Chapitre 16 : Arc 3-Chapitre 16 — La table du roi

Par natsucaron

Publié sur Fanfictions.fr.
Voir les autres chapitres.

I.

On vint les chercher à la tombée de la nuit.

Deux serviteurs du palais, accompagnés d'un garde, se présentèrent à l'auberge de Sigrun avec une barque couverte amarrée au ponton le plus proche. Les quatre s'étaient préparés du mieux qu'ils avaient pu — Sigrun, mise au courant qu'ils dînaient chez le roi, avait insisté pour leur prêter des vêtements plus propres que ceux de la route, et avait brossé elle-même la veste de Leiv en grommelant qu'elle ne laisserait pas « ses pensionnaires se présenter au palais comme des vagabonds ».

— Vous mangez bien tout ce qu'on vous sert, leur dit-elle sur le seuil, comme elle l'avait dit le premier soir. Et vous ne faites pas honte à mon auberge.

— Promis, dit Leiv avec son grand sourire.

Ils montèrent dans la barque. Elle glissa en silence sur les canaux sombres de Vatnsfjörd, sous les ponts éclairés de lanternes, vers le palais dont les fenêtres brillaient au loin sur l'eau. Sigurd, assis à l'avant, regardait la ville défiler. Il pensa qu'un an plus tôt il fuyait un village en flammes avec une petite fille endormie sur le dos, et que ce soir il glissait vers la table d'un roi. La vie l'emmenait dans des endroits qu'il n'aurait jamais imaginés.

Le palais, vu de près, était à l'image du roi — vaste mais sobre, en pierre grise, sans ostentation, mais avec une élégance dans les proportions qui imposait le respect. On les fit débarquer à un quai privé, monter quelques marches, traverser des couloirs aux murs nus mais aux dimensions imposantes. Sigurd se sentit mal à l'aise — un orphelin de village dans un palais. Leiv, lui, regardait tout avec des yeux ronds et chuchotait des commentaires émerveillés. Kára avançait sur ses gardes, l'œil sur les sorties, par habitude. Runa observait tout en silence, et Sigurd vit qu'elle enregistrait chaque détail, comme toujours.

On les conduisit dans une salle à manger qui n'était pas immense — une salle pour recevoir des invités de marque en petit comité, pas une salle de banquet officielle. Une longue table de bois sombre, des chandelles, un feu dans une cheminée de pierre. Et au bout de la table, déjà debout pour les accueillir, le roi de Niflheim.

II.

— Soyez les bienvenus, dit le roi. Asseyez-vous. Ce soir, il n'y a pas de protocole. Vous êtes mes invités, pas mes sujets.

De près, et hors de sa loge, le roi paraissait plus humain — un homme âgé, mince, le visage long marqué par les rides de quelqu'un qui a beaucoup lu et beaucoup réfléchi. Ses yeux étaient vifs, gris-bleu, et ils avaient la même qualité d'attention que Sigurd avait remarquée dans l'arène — ils observaient, ils pesaient, ils apprenaient.

— Je me nomme Ragnvald, dit-il en se rasseyant et en les invitant du geste à faire de même. Roi de Niflheim, pour ce que ça vaut entre ces murs — c'est-à-dire pas grand-chose, ce soir. Ici, je suis surtout un vieil homme curieux qui a vu aujourd'hui des choses qu'il n'avait pas vues depuis longtemps, et qui voulait en parler avec ceux qui les ont faites.

Ils s'assirent. Des serviteurs apportèrent les plats — du poisson du lac cuit avec des herbes, du pain noir, des légumes-racines, un vin pâle. Pas un festin tapageur — une bonne table, sobre et raffinée, à l'image de tout le reste.

Le roi Ragnvald commença par mettre ses invités à l'aise. Il ne posa pas de questions pressantes. Il parla du tournoi, de combats qu'il avait vus dans sa jeunesse, de la tradition de Vatnsfjörd. Il complimenta Kára sur sa victoire — *« la plus belle finale que cette ville ait vue depuis vingt ans »* — et Leiv sur son combat contre Kára en quart — *« tu l'as fait reculer, jeune homme, et crois-moi, peu de gens peuvent se vanter de ça »*. Leiv rougit de plaisir et se détendit complètement.

Il interrogea les jeunes sur leur voyage, d'où ils venaient, sans insister quand les réponses restaient vagues. Sigurd resta prudent — il donna des bribes, évita les détails. Le roi le remarqua, et ne pressa pas. Il avait la patience d'un homme qui savait que les gens parlent davantage quand on ne les force pas.

Le repas avançait dans une ambiance étonnamment chaleureuse. Et Sigurd, peu à peu, se détendit lui aussi — pas complètement, mais assez pour voir que ce roi n'était pas un piège. C'était vraiment ce qu'il disait être : un homme curieux.

III.

Ce fut Runa qui rompit la première le cours du repas, à sa manière tranquille.

Elle avait à peine touché à son assiette — elle avait passé le repas à regarder autour d'elle, les murs, les rares objets anciens posés sur les meubles de la salle. Et au milieu d'une pause de la conversation, elle posa sa petite voix claire :

— Monsieur le roi. Est-ce que je peux voir votre bibliothèque ?

Il y eut un petit silence. Leiv faillit s'étrangler avec son pain. Mais le roi Ragnvald, loin d'être offensé, eut un sourire — un vrai, surpris et ravi.

— Ma bibliothèque, répéta-t-il.

— On m'a dit que c'était une des plus anciennes du pays de l'eau. Et qu'on n'y entre pas sans permission. Vous, vous pouvez donner la permission.

