

# **Raj-Vanek**

par Mathieu B.

Raj-Vanek en avait assez de mourir.

A l'issue de ce combat, ce serait la trois cent dix-huitième fois. En sept ans, cela commençait à faire beaucoup. Trop. D'autant qu'il ne s'agissait jamais de morts paisibles. Pas de poison indolore, ni d'arrêt cardiaque nocturne et encore moins d'épéctase inattendue dans les bras d'une voluptueuse fille de Malia. Non, Raj-Vanek avait droit aux haches, aux lances et aux épées ; aux chairs déchirées, aux os brisés et aux organes percés.

S'il avait de la chance, il mourait sur le coup, sinon, la souffrance n'en était que plus grande. Lors d'un des premiers duels de Raj-Vanek, ce paltoquet de comte de Noëm n'avait pas tenu son sabre assez fermement et la lame avait ripé sur les côtes de Raj-Vanek, lui perçant le poumon au lieu d'atteindre le cœur. Raj-Vanek avait agonisé et craché du sang pendant dix bonnes minutes avant de passer de vie à trépas et cet abruti de comte n'avait même pas eu l'idée de l'achever.

Les autres duellistes avaient raconté à Raj-Vanek que Noëm était parti sous les huées de la foule. Maigre consolation face au calvaire vécu ce jour-là. Il s'était juré que cela ne se reproduirait plus. A deux ou trois amères exceptions près, il avait tenu sa parole.

Raj-Vanek ne s'inquiétait pas à propos de l'issue du combat qu'il était en train de livrer. Alistar Laftil était un excellent épéiste. Contre lui, Raj-Vanek n'avait pas besoin de retenir ses coups, ni de se replacer discrètement dans la ligne de son adversaire ; il devait au contraire user de toutes ses compétences pour faire durer le combat, et cela ne le sauverait pas, même s'il l'avait voulu.

Alistar Laftil était commandant d'escouade dans l'armée de Nely et l'un des meilleurs guerriers de la ville, si ce n'était le meilleur. L'affronter était la promesse d'un duel stimulant ainsi que d'une mort nette et sans bavure. En attendant l'instant fatal, Raj-Vanek était bien décidé à en profiter au maximum. Dans la cour du palais, le commandant Laftil et lui donnaient au public un spectacle grandiose. La foule retenait son souffle à chaque crissement des lames contre les cuirasses et applaudissait à chaque parade réalisée.

Ca au moins c'était un combat, un vrai ! Raj-Vanek y prenait du plaisir et pensait qu'il était juste de terminer par celui-ci. Cette nuit, il s'échapperait, c'était décidé et rien ne pouvait gâcher sa bonne humeur, pas même cet affreux soleil qui transformait la Vallée Rouge en fournaise.

Raj-Vanek en avait assez de la chaleur.

Comme tous ceux de son espèce, il avait grandi à l'ombre d'Andul et Endel, les deux plus hauts sommets des montagnes de l'est, certains disaient même du monde. Il était habitué aux rudes hivers et aux doux étés qui s'y succédaient. La vie y était dure. Les siens vivaient reclus dans un village niché à flanc de montagne. Il était difficile d'y faire pousser quoi que ce soit et la cueillette n'était pas toujours fructueuse. Heureusement, les chasseurs ne rentraient jamais bredouilles. Cela aidait quand on pouvait prendre l'apparence d'un loup ou d'un ours, ou que l'on pouvait adapter la couleur de sa peau pour se confondre avec la neige ou les feuillages.

Les Changeurs étaient connus pour être les meilleurs pisteurs et chasseurs de tout l'Enaklin. Ils s'étaient également forgés une petite réputation d'artisans grâce au tannage et à la fabrication d'armes. Quatre à cinq fois par an, un petit nombre d'entre eux descendaient à Kal-Ashra ou Ekel-Mirna, les villes les plus proches, pour vendre leur production et acheter de quoi améliorer le quotidien du village, en particulier des outils et des potions médicinales. La vie au village n'en restait pas moins frustrée et austère. Mis à part de viande et de bois, on y manquait d'à peu près tout : de confort, de distraction, de perspective. Il n'y avait rien d'autre à faire que chasser, tanner et attendre de mourir.

La première fois que Raj-Vanek avait accompagné ses parents au marché de Kal-Ashra, il avait été ébloui par la vie et l'activité qui débordaient de cette ville, qui n'était pourtant qu'une bourgade de cinq mille habitants tout au plus. Pour le jeune et impressionnable Raj-Vanek, les rues grouillaient de monde, les conversations étaient joyeusement assourdissantes et les odeurs enivrantes. Il ne remarqua pas les regards en coin que lui lançaient certains ou les détours que faisaient d'autres pour éviter de passer devant l'étal des Changeurs. Il n'avait d'yeux que pour les couleurs des vêtements, la hauteur des maisons ou l'étrangeté de ces animaux qu'il n'avait jamais vus dans la forêt.

Plus que sa première chasse à l'ours ou sa découverte des plaisirs sexuels, cette rencontre avec la ville avait été l'évènement le plus marquant de son adolescence. A partir de ce jour il se porta systématiquement volontaire pour aller vendre les marchandises. A chaque fois il en revenait ravi, une nouvelle découverte en tête, et à mesure que son amour pour la ville grandissait, la vie au village perdait de plus en plus d'attrait.

