

La Cité de l'Automne

En dépit des enchantements dont je dispose, ma monture est fourbue lorsque j'atteins enfin Lyrr, celle que l'on nomme La Cité de l'Automne.

Et de l'ennemi que je pourchasse depuis des années, il n'y a bien évidemment plus la moindre trace.

Le phénomène en soi n'a rien de nouveau, j'ai déjà perdu Sa piste à plusieurs reprises par le passé pour la retrouver ensuite... toujours sur ses talons, presque sur le point de le rejoindre enfin.

Presque...

Mais en ce milieu d'après-midi printanier, le "presque" a une toute autre consonance. En regardant la ville devant moi, je me sens vieux, âgé, inutile... comme une vieille marionnette qui sans cesse vit de nouvelles aventures sans fin dans une absurde tentative de quête destinée au seul amusement du public.

Dix-neuf longues années à courir le monde, à Sa poursuite. Cela ne laisse pas indemne.

Secouant mon apathie, je mets le cheval épuisé au pas et nous descendons lentement vers la ville. En dix-neuf ans de route, je n'avais pas encore aperçu Lyrr la légendaire. Et ma première impression est aussi poignante que celles suscitées par les ménestrels qui chantent sa grandeur enfuie.

Car si Lyrr était autrefois la Cité des Fleurs dont tout le continent célébrait la beauté, celle qui est désormais vouée à un éternel automne ne peut laisser un homme indifférent lorsqu'il pose pour la première fois les yeux sur elle.

Alors que tout autour de la ville, les champs et les bosquets témoignent du retour des beaux jours, dans l'enceinte de ses murailles blanches, les arbres qui ne sont pas dénudés sont couverts de l'or et du cuivre des feuilles mortes. On dit qu'à l'aube, ces arbres bourgeonnent mais que leurs feuilles commencent déjà à tomber alors que le soleil se hisse à peine dans le ciel.

Telle est la malédiction qui frappe la Cité des Fleurs.

J'ai laissé ma pauvre monture prendre tout son temps pour qu'elle m'amène jusqu'aux sentinelles devant la porte orientale de la ville. Les deux hommes sont vêtus aux couleurs des ducs de Lyrr, noir, blanc et brun. Les mêmes que celles du blason de la maison régnante, une épée noire transperçant une feuille brune, sur fond argent.

Il n'y a guère de voyageurs à cette heure de l'après-midi, même si la route orientale relie la Cité de l'Automne à d'autres villes plus proches du cœur de l'Empire. Les deux hommes en armure de cuir prennent donc leur temps pour me dévisager. D'abord avec un intérêt distant et professionnel, presque impersonnel pourrait-on dire et, bien évidemment, car j'en ai l'expérience depuis longtemps, je vois très exactement dans leurs yeux le moment où cet intérêt machinal et blasé laisse la place à une curiosité beaucoup plus vive, tempérée de peur.

Le moment où ils comprennent à qui ils ont affaire.

Le moment où ils réalisent que leur ville a hérité d'une malédiction supplémentaire.

Ils échangent un regard nerveux alors que j'arrête obligeamment ma monture.

Nous attendons.

L'un des deux hommes finit par se décider à prononcer les mots qu'il redoute.

"Vous... vous êtes le Défenseur ?"

Je n'ai pas besoin de répondre. Les cicatrices qui défigurent ma joue droite de la tempe au menton et le pentacle d'or tracé sur mon front parlent d'eux-mêmes.

Le Défenseur...

Peu de gens ont prononcé mon véritable nom en dix-neuf ans. Au cours de mes nuits solitaires à la belle étoile, je me suis parfois demandé s'il existait vraiment.. Si les années de ma vie qui précédèrent mon existence actuelle ont véritablement été miennes.

Encore un an, si je survivis à la chasse, et j'aurai passé la moitié de mon temps sur cette terre à Sa poursuite.

Je me sens tellement usé...