Le roi la regarda longuement, avec cette acuité particulière qu'il avait eue dans l'arène quand son regard s'était posé sur elle.

— Tu t'intéresses aux livres, petite ?

— Aux vieux. Aux vieilles langues. Aux vieilles histoires.

— Et tu sais lire les vieilles langues ?

— Un peu. Le vieux niflheimois. Quelques autres.

Le roi échangea un regard avec l'oracle en robe pâle qui se tenait, silencieuse, près de la cheminée. Quelque chose passa entre eux que Sigurd ne sut pas interpréter. Puis le roi se tourna de nouveau vers Runa.

— Il se trouve, dit-il, que mon archiviste m'a parlé, ces derniers jours, d'une enfant remarquable qui venait le voir et qui lisait le vieux niflheimois mieux que des savants trois fois plus âgés. — Son sourire s'élargit. — C'était toi, n'est-ce pas ?

Runa hocha le menton, sans gêne.

— Eldur, dit-elle. Il est gentil.

— Eldur est le meilleur archiviste que ce royaume ait eu depuis cinquante ans. Et il ne s'émerveille pas facilement. — Le roi se leva à demi, fit signe à un serviteur. — Va. On va te conduire à lui. Il sera ravi de te montrer ce que tu veux voir, et de continuer vos conversations. Pendant ce temps, je parlerai avec tes compagnons — j'ai quelques questions pour eux, et je crois qu'ils en ont pour moi.

Runa se leva. Elle regarda Sigurd — un regard qui disait *je vais chercher ce qu'on cherche* — et Sigurd hocha le menton. Elle suivit le serviteur hors de la salle.

Et une fois qu'elle fut partie, le roi Ragnvald se tourna vers les trois qui restaient, et son ton, sans cesser d'être chaleureux, devint plus grave.

— Bien, dit-il. Maintenant que l'enfant est occupée — car certaines choses se disent mieux entre gens qui ont vu la guerre — parlons.

IV.

— Vous cherchez quelque chose, dit le roi. On ne traverse pas un continent pour s'inscrire à un tournoi sous de faux noms. Alors dites-moi ce que vous cherchez, et je vous dirai ce que je sais. Commençons par là.

Sigurd et Kára échangèrent un regard. Puis Sigurd décida de faire confiance — partiellement. Il prit la parole.

— On cherche un endroit, dit-il. Un endroit ancien, dans le pays de l'eau. Une cité, peut-être. Où vivaient des gens qui gardaient le savoir. Les vieilles histoires, les vieilles langues. On nous a dit qu'elle existait, ici, dans votre pays. Mais personne ne sait où.

Le roi Ragnvald ne réagit pas tout de suite. Il prit son verre, but une gorgée, le reposa. Puis il dit, lentement :

— Tu parles d'Orðstœðr.

Sigurd ne dit rien, mais son silence valait confirmation. Le roi hocha le menton.

— Bien sûr que j'en ai entendu parler. Tout roi de Niflheim en entend parler — c'est une de nos vieilles légendes, peut-être la plus vieille. La Cité des Mots. La cité des gardiens de Saga, qu'on dit perdue dans la brume d'un lac qui ne gèle jamais, et abandonnée depuis trois siècles, depuis la mort de la dernière qui savait parler la langue ancienne. — Il regarda Sigurd. — On raconte beaucoup de choses sur Orðstœðr. La plupart sont des contes. Mais le fond est vrai : il y a eu, autrefois, une cité de savants, et elle s'est éteinte.

— Vous savez où elle est, demanda Sigurd.

— Non, dit le roi franchement. Personne au palais ne le sait. Si je le savais, j'y aurais envoyé des érudits depuis longtemps — tu imagines ce qu'une telle bibliothèque représenterait, pour un vieil homme curieux comme moi ? Mais Orðstœðr s'est cachée, ou a été cachée, et le pays de l'eau est vaste, et la brume garde ses secrets. — Il marqua une pause. — Cependant.

Sigurd se pencha en avant.

— Cependant ?

— Il y a un homme, dit le roi. Un vieux savant. Il a passé sa vie à étudier ces légendes-là, plus que quiconque dans ce royaume — au point que je l'ai longtemps gardé à ma cour, puis qu'il est devenu… difficile, obsédé, et qu'il a choisi de se retirer. Il vit aujourd'hui seul, en exil volontaire, sur une île au nord du grand lac. On l'appelle l'ermite de Tindreyja. Si quelqu'un, dans tout Niflheim, sait quelque chose de précis sur Orðstœðr — où elle pourrait être, comment on pourrait l'atteindre — c'est lui. Je ne garantis pas qu'il vous recevra ; il est ombrageux. Mais je peux vous donner une lettre de ma main, et un batelier qui connaît le chemin de son île. Le reste dépendra de vous.

Sigurd sentit son cœur s'accélérer. Pour la première fois depuis Steinsmiðr, ils avaient une piste

concrète — pas une intuition, pas une vision, mais un lieu, un homme, un chemin.

— Merci, dit-il. Sincèrement.

— Ne me remerciez pas encore. L'ermite de Tindreyja vous fera peut-être tourner les talons. Mais c'est votre meilleure chance, et je vous l'offre volontiers.

V.

Kára prit alors la parole, à son tour, sur un autre sujet.

— Monsieur le roi. Pendant qu'on y est aux questions difficiles. Les triangles noirs. Le culte. Qu'est-ce que vous en savez ?

Le visage du roi se ferma légèrement — pas d'hostilité, mais une prudence soudaine. Il regarda Kára un long moment avant de répondre.