Raj-Vanek n'était pas le premier ni ne serait le dernier des Changeurs à souhaiter changer de vie. Ses parents, comme les autres adultes du village, se gardaient bien de lui faire la leçon. Nombre d'entre eux avaient contracté la même fièvre à son âge, avaient

eu la même lueur dans les yeux à l'évocation de Kal-Ashra, Ekel-Mirna, ou de la lointaine Vêe ; et même s'ils souhaitaient lui éviter une trop grande déconvenue, ils savaient qu'il était inutile d'essayer de le dissuader. Rien ne guérissait mieux de l'attrait de la ville que l'expérience de celle-ci.

Les Changeurs n'étaient pas les bienvenus dans les villes. La qualité de leurs produits leur permettait d'y être tolérés pendant les marchés, mais ils savaient qu'il ne fallait pas abuser de l'hospitalité qu'on leur accordait à ces occasions. Par bêtise et par ignorance, les citoyens se méfiaient des Changeurs. Comment voulez-vous avoir confiance en quelqu'un qui pouvait prendre votre apparence et usurper votre identité ? Tout le monde le savait, les Changeurs étaient des voleurs et des escrocs.

On raconte qu'Yrolf le marchand s'est fait dérober toute sa recette, sous les yeux de ses employés ! Ah bon ? Oui, un Changeur est entré dans la boutique en se faisant passer pour lui et s'est tout simplement servi. C'est fou, j'ai entendu qu'il était arrivé la même chose à un armurier de Vêe. En plein jour, sous le nez de ses apprentis ! Et vous avez appris pour cette femme, à qui on avait failli donner le fouet pour adultère alors qu'un Changeur se faisait passer pour son mari ? Pas possible ! Vraiment, on ne peut pas se fier à ses créatures. Oui, c'est bien connu.

Moins bien connues étaient les traditions des Changeurs, en particulier le fait que prendre l'apparence d'un autre homme ou d'une autre femme était un tabou puissant dans leur culture. Certes, les enfants le faisaient constamment, imitant l'un ou l'autre de leur camarade au cours de leurs jeux. On les encourageait même à le faire afin qu'ils découvrent et maîtrisent leurs capacités ; mais, le jour de ses douze ans, tout jeune Changeur était amené devant les anciens et la Règle de Vie lui était exposée : il lui était permis d'imiter un animal pendant les chasses, ou de changer la couleur de sa peau pour ne pas être repéré par un troupeau, mais jamais, au grand jamais, il ne devait utiliser son pouvoir pour imiter ou tromper un autre être intelligent. S'il le faisait, il serait rejeté de la communauté et jamais Vakaress la Bienheureuse ne l'accueillerait auprès d'Elle après sa mort.

On avait beau le leur expliquer, les habitants des villes voisines ne pouvaient ou ne voulaient pas croire à l'existence de la Règle. Encore une de leurs ruses, pensaient-ils. Ils ne vont pas nous faire avaler ça. Moi, si je pouvais faire ce qu'ils font, j'en profiterais, croyez-moi.

Aussi les jeunes Changeurs qui tentaient leur chance en ville en revenaient-ils déçus, voire amers. Ils ne parvenaient généralement à trouver ni logement, ni travail.

Dans le meilleur des cas on les exploitait. Les plus faibles de caractère, sur qui la ville avait le plus d'emprise, pouvaient alors franchir la limite. Ils imitaient un animal pour voler de la nourriture, ou, pire, une autre personne pour essayer de mener la vie à laquelle ils aspiraient tant. S'ils se faisaient prendre, ils étaient roués de coups, pendus ou lapidés. Sûre de son bon droit, la plèbe se déchainait sur eux sans vergogne ni retenue, rassurée de constater que ses préjugés se soient révélés exacts, alors qu'elle avait elle-même engendré ces « monstres » de qui elle prétendait se défendre.

L'expérience de Raj-Vanek ne fut heureusement pas si dramatique. Il eut la chance d'être accueilli par Hejen Inarsen. Inarsen était un client régulier des Changeurs à Kal-Ashra. Il fabriquait des vêtements et armures à partir des peaux et cuirs qu'il leur achetait. Il avait été lui-même trappeur dans sa jeunesse et avait eu l'occasion d'avoir des contacts réguliers avec les Changeurs. Il avait même été plusieurs fois accueilli dans le village où il s'était lié d'amitié avec le père de Raj-Vanek. Aussi, quand ce dernier lui parla des inclinaisons de son fils, Inarsen offrit de le prendre comme apprenti. L'artisan était un des rares citadins à connaître la culture des Changeurs et, en plus de rendre service à un ami, il y voyait l'occasion de prouver à son entourage que les préjugés contre eux étaient infondés.

Outre application dans son travail et obéissance à la maison, Inarsen exigea de Raj-Vanek un comportement exemplaire en toutes occasions. Il ne devait en aucun cas relever les remarques désobligeantes qu'il entendrait, ou les attitudes offensantes qu'il observerait. Il devait garder son calme et la tête froide, leur prouver qu'il n'était pas un monstre ou une bête, mais un homme bien plus civilisé qu'eux. Rester courtois et aimable, se montrer dur à la tâche, c'était ainsi qu'il se ferait accepter en ville.