Je les regarde sans rien dire. Je suis trop las pour m'expliquer. De toute manière, ils ne croiront pas mes paroles. Dix-neuf ans d'errance et de quête, cela représente bien plus que nécessaire à n'importe quel rimailleux, si médiocre soit-il, pour faire naître de médiocres transports issus de couplets mensongers.

Je déteste les ménestrels. Ce sont des parasites qui vivent du manque d'imagination des autres et de leur soif d'évasion.

Si vous confiez vos rêves et vos illusions à autrui, ils ne vous appartiennent plus. Si vous confiez votre vie à autrui, sa chronique ne vous appartient pas davantage.

Alors... ou est passé l'homme, lorsque comme moi on est un personnage de légendes, de contes et d'histoires pour la veillée ? L'être derrière le mythe ?

Ils me scrutent longuement, attendant vainement quelque réaction, quelque phrase de ma part qui pourrait les aider à se décider, voire leur donner prétexte à me refouler.

Mais ils ont des années de retard dans ce domaine. Il faut donc que je me résigne à reprendre l'initiative.

"Je sais"

Ils sont surpris et celui qui m'a identifié à voix haute reprend la parole, méfiant et effrayé.

"Vous... savez ?"

J'acquiesce de la tête avant de reprendre.

"Je sais ce que vous pensez. Oui, vous avez le droit et le pouvoir de me refuser l'entrée de votre ville.... Mais... celui que je pourchasse est déjà à l'intérieur. Et il ne la quittera pas sans s'être livré à ses plaisirs habituels sur quelques-uns des vôtres. C'est dans sa nature."

Doucement.

Si je leur fais trop peur, ils prendront la mauvaise décision.

J'ai quelques jours devant moi avant que l'Ennemi, mon ennemi, ne quitte Lyrr. Il a des habitudes très bien établies. Il va assouvir ses penchants peu ragoûtants et laisser des séides mineurs issus de son propre corps semer la confusion autour de lui. Et comme à l'accoutumée, il saura précisément à quel moment disparaître. En laissant une piste facile à suivre lorsque l'on dispose des sortilèges adéquats.

Il y a longtemps, je me suis même demandé s'il n'était pas tout simplement issu de mon propre esprit. L'incarnation de ma part la plus sombre, un double démoniaque que je ne pourrais jamais rejoindre car, en fait, nous ne nous sommes jamais véritablement quittés. Lui et moi, deux personnages voués à tout jamais à exécuter la même absurde chorégraphie.

Heureusement que je dispose de faits bien précis pour battre en brèche ce genre de délire. J'ai presque aussi souvent affronté la folie que les pions de mon vieil adversaire.

Ma seule consolation pour ces années de poursuite, c'est que toutes les abominations qu'il a tirées de lui-même pour tuer et détruire sont mortes. La plupart de ma propre main. Au moins, le risque que d'autres entités démoniaques parviennent à une maturité suffisante pour multiplier le problème est écarté.

Au prix d'une lutte incessante. Sans jamais de repos. Une lutte solitaire.

Car de l'Ordre des Défenseurs, je suis le seul survivant. Chasser les démons est loin d'être une carrière où l'on atteint un âge avancé. La preuve...

"Passez"

L'ordre lancé à contrecœur me tire sans douceur de ma rêverie. Je cligne des yeux... ils me dévisagent avec une hostilité à peine dissimulée.

Une brève impulsion des rênes et le cheval épuisé reprend sa route. Nul besoin d'un coup d'œil en arrière pour voir l'un des gardes se précipiter vers la commanderie et avertir sa hiérarchie du double problème que ma personne et la proie que je pourchasse représentons.

Nous entrons dans la Cité de l'Automne.

Immédiatement, sa beauté me frappe en plein cœur, comme une lame de glace et de flammes.

Ici, pas la moindre ruelle boueuse. L'ancien réseau d'égouts alimenté par d'ingénieux mécanismes et des sortilèges dont la présence vibre à mon sens magique joue parfaitement son rôle.