— Vous les avez croisés, dit-il. Ça ne m'étonne pas. — Il soupira. — Je vais vous dire ce que je peux. Le culte que le peuple appelle les triangles existe, oui. Il est ancien, organisé, et plus puissant qu'on ne le croit. Il opère dans l'ombre des grandes nations — surtout dans l'ombre du plus grand des empires, dont je ne dirai pas le nom à ma propre table. Ils recrutent, ils infiltrent, ils enlèvent. Ils cherchent quelque chose que je ne comprends pas entièrement — quelque chose qui a à voir avec les vieux pouvoirs, les vieilles runes, les vieilles choses scellées.

— Et Niflheim ? demanda Kára. Pourquoi vous n'êtes pas infiltrés comme les autres ?

— Parce que nous avons les oracles, dit le roi. — Il fit un signe vers la femme en robe pâle près de la cheminée. — Niflheim a toujours eu ses voyantes. Elles lisent dans les reflets de l'eau des choses que les autres ne voient pas. Quand un homme aux intentions sombres entre dans ce pays, souvent, elles le sentent. Pas toujours. Mais souvent. C'est ce qui nous a protégés là où d'autres nations sont tombées. Le culte n'aime pas les lieux où on voit trop clair. — Il regarda Kára. — C'est aussi pour ça que des gens comme vous — je vois ce que vous êtes, vous savez, je ne suis pas aveugle — peuvent venir à Vatnsfjörd avec moins de crainte qu'ailleurs. Niflheim n'est pas un paradis. Mais c'est un des rares endroits où l'on ne vous livrera pas.

Kára encaissa qu'il l'ait « vue » sans broncher. Le roi continua, plus bas :

— Quant à la tête du culte — car il y a une tête, j'en suis convaincu, des chefs au-dessus des chefs — je ne sais presque rien. Des hauts officiers. Des figures qu'on ne nomme qu'en chuchotant, et encore, rarement. Je n'ai pas de noms. Je n'ai pas de visages. Juste la certitude qu'ils existent, et qu'ils sont dangereux au-delà de ce que vous et moi pouvons imaginer.

Sigurd pensa au mot que Garm avait prononcé à Steinsmiðr. *Neuf.* Il faillit le dire. Il ne le dit pas — quelque chose le retint, l'instinct de ne pas donner au roi une information qu'il pourrait ne pas savoir manier. Il garda le mot pour lui.

VI.

— J'ai une dernière question, dit Kára.

Sa voix avait changé. Sigurd la connaissait assez pour entendre que ce qui venait était difficile pour elle — elle ne parlait jamais de ça facilement.

— Posez, dit le roi.

— Le culte enlève des enfants. Des porteurs. — Kára prit une inspiration. — Il y a un peu plus de deux ans, ils ont pris ma petite sœur. Elle s'appelle Mona. Elle avait six ans. Elle en a huit maintenant, si elle est encore vivante. Je la cherche depuis. Je n'ai aucune piste. — Elle planta ses yeux noirs dans ceux du roi. — Vos oracles. Elles voient des choses. Est-ce qu'elles pourraient voir où elle est ?

Le roi Ragnvald regarda Kára avec une compassion grave. Il ne répondit pas tout de suite — il ne fit pas la fausse promesse facile. Il pesa ses mots.

— Mes oracles ne voient pas sur commande, dit-il enfin. Elles ne sont pas des cartes. Elles voient ce qui veut être vu, quand ça veut l'être. Je ne peux pas leur ordonner de trouver ta sœur — ce serait te mentir que de le prétendre.

Le visage de Kára ne bougea pas, mais Sigurd vit quelque chose s'éteindre légèrement dans ses yeux.

— Mais, continua le roi, et le « mais » fit relever la tête à Kára — je peux leur demander de chercher. De porter ton nom et celui de ta sœur dans leurs visions, de prêter attention si quelque chose émerge. Et je peux faire passer le mot dans les réseaux qui me sont fidèles, à travers le pays de l'eau et au-delà — un enfant porteur, une petite fille prise par le culte il y a deux ans. Si quelque chose remonte, je trouverai un moyen de te le faire savoir. — Il marqua une pause. — Ce n'est pas une promesse de la retrouver. Je ne te ferai pas cette promesse-là. Mais c'est une promesse de chercher. Et je la tiendrai.

Kára le regarda longtemps. Puis elle hocha le menton, lentement, une fois.

— C'est plus que ce qu'on m'a offert depuis deux ans, dit-elle d'une voix basse. Merci.

— Comment te ferai-je passer un message, si je trouve quelque chose ? Vous êtes des voyageurs. Vous n'aurez pas d'adresse.

Kára réfléchit. Sigurd intervint.

— Si vous apprenez quelque chose, dit-il, faites-le passer par l'ermite de Tindreyja, ou par votre archiviste Eldur. On repassera peut-être. Ou laissez le message courir avec un signe qu'on reconnaîtra. — Il hésita, puis donna le code de Vigdis, parce qu'il n'en avait pas d'autre. — *Fille*

des montagnes. Si un message nous cherche avec ces mots, on saura qu'il est sûr.

Le roi haussa un sourcil à la mention du code, mais ne posa pas de question. Il hocha le menton.

— *Fille des montagnes.* Je m'en souviendrai.

VII.

Le repas se poursuivit, et c'est plus tard, alors que les plats laissaient place au vin et aux fruits, que le roi aborda de lui-même le sujet que Sigurd attendait sans oser le provoquer.

— Maintenant, dit le roi en reposant son verre, parlons de toi, jeune porteur de foudre. Car tu es le vrai mystère de cette soirée.

Sigurd se raidit légèrement. Le roi le remarqua, et leva une main apaisante.