Raj-Vanek passa chez Inarsen les dix mois les plus enrichissants mais aussi les plus frustrants de sa vie. Il apprit à confectionner capes et pièces d'armures, à parler l'Abercen, la langue commune des Enfants de Jor, et à identifier les peuples des régions avoisinantes. Surtout, il apprit à connaître Kal-Ashra : ses quartiers, ses places, ses marchés, ses humeurs. Malheureusement, il ne pouvait qu'effleurer cette ville alors qu'il aurait tant aimé la prendre dans ses bras.

Malgré l'application sans faille des consignes données par Inarsen, Raj-Vanek n'était pas accepté par les habitants de la cité. Sa peau bronze, ses yeux violets et ses sourcils blonds lui attiraient des regards méfiants et lui interdisaient de nombreux lieux. A chaque porte qui se fermait, à chaque conversation qui se faisait plus basse quand il approchait, sa patience était testée, son cœur était meurtri.

Si seulement il avait été moqué, frappé, battu, il aurait au moins eu des contacts avec les autres, l'occasion de les toucher, d'extérioriser cette colère qui le rongait. Mais non, il était juste méprisé et exclus, ce qui était bien pire. Même les rares personnes qui le traitaient courtoisement gardaient une distance polie, mais infranchissable, avec lui.

D'ami, il n'en comptait aucun. Inarsen était à la fois plus et moins que cela. L'artisan était un père, un maître, un guide et un soutien. L'homme était bon avec lui, sa famille aussi. Après une petite période d'observation, sa femme adopta Raj-Vanek au sein de leur foyer et leur petite Avelda fut immédiatement ravie de l'arrivée de ce curieux personnage dans leur maison. Pour faire rire la fillette, Raj-Vanek changeait la couleur de sa peau ou la longueur de ses cheveux. La chaleur de cette famille était la seule raison de ne pas céder au désespoir au milieu de cette ville si belle mais si froide. En toute humilité et discrétion, ils avaient le courage d'aller à l'encontre des usages. Ils avaient assez foi en leurs semblables pour penser qu'un changement était possible. Ils étaient admirables. Mais naïfs.

On ne combattait pas les préjugés d'une foule ignorante avec de la patience et des bonnes manières. Celles de l'artisan lui-même ne suffirent pas pour retenir ses clients. Une partie d'entre eux l'avait déserté lentement, pernicieusement, depuis qu'il avait pris Raj-Vanek à son service.

Le moment fatal arriva où Inarsen, les larmes aux yeux, expliqua à Raj-Vanek qu'il n'avait pas d'autre choix que de lui demander de partir. Il devait penser à sa famille et, avec son second enfant à naître, il ne pouvait pas se permettre de continuer à perdre des clients. Il était sincèrement navré. Raj-Vanek n'en voulut pas à Inarsen, mais il était en colère contre tous les autres : les imbéciles, les hypocrites, les froussards, lui-même. Surtout lui-même, pour y avoir cru.

Il n'eut pas d'autre choix que de retourner vivre au village, où, malgré un accueil chaleureux, il ne parvenait pas à surmonter sa honte. Honte d'avoir échoué, de s'être laissé marcher sur les pieds par une bande d'ignares, de s'être tu avec le sourire, d'avoir à subir les discours réconfortants de son père, de devoir vivre dans ce trou paumé, sale et sans intérêt. Aussi, quand le sorcier de Nely vint au village et y fit sa proposition, Raj-Vanek ne fut pas outré, ne se sentit pas insulté, ne cria pas au blasphème. Il l'écouta.

Et il accepta de devenir un paria aux yeux des siens pour pouvoir le suivre vers la promesse d'une vie meilleure.

Raj-Vanek en avait assez d'être un autre.

Briser le tabou de la Règle de Vie avait toujours fait partie de l'accord avec le sorcier, cela avait valu à Raj-Vanek et à ses seize autres camarades l'ire du reste du village quand ils avaient décidé de partir avec lui. Ses parents ne lui adressèrent plus la parole et ne lui permirent même pas d'entrer dans leur maison pour prendre ses affaires. Cela ne fit que faciliter les adieux avec une communauté dont il ne faisait plus partie depuis longtemps.

Quand Raj-Vanek quitta le village, il savait qu'il serait amené à imiter d'autres êtres pensants, mais il n'imaginait pas que cela se produirait si rapidement. Le sorcier de Nely voyageait avec une escorte d'une vingtaine de gardes. Après quelques jours de marche, l'un d'eux fut pris d'un mal étrange qui le terrassa en quelques heures. A la demande des camarades du défunt, le sorcier consentit à user de son pouvoir.

Le silence se fit. Le sorcier s'approcha du cadavre du garde et plaça ses mains au dessus. Il se concentra quelques secondes puis un rayon de lumière sortit de ses paumes pour englober le corps, et sous les yeux ébahis de l'assistance, le garde revint à la vie.