Les rues sont pavées de pierre blanche, assez poreuse pour que la pluie ne les rende pas glissantes, assez lisses pour que le soleil brille et que la saleté ne s'y incruste pas au point que balais, raclettes et charmes ne puissent l'éradiquer.

Les demeures sont couvertes de fines plaques de marbre blanc, de délicats motifs de jade bleu ou vert. La plupart des bâtiments sont petits mais harmonieux, des tours fines et élégantes aux toits pointus d'ardoise gris-vert parsèment le paysage, donnant du relief en soulignant le voisinage.

On aurait presque l'impression que loin d'avoir évolué et changé avec les siècles, Lyrr la Belle a été bâtie d'un seul tenant, en un ensemble parfaitement harmonieux et équilibré.

On peine à imaginer la somme de labeur, d'incantations et d'argent que nécessite l'entretien d'une telle merveille.

Et, curieusement les arbres, prisonniers de leur éternel automne, ne font qu'embellir la ville.

J'arrête mon cheval, pour prendre le temps de goûter à mes impressions.

En vérité, les ors, les bruns et les rouges se marient à merveille avec la cité. Comme pour flatter sa beauté tout en lui donnant une dimension plus... tragique.

Quand on connaît l'histoire de Lyrr, comme chaque enfant de l'Empire, on ne peut que trouver cette dimension tragique parfaitement justifiée.

Doucement, je remets mon cheval au pas et nous descendons la rue blanche. Je vois déjà une enseigne, à quelques dizaines de pas, dont le nom me plait.

"L'Auberge du Cavalier Noir".

Je souris en pensant à ma propre allure et je feins de ne pas remarquer les regards furtifs et les murmures derrière moi.

Le cavalier noir, en vérité.

J'arrive devant le bâtiment et mets pied à terre.

C'est toujours en quittant la selle que l'on souffre le plus des courbatures accumulées sur la route. Et cela ne s'arrange pas avec les années, comme le reste d'ailleurs.

Il n'y a guère que la lassitude qui gagne en force avec le temps.

J'attache mon cheval et prends le temps de lui murmurer quelques mots de réconfort. J'ai beau n'être plus qu'une caricature d'homme, tout entier voué à son unique mission, je me dois d'avoir un minimum de compassion pour la souffrance d'autrui.

Quand bien même autrui n'est qu'un vieux canasson fidèle qui compte les années bien plus péniblement que moi.

La grande salle s'avère plaisante. Elle mène à une tonnelle sur l'arrière du bâtiment où d'autres tables attendent le client à l'ombre des feuilles d'or et de sang.

La femme entre deux âges affairée à nettoyer l'âtre éteint lève les yeux de son ouvrage et me regarde.

Apparemment, les habitants de Lyrr sont bien trop imprégnés de l'essence de leur cité et de sa malédiction pour se permettre ne serait-ce qu'un choc, une exclamation ou toute autre manifestation aussi triviale d'humanité.

Elle s'essuie les mains sur son tablier et me demande d'une voix éteinte, lourde de fatalité.

"Vous voulez une chambre et un repas, je suppose ?"

Je hoche la tête.

Elle soupire de résignation.

"Je savais bien qu'un nom comme cela finirait par nous attirer des problèmes".

Je hausse les épaules.

"Je peux quitter votre ville, si ma présence vous ennuie tant. Mais celui que je pourchasse ne le fera pas aussi aisément."

Elle me dévisage ouvertement.

"Les histoires que l'on raconte sur vous..."

"... ne sont pas toutes vraies alors voilà l'essentiel. Le démon que je pourchasse est venu se distraire quelques jours dans votre ville. Il va commettre quelques atrocités puis disparaître. J'espère bien l'en empêcher, mais je pense que nous pourrions nous estimer heureux si j'arrive à défaire les séides qu'il ne manquera pas de concevoir pour causer davantage de malheur. "

Elle pince les lèvres.

"Et depuis le temps, vous ne l'avez pas encore rattrapé ?"

Je baisse les yeux.

Que répondre à cela ?