— Ne crains rien. Tu es sous ma protection tant que tu es dans cette ville — la loi du tournoi, et ma parole en plus. Mais je serais un piètre hôte si je ne te disais pas ce que je sais, car cela te concerne, et cela pourrait te sauver la vie. — Il se pencha en avant. — Tu sais qu'il y a une prime sur toi ?

— Je sais, dit Sigurd. Cent pièces vivant. Cinquante mort.

— Tu es bien informé. — Le roi eut un sourire mince. — Mais sais-tu ce qui est écrit sur l'avis, à part le prix ?

Sigurd secoua la tête. Il n'avait jamais vu l'avis lui-même — il n'en connaissait que les rumeurs.

Le roi fit un signe. Un conseiller s'approcha et déposa devant Sigurd un parchemin plié. Sigurd l'ouvrit. C'était une copie de l'avis de recherche — il en circulait, le roi en avait obtenu un. Il y avait une description sommaire (un jeune homme, blond cendré, porteur de foudre, lame en rúnjárn), le montant de la prime, l'ordre de le livrer vivant de préférence. Et, dans un coin, une mention que Sigurd ne comprit pas d'abord — une seule lettre, encadrée.

Rang estimé : B.

— Qu'est-ce que c'est, demanda Sigurd.

— Le système de rangs, dit le roi. Les grandes nations classent les combattants par lettres — de C, le plus bas qu'on répertorie, à S, le sommet absolu. C'est un usage militaire. Quand on met une prime sur quelqu'un, on inscrit son rang estimé, pour avertir les chasseurs du danger qu'ils courent et du nombre qu'il leur faudra être. — Il tapota le parchemin. — Sur toi, on a inscrit rang B. Combattant confirmé, dangereux. On ne traque pas un rang B seul — il faut être deux ou trois.

Sigurd regarda la lettre. *B.* Il ne savait pas s'il devait être flatté ou inquiet.

— C'est… beaucoup ? demanda-t-il.

— C'est sérieux, dit le roi. La plupart des soldats de mes armées sont C. Les officiers sont B. Toi, à ton âge, sans nation pour t'avoir formé, être classé B — c'est remarquable. J'ai vu pourquoi cet après-midi, dans l'arène. Ta technique de lame seule te placerait déjà là. Et ta foudre, même mal maîtrisée, te rend imprévisible.

Sigurd fixait toujours la lettre. Mais ce n'était pas le rang qui le troublait le plus. C'était autre chose.

— Comment, dit-il lentement. Comment celui qui a posé cette prime peut-il connaître mon rang ? Je ne me suis jamais battu devant une grande nation. Personne ne m'a jamais évalué. Comment quelqu'un peut-il savoir que je suis « rang B » alors que moi-même je ne le savais pas ?

Le roi Ragnvald le regarda longuement. Et dans ses yeux, Sigurd vit quelque chose passer — une compréhension, peut-être, ou un soupçon qu'il choisissait de ne pas formuler entièrement.

VIII.

— C'est la bonne question, dit le roi doucement. La meilleure question que tu pouvais poser.

Il se cala dans son siège.

— Réfléchis. Une prime, normalement, est posée par quelqu'un qui veut quelqu'un d'autre mort ou capturé — un ennemi, un rival, une autorité lésée. Et cette personne estime le rang de sa cible au jugé, souvent mal, souvent trop haut ou trop bas. — Il tapota de nouveau le parchemin. — Mais sur toi, le rang est *juste*. Précis. B, exactement ce que tu es, ni plus ni moins. Celui qui a posé cette prime ne t'a pas estimé au hasard. Il te *connaît*. Il sait exactement ce que tu vaux. Peut-être mieux que toi.

Sigurd sentit un froid lui descendre dans le dos.

— Qui ?

— Je ne sais pas, dit le roi. Et je te le dis franchement — je ne sais pas. Mais j'ai entendu des choses, dans les réseaux qui me parlent. Et ce que j'ai entendu me fait penser que la personne qui te cherche n'est pas un ennemi ordinaire. — Il choisit ses mots avec un soin extrême. — Ce que je crois savoir, c'est ceci : quelqu'un te cherche depuis longtemps. Bien plus longtemps que la rumeur de Steinsmiðr. Quelqu'un de puissant, de patient, et de méthodique. Quelqu'un qui veut te retrouver *vivant* — le double de prime pour vivant le dit assez. On ne paie pas double pour quelqu'un qu'on hait. On paie double pour quelqu'un qu'on veut revoir.

— Vous savez qui c'est, insista Sigurd, le cœur battant.

— Non. — Le roi soutint son regard. — Mais je vais te dire ce que mon instinct me souffle, et tu en feras ce que tu veux. Cette personne n'est pas ton ennemie. De cela, je suis presque certain. Mais — et il leva un doigt — ce n'est pas non plus quelqu'un que je te recommanderais de chercher à rencontrer. Pas encore. Pas avant d'être prêt. Quelqu'un qui te connaît si bien, qui te veut vivant à ce point, et qui a les moyens de poser une prime calibrée au rang près sur tout le continent — ce n'est pas quelqu'un qu'on approche sans savoir ce qu'on fait. Quand le moment viendra, tu sauras. Mais ce moment n'est pas maintenant.

Sigurd resta silencieux, le parchemin entre les mains, la lettre B le fixant comme un œil. Quelqu'un le cherchait. Quelqu'un qui le connaissait. Quelqu'un qui n'était pas un ennemi mais qu'il valait mieux ne pas chercher à voir. Il ne comprenait pas. Mais il sentit, confusément, que cette prime n'était pas ce qu'il avait cru — pas une menace, mais quelque chose de plus étrange, de plus intime, qu'il ne saisissait pas encore.