Cette renaissance s'était visiblement produite dans la douleur, mais, après quelques instants pour se remettre du choc, le garde redevint complètement lui-même et ne semblait porter aucune séquelle, ni de sa maladie, ni de sa résurrection. Cette opportune démonstration des capacités du sorcier leva les doutes qui pouvaient subsister dans l'esprit de Raj-Vanek et de ses camarades Changeurs. Ils avaient fait le bon choix.

Fort de ce succès auprès de ses nouvelles recrues, le sorcier mit la première étape de son plan à exécution dès le lendemain soir. Ce ne fut alors pas un, mais la totalité de ses gardes qui mourut pendant la nuit, d'une cause bien moins mystérieuse, car le sorcier annonça froidement aux Changeurs qu'il avait empoisonné ses hommes. Et cette fois, pas question de résurrection.

Personne ne devait pouvoir témoigner que le sorcier était allé embaucher des Changeurs. De plus, il fallait à ces derniers de nouvelles identités. Il était hors de question qu'ils entrent dans Nely sous leur apparence naturelle. Même si aucun citoyen de Nely ne savait à quoi ressemblait un Changeur, ou si un tel peuple existait réellement, leur physique inhabituel ne pourrait que susciter des interrogations ; alors que si le sorcier revenait de son voyage simplement accompagné de sa garde, tout semblerait normal.

Les membres de la garde n'étaient pas originaires de Nely. Il s'agissait de mercenaires velts entrés récemment au service du sorcier. Ils n'avaient ni famille, ni amis à Nely, personne pour remarquer que les hommes qui reviendraient n'étaient pas

tout à fait les mêmes que ceux qui étaient partis. Les Changeurs pourraient mener leur propre vie, sans avoir à s'encombrer du passé des hommes de qui ils prendraient le nom et l'apparence. Cerise sur le gâteau, le physique exotique des velts était plutôt apprécié par les Nelyiennes.

Il y eut tout de même quelques hésitations parmi les rangs des Changeurs. Imiter occasionnellement un autre être pensant était une chose, le faire de façon permanente en était une autre. Le sorcier n'avait pas mentionné cela quand il était venu les chercher.

Occasionnelle, permanente, qu'est-ce que cela change ? Dans tous les cas nous brisons la Règle de Vie, nous étions tous d'accord pour le faire, il n'y a pas de degré à prendre en compte. Tout de même, c'est renoncer complètement à notre identité ! Pour ce qu'elle nous a apporté notre identité ! Le droit de vivre pauvre dans un village pourri et ennuyeux à mourir. Nous n'aurons pas une plus belle occasion de changer de vie, et si c'est un peu plus radical que nous le pensions, tant pis.

Les Changeurs finirent par accepter. Le sorcier s'assura de leur loyauté en leur faisant jurer de ne jamais quitter Nely et de ne jamais révéler la vérité ni sur leur nature ni sur leurs activités pour lui. Cette promesse fut scellée par un rituel des plus solennels. Quiconque romprait le pacte mourrait dans des tourments indescriptibles.

Ainsi Raj-Vanek devint Tofrin Barlen, mercenaire velt au teint halé, aux yeux verts et aux longs cheveux noirs. Dans les premiers temps, il s'accommoda fort bien de cette situation. Son nouveau visage lui permettait de marcher tranquillement dans la rue, lui ouvrait des portes auparavant fermées et lui gagnait même des faveurs auprès des dames.

Depuis sept ans Raj-Vanek n'avait pas revu sa propre image dans un miroir. Même dans l'intimité de leurs quartiers au palais, le sorcier interdisait aux Changeurs de reprendre leur apparence originelle. C'était Tofrin que Raj Vanek voyait le matin en faisant sa toilette, Tofrin que les bons citoyens de Nely saluaient dans la rue, Tofrin à qui les femmes faisaient l'amour, Tofrin qui se battait en duel et Tofrin qui devait revivre, encore et toujours.

A bien y réfléchir, le sorcier n'avait pas permis à Raj-Vanek de vivre une nouvelle vie, mais celle d'un autre, dont il bénéficiait certes des avantages, mais qui n'était pas entièrement, et ne serait jamais, la sienne. Raj-Vanek voulait redevenir lui-même. Il voulait que ce soit lui que l'on salue, lui que l'on accueille dans les meilleurs établissements, lui que l'on brûle de séduire. Et il savait désormais que c'était chose possible.

Son arrivée à Nely lui avait ouvert de nouvelles perspectives. Le monde était bien plus vaste qu'il ne l'avait jamais imaginé et certaines contrées ignoraient l'existence même des Changeurs. Une vie normale, sans recours aux artifices de l'imitation, était possible dans de tels endroits. Son apparence poserait question, bien sûr, mais comme celle de n'importe quel étranger.

Cette nuit, Raj-Vanek dirait adieu à ce nez trop fin, cette bouche trop grosse et cette peau trop pâle. Cette nuit, Raj-Vanek s'échapperait de Nely en laissant derrière lui Tofrin Barlen, pour ne plus jamais le revoir.