Elle renifle avec mépris.

"Les gens qui viennent à Lyrr de leur plein gré sont souvent des cas. Des intellectuels bizarres, des poètes cinglés, des artistes en mal d'inspiration, des mystiques. À tous, j'assure le gîte et le couvert contre le contenu de leur bourse. Il en sera de même pour vous, même si vous êtes un cas encore plus à part".

Elle tourne alors les talons et se dirige vers la porte qui doit mener aux cuisines en me lançant sans se retourner.

"N'avez qu'à monter choisir une chambre. Sont toutes libres pour l'instant. *Revenez* me voir quand ça sera fait. On paye d'avance, comme de juste".

Et je me retrouve seul.

Avisant l'escalier qui grimpe par dessus le comptoir, je monte donc à l'étage. Les quatre chambres qui s'y trouvent sont assez petites mais propres et possèdent une certaine sobriété élégante. Après quelques minutes d'inspection et de tergiversations, je finis par choisir l'une d'elles pour y poser mon sac avant de redescendre.

Je suis encore dans les escaliers lorsque la jeune femme entre dans l'auberge.

Très jeune. Très belle aussi.

Elle doit à peine avoir l'âge que j'avais lorsque j'ai prononcé mes vœux, il y a une éternité. Elle porte avec simplicité une tenue d'homme aux couleurs de la Maison de Lyrr, sans nul blason pour l'orner cependant.

Ses cheveux coupés courts sont du roux le plus riche, le plus vivant que l'on puisse imaginer. Comme si les arbres mourants de Lyrr l'avaient parée de leur feuillage.

Et ses yeux bleus qui me scrutent tandis que ses traits ciselés montrent une exquise expression de perplexité.

"Je me doutais que vous seriez ici". Sa voix s'accorde parfaitement au reste et le petit sourire ironique qu'elle se permet réchauffe singulièrement l'atmosphère.

"Ah ! Il est rare que l'on souhaite me parler, vous savez"

Son sourire s'élargit et elle désigne le fourreau à sa ceinture.

Je hausse les sourcils. Durant mes pérégrinations, j'ai déjà rencontré des femmes sachant manier l'épée et certaines le faisaient même mieux que moi. Mais le fourreau à la ceinture de cette fille est vide. Cette fille qui porte les couleurs des Ducs de Lyrr. Donc...

"Vous avez la charge de l'Épée du Soir".

Elle hoche la tête et l'espace d'une demi-seconde, toute joie, toute vie, toute jeunesse semblent enfuies très loin d'elle.

Juste une seconde, et c'est déjà bien plus qu'il ne faut.

J'ai un signe de tête poli, compatissant. Il est rare que les malheurs des autres m'émeuvent, quelle que puisse être leur beauté.

Ma propre malédiction s'achèvera forcément avec ma mort mais la sienne ne fera qu'échoir à la génération suivante des Ducs de Lyrr. Tout comme elle lui vint de ses ancêtres.

Je m'assieds sans plus attendre et lui fait signe de faire de même.

Sans formalisme, elle s'exécute.

"Je suis venue... parce que je veux savoir si mon ... arme peut vous aider dans votre quête. Afin de sauver notre cité. Et qui sait ? peut-être pour éliminer cette menace une fois pour toutes".

Je soupire. Typique du Porteur de l'Épée du Soir.

De tous temps, ils et elles ont toujours tenté d'agir de manière noble, et juste.

Pour essayer de racheter les crimes de leur ancêtre. L'homme qui fit tomber la Cité des Fleurs dans le giron impérial en trahissant ses amis et en assassinant le Prince de Lyrr ainsi que tous les siens dans leurs lits.

"En vérité, je ne saurai quoi vous répondre. Les risques sont plus que conséquents et... savez vous de quoi l'Épée est capable ?"

Elle a une petite moue triste.

"Non"

"Non ? "

"Personne ne le sait."

L'Épée du Soir.

Je réfléchis un moment.