— Et mon rang, dit-il finalement, pour changer de terrain, parce que l'autre sujet l'oppressait. Vous dites que je suis B. Qu'est-ce qui me manque pour aller plus haut ?

Le roi sourit, presque soulagé de revenir à un terrain plus simple.

— Un maître, dit-il. Et du temps. Tu as la technique d'un A déjà, à la lame. Ce qui te tient au rang B, c'est ta foudre — tu la portes, mais tu ne la maîtrises pas. Tu infuses, tu commences à projeter, mais tu es loin de ce dont un porteur de foudre accompli est capable. Le jour où tu maîtriseras ton élément — vraiment, jusqu'à la commande à distance, jusqu'à ce que les anciens appelaient l'éveil complet — tu seras A. Peut-être davantage. Mais pour ça, il te faut quelqu'un qui sache t'enseigner. Et ces gens-là sont rares.

Sigurd pensa à la lettre scellée d'Ornir, au fond de son sac. *Cherche un autre maître.* Il pensa au nom inconnu qui dormait sous la cire — celui qu'il ne devait ouvrir qu'en dernier recours. Il ne dit rien. Mais il rangea l'information avec soin.

— Et le rang S, demanda Kára, qui avait écouté en silence. Vous en avez parlé. Le sommet. Qui est S ?

Le visage du roi se fit grave.

— Très peu de gens, dit-il. Une poignée par génération sur tout le continent. Les plus grands généraux. Les maîtres absolus d'un élément. Et — il baissa la voix — les figures dont on ne parle qu'en chuchotant, dont nous parlions tout à l'heure. Les chefs du culte sont S, presque tous, j'en suis convaincu. Un rang S, c'est quelqu'un qu'une nation entière hésite à affronter. Quelqu'un qui peut tenir tête à une armée. — Il regarda Kára, puis Sigurd. — Vous avez livré un combat magnifique cet après-midi. Le plus beau depuis vingt ans. Mais ne vous y trompez pas, jeunes gens. Vous êtes, toi qui as gagné, et toi qui as failli gagner — vous êtes loin. Très loin. Le sommet est plus haut que vous ne l'imaginez encore.

Sigurd hocha le menton. C'était exactement ce qu'il avait pressenti dans l'arène, après sa défaite. Le roi venait de le confirmer, et de mettre des mots — des lettres — sur la distance qui restait à parcourir. Kára, vainqueure du tournoi, n'était même pas S. Et lui, B. Garm, lui, était S. L'écart était vertigineux.

Mais, étrangement, ça ne l'accabla pas. Ça lui donna une carte. Une échelle. Un chemin à gravir, avec des barreaux nommés.

IX.

Pendant ce temps, dans une antichambre de la bibliothèque royale, Runa était assise à une petite table devant Eldur.

L'archiviste était un vieil homme aux lunettes rondes, au dos voûté de ceux qui ont passé leur vie penchés sur des textes, aux doigts tachés d'encre. Il avait accueilli Runa avec une joie sincère — visiblement, peu de gens partageaient sa passion, et l'arrivée d'une enfant qui lisait le vieux niflheimois était pour lui un cadeau.

— Tu es revenue, dit-il. Et avec la permission du roi, cette fois. Bien, bien. Que veux-tu voir ?

Runa avait préparé sa demande. Elle ne pouvait pas tout demander d'un coup — elle savait qu'il fallait y aller doucement. Mais elle avait un fil précis à suivre.

— L'autre jour, dit-elle, vous m'avez montré un livre qui parlait du trident. Celui du tournoi. Il disait qu'on ne l'avait pas forgé, qu'on l'avait recueilli dans l'eau. Et il y avait un mot que je n'ai pas compris. Je voudrais le revoir.

Eldur la regarda par-dessus ses lunettes.

— Le trident t'intéresse.

— Beaucoup.

Le vieil homme se leva en grommelant, disparut dans les rayons interdits de la bibliothèque proprement dite — où Runa n'avait pas le droit d'entrer — et revint quelques minutes plus tard avec un volume ancien, relié de cuir craquelé, qu'il posa délicatement sur la table. Il l'ouvrit à une page qu'il avait marquée.

— Voilà, dit-il. Le passage sur le trident. Lis-le toi-même, et dis-moi quel mot t'arrête.

Runa lut, lentement, suivant les lignes du doigt. Le vieux niflheimois était difficile, mais elle s'accrochait. Le texte parlait du trident comme d'une chose ancienne, antérieure au royaume, recueillie dans les eaux du grand lac par les premiers habitants. Il disait qu'on n'avait jamais pu le manier, qu'il « attendait », et qu'il était « de la même eau » qu'autre chose.

Et là, le mot. Celui qui l'avait arrêtée la première fois.

Elle le montra du doigt à Eldur.

— Celui-là, dit-elle. Qu'est-ce qu'il veut dire ?

Eldur se pencha, ajusta ses lunettes, lut le mot. Et son visage changea — il prit l'air de quelqu'un qui touche à quelque chose de plus ancien et de plus grand que lui.

— Ah, dit-il doucement. Celui-là. C'est un mot très vieux, petite. On ne l'emploie plus. Il désigne… comment dire… les objets qui ne sont pas des objets. Les choses qui ont été *posées* dans le monde par ceux d'avant — par les gardiens du savoir ancien, ceux de la cité dont on ne sait plus si elle a existé. — Il leva les yeux vers Runa. — Ce mot relie le trident à eux. À la Cité des Mots. Il dit, si je le traduis bien, que le trident est *une des choses des gardiens*. Une relique d'Orðstœðr, échouée dans les eaux de Niflheim il y a des siècles, et que personne ici n'a jamais su manier parce que personne ici n'est… ce qu'il faut être pour la manier.