Avant cela, il lui fallait subir un dernier assaut fatal, pour le plus grand plaisir de la foule amassée dans la cour du palais. Le moment tant attendu ne devait plus tarder. Alistar Laftil commençait à s'impatienter, ses attaques se faisaient plus rapides. Il ne se battait plus pour le spectacle, mais pour gagner. Il ne s'était pas attendu à une si grande résistance. Raj-Vanek s'était même payé le luxe de toucher le commandant sur le haut de la cuisse. Même s'il savait qu'il n'avait aucune chance contre Laftil, Raj-Vanek voulait tout donner pour ce dernier duel, c'était sa façon de se prouver qu'il aurait pu en gagner bien d'autres.

Raj-Vanek en avait assez de perdre.

Depuis son arrivée à Nely, il n'avait gagné qu'une poignée de duels alors qu'il remportait tous ses combats à l'entraînement. C'étaient paradoxalement ses prouesses à l'exercice qui lui valaient d'être le perdant idéal dans les duels publics.

Ces combats, qui rendaient le système judiciaire de Nely unique, faisaient désormais partie de la renommée de la ville. Ils étaient une attraction non seulement pour les habitants, mais aussi pour les curieux de toutes les régions alentours qui pouvaient se permettre le déplacement.

Bien que, ou plutôt parce que, située au cœur de l'inhospitalière Vallée Rouge, Nely était une cité riche. Bâtie sur les rives du petit lac Arnis, seul point d'eau à des dizaines de lieues à la ronde, la ville était une étape obligatoire pour toutes les caravanes traversant la Vallée.

De point de passage, elle devint rapidement point de rencontre car les marchands préférèrent faire du commerce entre eux à Nely plutôt que de traverser tout le désert et d'affronter ses dangers. Des familles entières finirent par y baser leurs opérations et la découverte de filons d'argent dans les montagnes alentours finit d'assurer la prospérité de la ville.

Une telle manne attirait bien entendu son lot d'indésirables. Voleurs, escrocs, brigands se rendaient à Nely dans l'espoir d'y gagner quelques pièces en délestant les autres des leurs. Mais ils n'étaient pas, de loin, la plus grande nuisance que connaissait la ville. Non, les plus grands crimes, les plus scabreuses intrigues étaient ourdis par les piliers mêmes de la communauté. Les grands clans marchands, pourtant déjà riches, mais qui n'avaient de cesse de voir grossir leur fortune aux dépens de celle des autres, se livraient à des guerres sans fin pour s'assurer le contrôle d'une route, l'exclusivité d'un fournisseur, ou la primauté d'un produit.

Les conflits commerciaux avaient déchaînés de telles passions ces dernières années que les marchands se livraient à des vendettas pour un oui ou pour un non, et que des rixes éclataient dans toute la ville à la moindre provocation d'un clan adverse. La sécurité des habitants en était compromise et, plus grave encore, les familles marchandes défiaient ouvertement l'autorité du sorcier.

Ce dernier décida de ne plus tolérer ces pratiques. Il renforça ses services de police et appliqua une politique stricte : tout différent commercial devait se traiter devant une cour de justice. Toute entorse à cette règle provoquerait la saisie des biens et l'expulsion immédiate du clan contrevenant.

Les familles se plièrent à contrecœur à ces nouvelles exigences mais s'y adaptèrent très vite. Elles ne firent que changer leur terrain de jeu : au lieu de se battre dans les rues ou dans le désert, elles se battaient dans les salles d'audience. Elles apprirent si bien à manipuler les recours, les appels et autres aspects procéduraux de tous poils que le tribunal se trouva vite débordé et, de fait, inefficace.

Le sorcier devait trouver une autre solution. Il entreprit alors son périple de trois mois vers le village des Changeurs. Officiellement il s'agissait d'un voyage d'étude des systèmes judiciaires des autres contrées. Personne à Nely ne savait quelles contrées exactement, mais celles-ci lui procurèrent l'inspiration nécessaire car, à son retour, il annonça fièrement la création d'un nouveau corps de justice : les duellistes. Celui-ci serait composé des gardes velts qui l'avaient accompagné durant son voyage.

Les duellistes faisaient partie intégrante du nouveau système de justice qui devait traiter les problèmes entre les clans marchands. Oublié les tribunaux surchargés et les affaires sans fin : tout conflit entre les différentes factions se réglerait par un duel à mort entre les protagonistes directs ou les chefs des familles concernées. Le combat serait public et se tiendrait sous la présidence du sorcier lui-même dans la grande cour du palais. Bien sûr la notion de mort ne serait que toute relative mais la perte du combat

vaudrait jugement immédiat sans possibilité d'appel ni de recours. S'ils le souhaitaient, plaignant et défenseur pouvaient se faire représenter, moyennant finance, par un duelliste du corps officiel.

A leur décharge, il fallait reconnaître que certains membres des clans marchands eurent le courage de participer aux premiers duels en personne, mais devant les douleurs répétées provoquées par la mort et surtout par la résurrection, ils y renoncèrent vite.

Le recours aux duellistes devint vite l'habitude et les duels publics devinrent si populaires que le sorcier décida de faire abattre le mur sud de la grande cour du palais afin que l'on y monte des gradins pour que le plus de public possible puisse assister chaque semaine aux combats.