"Parlez-moi d'elle. Pas comme le feraient les ménestrels. Parlez-moi de vos ancêtres, de votre famille".

Elle fronce les sourcils et ses traits laissent paraître son désarroi. Sa jeunesse fait qu'elle n'a probablement jamais quitté l'enceinte blanche de Lyrr au sein de laquelle on doit bien se garder de poser des questions dont tout le monde connaît depuis des siècles les réponses.

Mais elle parvient à se lancer.

"Comment vous dire ?... lorsque l'Empire s'est élancé vers l'ouest il y a plusieurs siècles, le Prince de Lyrr était à la tête de la Ligue des Cinq Cités, le principal obstacle aux ambitions impériales."

"Continuez"

"Lyrr se trouvait loin en arrière du front et sa participation à la guerre était essentiellement financière. Les généraux impériaux pensèrent avec justesse qu'en privant la Ligue de son principal bailleur, elle s'effondrerait ou serait très amoindrie. Comme ils ne pouvaient assiéger Lyrr, ils décidèrent de s'en emparer par la... par la trahison. Et mon ancêtre exécuta leur plan".

Elle soupire. Un mouvement discret attire mon attention.

La tenancière est revenue mais elle se tient dans l'ombre du couloir, écoutant respectueusement. Silencieusement.

Devant moi, durant un long moment la jeune femme parcourt du doigt les aspérités de la table et les nœuds du bois. Avant de reprendre sans lever les yeux.

"Il était au service du Prince de Lyrr et de sa famille. Contre la promesse de devenir Duc Impérial, il les assassina. Il se servit de la propre épée de son maître pour le tuer ainsi que son épouse et ses enfants."

Son autre main s'est déplacée d'elle-même avant de s'arrêter à mi-chemin du fourreau vide.

"On... on raconte que lorsqu'il tua le Prince de Lyrr, le hurlement de sa victime fut tel que toute la ville en fut réveillée, que tous les arbres perdirent leurs feuilles, que toutes les fleurs se fanèrent instantanément. Et... et l'épée devint brutalement noire, d'un bout à l'autre, du pommeau à la pointe de la lame."

Elle lève des yeux embués de larmes qui semblent montrer toute la tristesse du monde dans leurs profondeurs.

J'en ai la gorge si serrée qu'une part de moi-même se demande si je ne vais pas tout simplement mourir là, étouffé, incapable de reprendre mon souffle pendant qu'elle parle. On pourrait presque croire qu'une autre personne hante ma vieille carcasse, une personne douce, compatissante... sensible.

Les cils baissés, la fille fait semblant de s'absorber dans la contemplation du bois pour se donner une contenance.

Elle ne peut donc pas voir mon expression alors que je ravale ma bile.

Après toutes ces années, l'homme, l'enfant que je fus vit toujours en moi. Attaquer en traître est

tout ce qu'il peut faire mais il le fait bien. Trop bien parfois.

Lorsque son regard quitte la table pour se fixer à nouveau sur moi, les profondeurs bleues sont devenues insondables. Tout aussi insondables que mes propres yeux, que mon visage couturé et balaféré.

Dans une autre vie, j'aurai pu être ému par sa dignité, par sa beauté, par le sort funeste qui l'accompagne. En quelque sorte, je le suis, d'ailleurs.

"Comment avez vous hérité de votre... lame ?"

"Par tirage au sort."

"Tout simplement ?"

Elle hoche la tête.

"Lorsque le porteur de l'Épée du Soir meurt, tous ceux de notre lignée qui ont entre dix et trente ans doivent y participer. J'avais treize ans lorsque mon tour est venu".

Treize ans. Quels peuvent être les rêves d'une jeune fille de treize ans ? Une jeune fille née dans une ville comme celle-ci et ayant pleine connaissance du fait qu'elle peut devenir un jour la prochaine victime expiatoire de sa lignée.

La lignée des Ducs de Lyrr a produit plus que sa part de grands hommes, de prêtres, de philosophes et de magiciens. Et tous cherchaient le moyen de débarrasser leur famille de l'ancienne malédiction.