Runa sentit son cœur battre plus fort. Le lien était confirmé. Le trident venait d'Orðstœðr. Le trident était une relique des gardiens de Saga.

— Ce qu'il faut être, répéta-t-elle. C'est quoi, ce qu'il faut être ?

Eldur la regarda longuement, et derrière ses lunettes, ses vieux yeux étaient pleins d'une question qu'il n'osait pas poser à voix haute à une enfant de neuf ans.

— Je ne sais pas, petite, dit-il enfin, doucement. Le livre ne le dit pas. Mais quand tu as regardé ce trident, cet après-midi, dans l'arène — car on m'a dit que tu l'as regardé longtemps — qu'est-ce que tu as vu ?

Runa ne répondit pas tout de suite. Elle pensa à la lueur. À ce qu'elle avait dit à Sigurd. *Ce n'est pas une arme. Il y a quelque chose dedans qui dort.*

— J'ai vu qu'il brillait, dit-elle simplement. Mais pas pour les autres. Pour moi.

Eldur la regarda en silence pendant un long moment. Puis il referma doucement le livre, et il dit, d'une voix changée :

— Je crois, petite, que tu devrais parler de tout cela à l'ermite de Tindreyja. Si le roi vous envoie à lui — et je crois qu'il le fera — c'est à lui qu'il faut poser ces questions. Pas à moi. Moi je ne suis qu'un gardien de livres. Lui, il a passé sa vie sur ces mystères. Et ce que tu es… — il s'arrêta, secoua la tête. — Ce que tu es, c'est à lui de te le dire. Pas à moi.

X.

Quand Runa revint dans la salle à manger, le repas touchait à sa fin.

Elle reprit sa place près de Sigurd. Et sous la table, discrètement, elle lui pressa la main — un signal qu'ils avaient convenu, qui voulait dire *j'ai trouvé quelque chose, je te dirai après*. Sigurd hocha imperceptiblement le menton.

Le roi Ragnvald les regarda tous les quatre réunis de nouveau, et il y avait dans son regard une bienveillance teintée de quelque chose de plus profond — l'intérêt d'un homme qui sentait, sans tout comprendre, qu'il avait à sa table des gens qui comptaient.

— Vous partez quand ? demanda-t-il.

— Bientôt, dit Sigurd. Dès qu'on sera prêts.

— Je ferai préparer la lettre pour l'ermite, et le batelier sera à votre disposition après-demain matin. — Le roi se leva, et ses invités l'imitèrent. — Une dernière chose, jeunes gens. Vous êtes sous ma protection tant que vous êtes dans cette ville. Mais dès que vous prendrez ce bateau, vous quitterez Niflheim pour des eaux que je ne contrôle pas. Et le garçon de la foudre, désormais, a un visage que toute la ville connaît. La rumeur va voyager vite. Soyez prudents. Voyagez ensemble. Ne vous séparez pas. — Son regard s'attarda sur Sigurd, puis sur Runa. — Ce que vous portez tous les deux est précieux, et précieux veut dire convoité. Gardez-vous les uns les autres.

Ils saluèrent. Le roi leur tendit la main à chacun — même à Leiv, qui en resta bouche bée — et il s'attarda une seconde de plus en serrant celle de Runa, en la regardant avec une douceur grave.

— Reviens un jour me voir, petite, dit-il. Quand tu sauras ce que tu es. J'aimerais beaucoup l'apprendre de ta bouche.

Et sur ces mots, on les raccompagna à la barque, et ils glissèrent de nouveau sur les canaux sombres de Vatnsfjörd, vers l'auberge, sous les lanternes et les étoiles.

XI.

Le surlendemain matin, ils quittèrent Vatnsfjörd.

Le batelier du roi les attendait à un quai du nord de la ville — un homme taciturne et solide, avec une barque plus grande que les barques de canal, gréée pour la navigation sur le grand lac. La lettre du roi pour l'ermite de Tindreyja était dans la poche de Sigurd, scellée de cire bleue. Leurs affaires étaient chargées. Sigrun leur avait préparé des vivres pour le voyage en refusant tout paiement — *« vous me ferez honte si vous refusez, mangez et taisez-vous »* — et les avait serrés un par un, à sa manière bourrue, avant leur départ de l'auberge.

Mais ce qui surprit Sigurd, en arrivant au quai, ce fut de voir qu'ils n'étaient pas seuls à les attendre.

Sur la berge, dans la lumière grise du matin, plusieurs silhouettes étaient venues les saluer.

Hrafnsson était là, avec sa sœur Eira. Le garçon du puits, le porteur d'eau que Sigurd avait affronté en demi-finale, s'avança avec son sourire calme et tendit la main.

— Je voulais te voir partir, dit Hrafnsson. On ne se reverra peut-être pas. Mais je voulais que tu saches — ce que tu as fait dans le cercle, je ne l'oublierai pas. Et ton secret reste le tien. Personne ne l'apprendra de moi.

— Merci, dit Sigurd en serrant sa main. Pour tout.

Eira, plus réservée, fit un petit signe de tête à Sigurd, puis, à la surprise de tous, s'approcha de Kára et lui dit quelques mots à voix basse — Sigurd n'entendit pas, mais il vit Kára hocher le menton avec un respect qu'elle accordait rarement. Deux porteuses, peut-être, qui se reconnaissaient.

