouer mes véritables intentions, me dit le nain. Nous faisons face à un problème de taille depuis quelques temps : la grandissante influence des exarques dans le nord. Ils sont partout, dans toutes les cours et aux côtés de toutes les personnes influentes. Petit comptoir était épargné jusqu'à maintenant, enfin jusqu'à hier quand on m'a alloué un exarque en garde du corps. Je pensais que c'était un grand honneur qui m'était fait, jusqu'à ce que l'exarque me dicte ma conduite et la manière de négocier avec vous. J'ai alors compris que les rumeurs sur leur influence étaient véridiques.

Alors ça c'est intéressant ! Mais continuons à creuser, je veux voir où tout ça mène.

- Et que voulez-vous que j'y fasse ?

Le nain semble de plus en plus nerveux. Avant de répondre, il jette un regard furtif dans le couloir :

- Je vous propose un accord secret. Le Royaume des Trois Tours s'engage à protéger Petit comptoir des exarques et en échange nous vous fournissons tous les renseignements à leurs propos.

- Et en quoi ces informations m'intéressent-elles ?

- Ne soyez pas sot, sir El'Rahib. Si les exarques prennent le pouvoir au nord, ce n'est qu'une question de temps avant qu'ils ne s'attaquent aux royaumes de l'ouest.

Là-dessus il n'a pas tort.

- Très bien, votre proposition me convient. Mais avant toute chose, nous devons déjouer les plans de l'exarque que nous avons sur les bras. Laissez-moi la nuit pour y réfléchir.

Le nain acquiesce, l'air peu rassuré. Il repart vers sa chambre. Je laisse quelques minutes passer avant de retourner vers la miéne. Je sens que mon impromptue squatteur de chambré a un lien avec tout ça. La coïncidence est trop grosse.

Le peintre bondit hors de sous le lit lorsque je rentre dans la chambre.

- Quelques bribes de souvenirs me reviennent !

- Très bonne nouvelle, c'est souvent le cas lorsqu'un mange-mémoire s'attaque à un peintre. Plus le peintre possède d'azur, plus son Lien avec la Toile est fort et plus il est difficile pour un mange-mémoire d'en faire son dîner. C'est probablement pour ça que vous avez été condamné si vite à l'ablation du Lien. Une fois votre Lien tranché, impossible de récupérer vos souvenirs. Maintenant dites-moi de quoi vous vous souvenez.

- Je crois que je me nomme Eude, je suis graveur. Un graveur réputé, célèbre pour mes œuvres artistiques qui retranscrivent la beauté du Chromonde. Mais je mets toujours des messages cachés dans mes créations,

des secrets codés. Je crois me souvenir que mon dernier travail a été sur une grande fresque commandée par un riche homme de Petit comptoir. Il souhaitait documenter une série d'accords, des accords clandestins.

- Des accords avec des exarques ?
- Possible, répondit Eude. Je ne me souviens pas du détail.
- Restez là et ne faites aucun bruit. J'ai une idée qui

pourrait tous nous tirer d'affaires. Je reviens bientôt.

Je pars de la pièce sans laisser à Eude le temps de répliquer. Pas le temps d'expliquer mon plan.

Je me dirige furtivement vers la chambre du nain négociant, surveillant mes arrières et m'arrêtant à chaque bruit dans le couloir. Je ne dois pas tomber sur l'exarque. En arrivant devant la porte, je colle mon oreille au battant pour être sûr qu'il n'y a personne d'autre que le nain. Comme je le disais plus tôt, je suis peintre à mes heures perdues. Peintre du chrome invisible du son. Un prisme d'amplification et un prisme de manipulation me permettent d'entendre avec clarté chaque bruit dans la chambre du nain. Seule une respiration me parvient. Parfait. Je toque discrètement et l'entends sursauter. Des bruits de pas rapides résonnent et la porte s'ouvre. Surpris, le nain passe la tête dans le couloir pour vérifier que nous sommes bien seuls et me fait rentrer.

- Que venez-vous faire ici ? Nous allons nous faire repérer

!

- J'ai de nouvelles informations qui pourraient nous aider.

Savez-vous où sont stockées les biens des clients de l'hôtel ? Y a-t-il une chambre forte ?

- Au sous-sol, me répond le nain. J'y ai moi-même entreposé quelques sacs en vue de notre accord. Mais pourquoi me demandez-vous ça ?

- Allons-y, je vous expliquerai en chemin.

Le nain m'emmène au travers d'un dédale de couloirs et d'escaliers jusqu'à arriver devant une large porte métallique gardée par plusieurs hommes armés. En voyant le nain, l'un d'eux fait signe aux autres d'ouvrir la porte et de nous laisser rentrer. L'intérieur de la pièce ressemble à un entrepôt de caisses et de coffres. Au fond, contre un mur se trouve une plaque en bois de plusieurs pieds de haut et au moins deux hommes de long. La fresque de Eude.

- Nous l'avons trouvé, souffle le nain. Et maintenant ?

- Maintenant ? Nous allons conclure cette affaire une bonne fois pour toutes. Allons trouver notre ami exarque.

Malgré les réticences du nain, nous nous rendons à la chambre de notre ennemi. Tremblant de peur, le nain frappe à la porte et recule immédiatement comme si le bois l'avait brûlé. Je reste stoïque en attendant qu'il nous ouvre. Je vais devoir la jouer fine et saupoudrer le tout de mensonge pour réussir mon coup.

En nous apercevant tous les deux, l'exarque lève un sourcil.

- Que puis-je faire pour vous à cette heure tardive ?

- Nous venons conclure l'accord de paix dont nous débattons depuis tant d'heures.

- Tiens donc, répond l'exarque.

- Nous savons ce que vous avez fait à ce pauvre Eude, enfin ce que vous avez tenté de lui faire plutôt. Car comme vous le savez très probablement, un puissant peintre ne peut pas être si facilement victime d'un mange-mémoire. Eude a retrouvé ses souvenirs et je l'ai extradée hors du nord vers mon royaume.

Bon ça c'est complètement faux j'avoue. Mais si je le dis avec assez de fermeté, il y croira. Poursuivons...

- Eude a décrit vos accords avec les cités-états du nord dans sa dernière œuvre, vous avez donc tenté de le faire taire et de lui ôter ses souvenirs. Sauf que nous avons trouvé la fresque et que nous avons sauvé Eude. Il serait donc fâcheux qu'un Veilleur de la Tour Bleue vienne ici pour enquêter et révéler vos agissements au grand jour.

- Et quelle est donc votre proposition, demande l'exarque.

- En échange de notre silence, vous nous laissez conclure l'accord de paix entre la Tour du Roi et Petit comptoir. Cette ville est sous la protection du Roi.

- Ah ! Cet accord me convient.

Euh, c'était un peu trop facile là non ?

- Vraiment ? demande le nain.

- Le nord est déjà à nous, une ville de plus ou de moins ne changera pas la donne. Vous pouvez garder Petit comptoir si vous le désirez.

- Bien ! dis-je d'un air faussement assuré. Dans ce cas, partez et ne revenez pas.

- Faites attention à vous, sir El'Rahib. Des forces au-delà de votre compréhension sont à l'œuvre. Pour votre bien, je vous déconseille de vous impliquer davantage.

- C'est une menace ?

- C'en est une, répond l'exarque en souriant.

Il faut vraiment que j'apprenne à me mêler de mes affaires. Mais au moins la mission est accomplie.

Chroniqueur : Aton El'Rahib