Le sorcier était ravi. Tout en réglant les différents entre marchands de façon rapide et efficace, il avait su trouvé un moyen de démontrer l'étendue de son pouvoir et de rappeler à tous pourquoi il était le souverain de la ville.

En effet, la population se rendait massivement aux duels hebdomadaires autant pour les combats que pour ce qu'il se passait avant et après. L'enchaînement des événements était très codifié, presque ritualisé.

Avant chaque duel, les combattants se présentaient devant le sorcier. On tirait au sort quel duelliste représenterait quel parti dans le conflit en jugement. Le sorcier se levait alors de son fauteuil, s'avancait au bord de l'estrade, apposait ses mains au-dessus des deux duellistes, et, sous les regards admiratifs de la foule, donnait aux deux combattants l'apparence des marchands dont ils défendaient respectivement les intérêts. Le duel n'en était que plus parlant et certains chefs de clans, plus tout jeune et pas réellement en état de tenir une épée, voyaient leur ego gonflé par l'image de puissance et de dynamisme qu'ils dégageaient ainsi indirectement.

Puis, une fois les duels du jour achevés, les corps des vaincus étaient disposés au centre de la cour. Dans un silence religieux, le sorcier descendait de son estrade et marchait lentement jusqu'aux cadavres. Là il levait les bras au ciel et prononçait sa formule consacrée :

— Fidèle serviteur de Nely, que ta fin ne vienne pas encore, relève-toi des épreuves de ce jour.

Un grand halo lumineux rayonnait autour des corps qui revenaient alors à la vie. Les duellistes se relevaient, se tournaient vers le sorcier et s'agenouillaient devant lui en signe de remerciement. La foule rompait alors le silence respectueux qu'elle avait

observé jusque là et applaudissait à tout rompre. Les duellistes, vainqueurs comme vaincus, quittaient la cour sous les vivats du public, puis, en dernier, le sorcier se retirait.

Si, à l'instauration du système, les affaires à juger ne manquaient pas en raison de l'engorgement des tribunaux, le sorcier se rendit compte qu'il serait vite à court de conflits à arbitrer de cette manière. Afin d'avoir tout de même un minimum de cinq combats à présenter chaque semaine, un nouveau type de duel fut créé : des membres de la communauté se virent offrir le droit de combattre un duelliste, qui, pour l'occasion, prendrait l'apparence d'un ennemi légendaire ou réel de la ville.

Ces combats de pur divertissement, qui jouaient sur la fibre patriotique du public, connurent la même popularité que les duels de justice et y participer était un réel honneur. Le sorcier choisissait lui-même les combattants et pouvait ainsi distinguer des membres méritants de sa cour, signifier sa faveur à certains clans marchands plutôt qu'à d'autres, ou tout simplement empocher les contributions énormes que certains chefs de clans offraient pour être sélectionnés.

Il était bien sûr inenvisageable que, lors d'un de ces duels, un champion de la ville connut la défaite face à un ennemi ancestral. Malheureusement, tous les membres honorables de la communauté n'étaient pas des bretteurs de talent, loin de là. C'était là qu'intervenait tout le savoir-faire de Raj-Vanek.

Sa technique et surtout sa remarquable capacité de lecture des mouvements adverses lui permettaient non seulement de faire durer et rendre intéressant tout type de combat, mais surtout de pouvoir se faire transpercer par la lame d'un adversaire de niveau moyen sans que le combat ait l'air trop truqué. On avait donc spécialisé Raj-Vanek dans les duels honorifiques, dans lesquels il héritait aussi bien des chefs de caravane respectés, contre qui il fallait pouvoir offrir une résistance crédible, que des marchands bedonnants ou jeunes blancs-becs arrivistes, qu'un autre de ses camarades Changeurs aurait pu accidentellement estropier ou tuer au cours du combat, ce qui eut été du plus mauvais effet.

Quel que fut le niveau de l'opposant, quel que fut l'ennemi historique dont Raj-Vanek prenait les traits, tous ces combats avaient un point commun : Raj-Vanek devait les perdre. Il avait connu la mort deux cent quatre-vingt sept fois aux cours de tels duels, et seulement une dizaine d'adversaires avaient été réellement meilleurs que lui. Raj-Vanek ne supportait plus cette humiliation qu'il subissait chaque semaine, ne supportait plus d'entendre la foule hurler de joie quand il mordait la poussière, ne supportait plus leurs applaudissements quand il revenait à la vie.

Malgré ses défaites à répétitions, Raj-Vanek, ou plutôt Tofrin Barlen, restait paradoxalement un des duellistes préférés du public. Ses combats étaient toujours impressionnants et il savait comme aucun autre personifier Jazar le rouge, Thivoïn l'envahisseur ou Aner l'esclavagiste. Mais Raj-Vanek avait été élevé chasseur, pas proie, et il voulait que l'on arrête de le célébrer comme tel. Il ne supportait plus cette ferveur du public qu'il méritait d'autant moins qu'il avait pleinement conscience de tromper tous ces gens.

Raj-Vanek en avait assez d'être complice d'une supercherie.

Les duels, les résurrections, tout cela n'était que de la poudre aux yeux, une mise en scène pour consolider l'emprise du sorcier sur la ville. Le clou du spectacle se produisait à chaque changement de saison, pour les fêtes de Trevmara.