Eldur était venu aussi — le vieil archiviste, emmitouflé contre l'humidité du matin, qui s'approcha de Runa et lui glissa dans les mains un petit paquet.

— Quelques pages que j'ai recopiées pour toi, dit-il. Sur le trident, et sur les vieilles choses. Pour que tu aies de quoi lire sur le bateau. Et — il baissa la voix — pour que tu n'oublies pas de poser tes questions à l'ermite. Va, petite. Tu iras loin, je crois. Plus loin que moi.

Runa serra le paquet contre elle et, spontanément, serra le vieil homme dans ses bras. Eldur en resta ému, cligna des yeux derrière ses lunettes, et ne dit plus rien.

Il y eut d'autres visages — quelques jeunes combattants du tournoi, venus saluer la vainqueure et le porteur de foudre dont on parlerait longtemps. Même un ou deux qu'ils avaient affrontés. Le tournoi de Vatnsfjörd les avait fait entrer, le temps de quelques jours, dans la vie de cette ville — et la ville était venue leur dire au revoir.

XII.

Avant de monter dans la barque, il y eut un dernier moment entre les quatre.

Ils se tenaient au bord du quai, leurs affaires chargées, le grand lac brumeux s'étendant devant eux vers le nord. Et Sigurd, soudain, réalisa quelque chose qu'il n'avait pas formulé jusque-là — il se tourna vers Kára et Leiv.

— Vous venez, dit-il. Avec nous. Vers l'île, vers la cité.

Ce n'était pas tout à fait une question. Mais ce n'était pas tout à fait une évidence non plus. Kára avait sa propre quête — Mona. Leiv l'avait suivie, elle, pas Sigurd. Ils auraient pu prendre une autre route.

Kára le regarda. Elle comprit ce qu'il demandait vraiment — *est-ce qu'on reste ensemble, maintenant ?*

— Je n'ai pas de piste pour Mona, dit-elle simplement. Je l'ai cherchée pendant un an, seule avec Leiv, et je n'ai rien trouvé. Le roi va chercher pour moi maintenant — ses oracles, ses réseaux. C'est plus que ce que je peux faire en errant. — Elle marqua une pause. — Et toi, tu vas vers une cité qui a à voir avec les vieux pouvoirs, avec le culte, avec ce qui a pris ma sœur. Si je veux la retrouver un jour, c'est en comprenant ces choses-là. C'est avec toi que j'ai le plus de chances. Pas seule sur une route.

Elle regarda Leiv, qui hocha vigoureusement le menton.

— Moi je vais où vous allez, dit Leiv. J'ai pas réfléchi plus loin que ça depuis le début. Là où sont mes amis, je suis. Bah.

Kára eut son demi-sourire. Elle posa sa main, paume ouverte, sur l'épaule de Sigurd.

— On reste ensemble, dit-elle. Tous les quatre. Jusqu'à ce qu'on trouve ta cité, et ma sœur, et tout le reste. On a commencé séparés. On continue ensemble.

Sigurd hocha le menton, et il sentit, dans sa poitrine, quelque chose de chaud et de solide. Il n'était plus seul à porter Runa et sa quête. Ils étaient quatre. Et quoi qu'il y eût dans la brume devant eux, ils l'affronteraient ensemble.

Runa posa sa main sur celle de Kára, sur l'épaule de Sigurd. Leiv posa la sienne par-dessus. Quatre mains, comme au bord du cercle de l'arène, le premier jour.

Puis ils montèrent dans la barque.

Le batelier largua les amarres. La barque s'éloigna du quai, glissa vers le nord, et Vatnsfjörd commença à reculer derrière eux — ses toits gris, ses canaux, ses fumées, les silhouettes sur la berge qui agitaient la main. Hrafnsson et Eira. Eldur. Les visages du tournoi. La ville qui les avait accueillis.

Devant eux, le grand lac s'ouvrait, immense et gris, et la brume montait de l'eau comme une seconde aube. Quelque part dans cette brume, au nord, il y avait une île, et sur l'île un ermite, et au-delà de l'ermite, peut-être, la cité qu'ils cherchaient depuis Steinsmiðr.

La barque s'enfonça dans la brume. Vatnsfjörd disparut. Il n'y eut plus que l'eau, le gris, et le silence.

XIII.

Loin de là, dans une salle que ne touchait aucune lumière du jour, deux silhouettes se tenaient face à face.

L'une était immense, calme, vêtue de pierre sombre — Garm, le Limier, un des Neuf. L'autre était plus mince, enroulée dans une cape qui semblait onduler quand elle bougeait, le visage à demi caché — celui qu'on appelait Jörmungandr, le Serpent, dont le réseau d'yeux et d'oreilles s'étendait sur tout le continent.

Garm tenait dans sa main un parchemin. Un avis de recherche. Le même que celui que Sigurd avait lu à la table du roi — un jeune homme, blond cendré, porteur de foudre, rang B, cent pièces vivant.

— Il s'est montré, dit Jörmungandr de sa voix sèche et fluide. À Vatnsfjörd. Un tournoi de jeunes guerriers. Il a combattu sous un faux nom, et il a fait jaillir sa foudre devant la ville entière en demi-finale. Mes yeux dans le pays de l'eau me l'ont rapporté hier.

Garm regarda le parchemin dans sa main sans le lire — il le connaissait déjà.

— Le garçon du tombeau, dit-il. Celui que j'ai laissé vivre à Steinsmiðr.

— Celui que tu as laissé vivre, oui. — Il y avait, dans la voix de Jörmungandr, une note de reproche à peine voilée. — Tu aurais pu le prendre alors. Il était à ta merci, désarmé, à terre. Tu l'as épargné par caprice.