Cette malédiction qui fait que tant que leur crime ne sera pas pardonné par les puissances innommées qui ont façonné l'Épée du Soir, les arbres de Lyrr ne connaîtront que l'automne. Seuls les poètes fous, les peintres dérangés et les suicidaires se rendront à Lyrr, pour s'imprégner de la mélancolie ambiante jusqu'à plus soif. Une mélancolie à laquelle, je pense, les générations successives de lyrriens ont fini par s'habituer, plus ou moins.

Plus ou moins...

Car depuis que j'y suis arrivé, cette fille assise à ma table est la seule personne qui m'ait semblé un tant soit peu vivante. Les enfants dans les rues blanches sont rares. Nulle musique de forains, nulle enseigne aux couleurs criardes, pas plus que de camelots braillards ou de baladins des rues. Si les lyrriens ont par le passé tenté de se réfugier dans l'exubérance, le grotesque, le rire ou même l'espoir, leur cité n'en a pas conservé la moindre trace.

Et mes perceptions magiques, aiguisées par des années de pratique, me soufflent l'atroce vérité. Leur sang agonise lentement mais si insidieusement qu'il se déroulera probablement encore des siècles avant que cela ne semble irréversible. Jusqu'à la fin, jusqu'à ce qu'ils ne soient plus qu'une poignée de dégénérés incestueux vivant au milieu d'une ville à la beauté sans pareille, ils ne connaîtront que l'automne. Et s'ils demeurent encore ici, comme leurs ancêtres, c'est parce que la malédiction les frappe aussi bien dans leur chair que dans la ville autour d'eux. Même s'ils allaient à l'autre bout du monde, au-delà des tracés les plus flous que l'on peut voir sur les cartes, l'endroit où ils s'installeraient se mettrait bien vite à ressembler à leur ville natale.

Lyrr est le dernier joyau de l'Empire et son chancre le plus horrible. Ceux qui y naissent y sont à jamais exilés par le reste du monde. Car qui accepterait en les accueillant que l'endroit où il a vécu toute sa vie devienne une nouvelle Cité de l'Automne ?

Le seul habitant de Lyrr qui puisse sortir de la cité sans que la malédiction en sorte avec lui doit le faire avec l'Épée du Soir. A chaque génération, Lyrr la Belle envoie de par le monde son

Chevalier de l'Automne.

Alors... eh bien, tout comme j'ai autrefois entamé ma longue quête, cette jeune fille devra prochainement commencer la sienne.

Et courir le monde en tentant de faire le bien, dans l'espoir qu'un jour, peut-être, la somme de tous les actes désintéressés des Chevaliers de l'Automne, leurs sacrifices, leurs morts, permettront de racheter le crime du fondateur de leur lignée aux yeux de puissances que les prêtres sont bien en peine de nommer. D'ailleurs, aucun culte, aucun apôtre n'a jamais attribué à une divinité quelconque cette manifestation si particulière de justice immanente. De justice anonyme.

Et en regardant cette jeune femme qui paye pour les crimes d'un ancêtre mort depuis longtemps, je me dis que ces philosophes qui débattent à plaisir sur les vertus d'une justice sereine et impartiale devraient venir à Lyrr pour en goûter toute la saveur... car il est évident pour moi que la quête de cette fille, de tous ceux qui la suivront et de tous ceux qui l'ont précédé, est vaine.

Totalement vaine.

Car la justice qui s'exprime ici est effectivement impartiale : le châtement existe parce que le crime existe. Donc, le seul moyen de lever le châtement est d'annuler le crime, de le réparer.

Or, il ne reste aucun descendant de l'ancienne lignée des Princes de Lyrr. L'ancêtre de cette fille y avait veillé. Ce faisant, il a condamné sa propre lignée, jusqu'à la fin des temps.

Sans ajouter un mot, je me lève et je marche à grands pas vers la porte. Je sais qu'elle tente de me dire quelque chose, mais je ne l'écoute pas.