Trevmara était un mage guérisseur qui avait vécu à Nely quatre cent ans auparavant. A l'époque Nely n'était pas aussi riche qu'aujourd'hui, mais elle commençait à grandir et à prospérer, assez pour attirer la convoitise du duc du Laventin, qui souhaitait annexer la ville pour l'ajouter à son territoire voisin. Le duc rassembla son armée et assiégea Nely.

L'approvisionnement en nourriture des Nelyiens était coupé mais ils pouvaient à volonté renouveler leurs réserves d'eau grâce à leur accès au lac Arnis. Le duc, lui, avait assez de nourriture mais il avait du mal à organiser un approvisionnement régulier en eau à travers le désert. Aucune des deux parties ne souhaitait donc que le siège ne dure et, au matin du huitième jour, les deux armées se rencontrèrent aux portes de la cité.

Les Nelyiens opposèrent une forte résistance mais perdirent beaucoup d'hommes lors de la première attaque. Alors que le duc regroupait ses troupes pour préparer l'assaut final, Trevmara sortit des murs de la ville et se rendit au milieu de la plaine où s'amoncelaient les cadavres.

Il resta immobile et silencieux pendant de longues minutes. Nelyiens comme Laventiniens se demandaient ce qu'il faisait là. Quand il bougea à nouveau, il ouvrit grand les bras, embrassa l'ensemble du champ de bataille du regard et prononça une incantation inaudible. Une lumière aveuglante jaillit de son corps et se répandit dans toutes les directions. Quand la lumière se dissipa, tous purent voir que les soldats nelyiens tombés morts quelques minutes avant étaient en train de se relever.

Le duc n'essaya même pas de retenir ses troupes, qui déposèrent immédiatement les armes et reprirent le chemin du Laventin. Face à une armée nelyienne au grand

complet et plus motivée que jamais, le reste de ses hommes n'avait aucune chance de gagner, et encore moins si les morts revenaient continuellement à la vie.

Trevmara fut porté en triomphe. Devant la ferveur populaire, le conseil le nomma souverain à vie de la ville. Sous sa direction, Nely connut une ère de paix et de prospérité. Contre son avis, il fut décidé de lui ériger un palais à l'endroit même où s'était tenue la bataille contre les Laventiniens. Ceci expliquait aujourd'hui la position excentrée du palais et la topographie inhabituelle de la ville, qui s'était naturellement étendue autour de ce dernier.

Après la mort de Trevmara, Nely fut à nouveau gouvernée par un conseil, à la tête duquel était nommé un gouverneur, pour lequel l'usage devint de séjourner au palais.

L'accession au pouvoir du sorcier de Nely fut moins épique mais eut également pour origine un évènement dramatique. Palferi Telnive, car tel était son nom, était à l'époque membre du conseil en qualité de représentant des rares gens de magie de la ville. Au cours d'une cérémonie officielle dans la cour du palais, le gouverneur de l'époque fut l'objet d'une tentative d'assassinat. Un nomade surti se jeta sur lui armé d'un poignard. Son projet échoua grâce au sacrifice d'un soldat qui se jeta entre le gouverneur et le forcené au moment où celui-ci abattait son arme.

Les gardes réussirent à rétablir le calme et allaient emporter le corps de leur pauvre camarade quand Telnive quitta les rangs des conseillers, s'avança vers le cadavre du malheureux, posa ses deux mains sur la poitrine du défunt et prononça pour la première fois :

— Fidèle serviteur de Nely, que ta fin ne vienne pas encore, relève-toi des épreuves de ce jour.

Une lumière blanche jaillit des mains du conseiller et le garde se releva.

Le public ne put s'empêcher de faire le parallèle avec Trevmara et la nouvelle de ce nouveau miracle se répandit à travers la ville comme un vol de caratresses. Le conseiller Telnive resta tout d'abord modeste, refusant toute comparaison avec l'illustre Trevmara, et précisa qu'il ne pouvait pas user de ce pouvoir à la légère pour faire revivre qui bon lui semblerait. A partir de ce jour cependant, ses partisans se firent plus nombreux, ses avis étaient plus sollicités et sa voix au conseil était plus écoutée.

Quand, après l'attaque d'une caravane par des pillards, il réalisa le même prodige sur les corps de trois cavaliers qui avaient donné leurs vies pour protéger les familles de voyageurs, sa popularité explosa. Les habitants voyaient en lui l'incarnation de

Trevmara, revenu pour les guider au moment où la ville connaissait une période de déclin et où la compétence du conseil était remise en question.

Le conseil n'eut pas d'autre choix que de le nommer gouverneur, puis de lui confier la souveraineté plénipotentiaire de la ville, comme l'avait en son temps assumée Trevmara. Son titre officiel devint *prince* Telnive, mais on ne l'appela plus que *le sorcier*.

Le sorcier n'oubliait pas à qui il devait sa place. Sous son règne, les fêtes de Trevmara, qui célébraient le passage des saisons et honoraient la mémoire du grand homme, n'avaient jamais été aussi belles. Depuis qu'il avait créé le corps des duellistes, il avait même ajouté sa propre touche aux festivités : il faisait rejouer la bataille contre les Laventiniens dans la grande cour du palais, exactement là où elle s'était tenue quatre cent ans auparavant.