— Je l'ai épargné parce qu'il n'était pas intéressant, dit Garm sans s'émouvoir. Un gamin qui infusait à peine sa lame. Le tuer aurait été comme écraser un insecte. Aucun mérite. Aucun plaisir. — Il tourna le parchemin entre ses doigts. — Mais voilà qu'il se montre, un an plus tard, et qu'il fait jaillir sa foudre dans une arène. Il grandit. C'est déjà plus intéressant.

— Il n'est pas seul, dit Jörmungandr. Il voyage avec d'autres, désormais. Une porteuse de brume — celle qui a gagné le tournoi, qui a humilié un combattant de Vindheim. Un jeune porteur de métal. Et — la voix se fit plus précise, plus attentive — une petite fille.

Garm leva les yeux.

— Une petite fille.

— Une enfant. Qui l'accompagne partout. Qui était avec lui à Steinsmiðr, d'après ce que mes yeux ont recoupé. — Jörmungandr s'avança d'un pas. — Garm. Réfléchis. Steinsmiðr. Le jour où le garçon était au tombeau. Le jour où *la voix* a parlé.

Un silence tomba entre eux. Garm, pour la première fois, parut vraiment attentif.

— La voix, dit-il lentement. Celle qui a réveillé le monde. *Mál er at vakna.* Tous l'ont entendue. Même nous.

— Même nous. Et elle a parlé ce jour-là, dans ce lieu, où se trouvait le garçon. — Jörmungandr laissa le silence s'installer. — Mais réfléchis encore. Une voix ne se réveille pas seule. Quelqu'un l'a appelée. Quelqu'un a prononcé les mots anciens qui ont brisé le sommeil. Et ce n'était pas le

garçon — un porteur de foudre ne parle pas la langue de Saga. — Il marqua un temps. — C'était quelqu'un d'autre. Quelqu'un, dans ce tombeau, qui pouvait prononcer les mots.

Garm baissa les yeux vers le parchemin, puis les releva vers Jörmungandr. Et une compréhension froide passa sur son visage taillé en lame.

— L'enfant, dit-il.

— C'est ce que je crois. — Jörmungandr hocha la tête lentement. — Nous avons traqué le garçon parce qu'il portait la foudre, un élément rare, et parce que la prime le désignait. Mais peut-être avons-nous regardé la mauvaise personne tout ce temps. Peut-être que le garçon n'est que le gardien. Et que la *vraie* trouvaille — celle qui nous intéresse, celle qui touche à ce que nous cherchons depuis toujours — c'est l'enfant qui voyage avec lui. Celle qui a réveillé Mímir.

Garm resta silencieux un long moment. Il regarda le parchemin dans sa main — l'avis de recherche pour le garçon de la foudre, cette prime qu'aucun d'eux n'avait posée, dont le commanditaire restait inconnu même de leur réseau.

— Cette prime, dit-il enfin. Ce n'est toujours pas nous qui l'avons posée.

— Non, dit Jörmungandr. Et c'est une autre énigme. Quelqu'un cherche ce garçon, le veut vivant, le connaît assez pour fixer son rang au plus juste. Quelqu'un de puissant, qui n'est pas des nôtres, et que mes yeux n'ont pas réussi à identifier. — Une note d'irritation perça dans sa voix. — Cela me déplaît. Je n'aime pas qu'il existe, sur ce continent, une volonté que je ne peux pas voir.

— Alors nous avons deux questions, dit Garm. Qui cherche le garçon. Et ce que vaut vraiment l'enfant.

— Trois questions, corrigea Jörmungandr. Car il y a aussi celle-ci : que faisons-nous, maintenant ?

Garm reposa le parchemin sur une table de pierre. Il réfléchit longuement, à sa manière lente et calme, le bout de l'index posé contre le coin de sa lèvre.

— Rien, dit-il enfin.

Jörmungandr siffla doucement, mécontent.

— Rien ?

— Rien, pour l'instant. — Garm se tourna vers lui, et il y avait dans ses yeux gris pâle quelque chose qui ressemblait presque à de la patience gourmande. — Le garçon grandit. L'enfant aussi, sans doute. S'ils sont ce que tu penses, ils nous mèneront eux-mêmes là où nous voulons aller — vers les vieilles choses, vers ce qui dort, vers ce que nous cherchons. Les cueillir maintenant, c'est cueillir un fruit vert. Laissons-les mûrir. Laissons-les nous trouver le chemin. Et quand le

moment sera venu — quand le garçon sera devenu un adversaire qui en vaut la peine, et quand l'enfant aura révélé ce qu'elle est — alors nous serons là.

Il y eut un silence. Puis Jörmungandr inclina la tête, à demi convaincu.

— Tu joues un jeu dangereux, Limier. Laisser grandir une proie, c'est risquer qu'elle devienne un prédateur.

— C'est ce qui rend le jeu intéressant, dit Garm.

Et dans la salle sans lumière, les deux silhouettes se turent, tandis que loin au nord, sur un grand lac brumeux, une petite barque emportait quatre jeunes gens vers une cité oubliée — sans savoir que, désormais, ce n'était plus seulement la foudre du garçon que les Neuf surveillaient, mais la voix de l'enfant.

Publié sur Fanfictions.fr.
Voir les autres chapitres.

Les univers et personnages des différentes oeuvres sont la propriété de leurs créateurset producteurs respectifs.
Ils sont utilisés ici uniquement à des fins de divertissement etles auteurs des fanfictions n'en retirent aucun profit.
2026 © Fanfiction.fr - Tous droits réservés