Car je viens de réaliser autre chose, qui me concerne.

Je sais pourquoi jusqu'à aujourd'hui mon ennemi n'était jamais venu à Lyrr : en fait, il s'agit de sa destination finale.

Métaphoriquement, il est revenu chez lui.

Lorsque l'on parle d'un lieu ou les gens sont irrémédiablement condamnés, ou rien ne peut les sauver, ou l'espoir lui-même est vain, on utilise un nom tout simple et très évocateur.

L'Enfer.

Lyrr, c'est un petit morceau d'Enfer sur notre monde. Ses prisonniers le sont à jamais et ils payent pour un crime qu'ils ne peuvent réparer. De même que leurs enfants, et les enfants de leurs enfants. Et tous les sacrifices auxquels ils consentent à chaque génération sont vains. Descendre en Enfer, c'est descendre pour ne jamais remonter.

Celui que je pourchasse est venu d'un lieu sans doute très différent, mais aussi très semblable à celui-ci.

Il ne quittera pas cette ville. Jamais. Et les gens qui y vivent ne pouvant en sortir, ils sont à sa merci.

Mais si je le tue, la malédiction de Lyrr ne sera pas levée pour autant. Tôt ou tard, un autre démon viendra ici, et il n'y aura plus aucun Défenseur pour l'arrêter.

Si ces pauvres gens survivent, ce sont leurs enfants qui subiront ce fléau. S'ils ne le subissent pas, ils continueront lentement et inexorablement à végéter, dégénérer pour finalement disparaître. Et seule demeurera Lyrr La Belle.

Alors, en vérité, toutes ces années de quête, de poursuite, n'ont servi à rien.

Quelqu'un me tire par le bras.

La fille.

Elle ouvre la bouche pour interroger, réclamer, exiger.

Je l'interromps.

"Votre quête est stupide. Vos espoirs sont vains. Quittez cette ville. Partez !"

"Mais...c'est mon peuple..."

"Non. C'est ce qu'on a voulu vous faire croire. En fait, vous seule pouvez fuir. Faites-le. Là est la vraie malédiction de Lyrr : croire le Chevalier de l'Automne condamné pour les autres alors que c'est l'inverse. Lui seul peut échapper au châtement. Car le châtement, c'est d'être obligé de demeurer ici. L'Épée du Soir n'est pas la marque de l'infamie, c'est la clef qui permet de sortir de prison. La *seule* clef. *Votre* châtement est d'être graciée pour les crimes de votre ancêtre que d'autres paieront à sa place."

Elle ne dit rien. Mais elle comprend. Et je lis dans ses yeux ses prochains mots, alors je les devance.

"Non, je ne partirai pas avec vous. Ne comprenez-vous pas ? Ma propre quête s'arrête ici."

Je lève les yeux vers les arbres de sang, les tours élancées, le marbre blanc et l'ardoise verte. Ici, me souffle le feuillage d'automne qui bruisse dans la brise. Ici, écrivent les élégantes arabesques bleues et vertes sur les murs.

Ici, ici, ici...

En dix-neuf ans de poursuite, je n'ai jamais réussi à apercevoir mon ennemi, seulement à suivre ses traces. J'ai affronté ses séides et certains ont été très près de me vaincre. Il est bien plus puissant qu'eux. Je me suis toujours demandé pourquoi il ne m'avait jamais attendu. J'ai voulu croire en mon pouvoir. J'ai voulu croire qu'il avait peur. Mais non. Il a joué avec moi tout ce temps, dans la seule perspective de porter un seul et unique coup. Le plus douloureux. En me laissant tout le loisir de comprendre que j'avais bercé ma vie d'espoirs, d'illusions, de chimères. Pour rien.

Je soupire et je sens mes larmes affluer.

Tout est si dérisoirement simple et pathétique.

Nous sommes arrivés à destination. Le voyage touche à sa fin, la traque est finie. Le jeu s'achève.

Donc...

Je suis la prochaine victime.