Douze duellistes revêtaient pour l'occasion la tenue des soldats réguliers de l'armée et se battaient contre une vingtaine de mercenaires grimés à l'image des ennemis de l'époque. La scène était entièrement chorégraphiée mais les duellistes mouraient réellement sous les coups des mercenaires. C'était alors que, tel Trevmara, le sorcier s'approchait des douze cadavres de ses hommes et les ramenait à la vie. Les lâches Levantiniens fuyaient, la foule applaudissait à tout rompre et le sorcier était en réalité ivre de bonheur derrière son expression impassible.

Son plus beau tour de force avait réussi. Une fois de plus, il avait fait croire à tous qu'il était l'homme providentiel qui les protégerait de tout. En ressuscitant douze hommes, c'était comme s'il en avait ressuscité douze-mille dans l'esprit de la foule.

Ce nombre n'avait d'ailleurs pas été choisi au hasard. Il s'agissait du nombre d'hommes composant une unité dans l'armée nelyienne. Quand il voyait les douze duellistes se relever, chaque soldat de l'assistance se sentait invincible, chaque citoyen se sentait en totale sécurité, et chaque dignitaire étranger aimablement invité pour les festivités, se sentait inférieur, militairement parlant, à cette ville qu'il était pourtant si tentant de vouloir conquérir.

Tous avaient tort.

Raj-Vanek en avait acquis la certitude en fréquentant la bibliothèque de Nely. Les autres Changeurs, qui préféraient courir les femmes et les tavernes, se moquaient de ses incursions régulières au royaume des livres, mais après avoir profité comme eux des différents divertissements de Nely, Raj-Vanek avait souhaité jouir d'une autre richesse de la ville.

Raj-Vanek avait appris à lire et à écrire pendant son apprentissage chez Inarsen. C'était un autre des cadeaux que lui avait fait l'artisan. A Nely, il avait commencé par dévorer les livres d'histoire, de géographie et les récits de voyage. Puis il s'intéressa à la magie. Il ne trouva rien sur les Changeurs mais les différentes voies de la magie traditionnelle étaient correctement documentées.

Grâce à ces livres, il comprit que le sorcier n'était pas celui qu'il prétendait être. Ses pouvoirs étaient bien réels, Raj-Vanek en savait quelque chose, et faire revenir quelqu'un d'entre les morts était un exploit dont peut-être un mage tous les deux cents ans était capable. Mais pour maîtriser aussi parfaitement la voie de la guérison, le sorcier avait dû se détourner des autres arts magiques. C'était pour cela qu'il avait besoin des Changeurs. Contrairement à ce qu'il faisait croire à tous, il n'avait pas le pouvoir de transformer l'apparence des gens.

Raj-Vanek apprit également que l'efficacité de la magie pouvait dépendre des lieux où elle était exercée. Il existait ce que l'on appelait des places de pouvoir, créées naturellement ou en fonction des événements qui avaient pu y laisser leur marque. Raj-Vanek était convaincu que la cour du palais était un de ces lieux. Le sorcier devait y puiser une énergie qui faisait écho au premier miracle de Trevmara, à moins que Trevmara n'ait pu réaliser son miracle que parce que l'endroit était une place de pouvoir naturelle. Peu importait. L'essentiel était de savoir que, loin du palais, le sorcier était capable de ressusciter un homme, peut-être deux, mais certainement pas douze et encore moins une armée au grand complet.

Le sorcier trompait les habitants de Nely sur la puissance réelle de sa magie, de la même manière qu'il les trompait quand il prétendait que les duels de justice étaient impartiaux.

Les combats étaient truqués. Un signe subtil du sorcier et les deux duellistes opposés savaient qui devait perdre et qui devait gagner. Le sorcier favorisait ainsi les marchands alliés ou s'assurait qu'un clan ne devienne pas trop puissant par rapport aux autres. Le but ultime était encore et toujours, pour lui, de se maintenir au pouvoir.

Et ça marchait ! L'homme était intelligent, on ne pouvait pas le nier, mais Raj-Vanek n'avait plus le cœur à participer à cette mascarade. Quelqu'un d'autre finirait bien par découvrir la vérité et, ce jour-là, mieux vaudrait se trouver loin de Nely. Raj-Vanek pourrait certainement gagner un joli paquet d'or s'il livrait l'information au roi de Syr, mais il ne le ferait pas. Raj-Vanek voulait partir, pas trahir. Après tout, le sorcier

avait respecté sa part du marché vis-à-vis des Changeurs, même s'il s'était également joué d'eux en exécutant ce rituel sensé provoquer leur mort s'ils quittaient Nely.

Du théâtre, comme le reste.

Si Raj-Vanek se trompait tant pis, cela ne l'empêcherait pas de tenter sa chance ce soir. Il avait planifié sa fuite depuis plusieurs semaines déjà, tout était prêt. Il lui restait un coup fatal à encaisser, une résurrection à endurer, et à lui la liberté.

Cette nuit, Raj-Vanek commencerait à vivre.

Ou il mourrait pour la dernière fois.