Mise en Abyme

Je pousse la porte du fumoir. L'auberge dans laquelle j'ai mes habitudes en abrite plusieurs du même style, mais je réserve toujours le petit. J'y ai si souvent tenu mes conciliabules que les propriétaires, par affection ou reconnaissants de l'argent que je leur lâche, l'ont renommé le salon du fou. A l'intérieur, une seule personne. C'est comme cela, tous les soirs depuis des semaines. Une unique silhouette, chaque foi tendue, à l'écoute, guettant la venue dans cette petite alcôve de ***Blanchécrin****, le second fou de l'Échiquier, votre serviteur.*

Les princes-voleurs... Je les ai fait venir, un par soir, pour les préparer à ce qui sera peut-être le plus grand moment de leur vie de Maraude. Ils sont artisans, mages, meurtriers, voleurs, tortionnaires, rebouteux. Tous ont reçu un courrier secret, un premier courrier qui en a fait naître d'autres. La plupart sont de simples missives un peu obscures écrites de ma main tremblante. Elles ont pour but de préparer chacun d'eux aux conséquences de la première. La première... Elle n'était pas signée de ma main, celle-là. Elle portait au bas de son vélin délicat un paraphe que tous les gens de ce milieu connaissent. Celui d'un satyre, d'un vieux satyre dont l'image et l'histoire sont autant légendes que faits réels. Cornel Finnegarde, empereur de la Maraude.

Je savais que tout cela ne présageait rien de normal. Aussi, j'ai choisi de prendre les choses en main. Retrouver chaque destinataire de la missive impériale et le préparer à cette Cour des Miracles. Qui sait ce qui pourrait ressortir de la journée hors du commun qui les attend ?

Je les ai ferrés, un à un, jusqu'ici. Mon discours est prêt, ma langue ne tremble pas, elle. Mon corps me porte à peine, il ne m'obéit plus guère. Il est comme affolé, par moments, pris d'une joyeuse hystérie avant de retomber, pantelant, pour des jours. Quelle ironie, tous ces caprices et tous ces soubresauts, toutes ces facéties qui me poussent en agonie !

J'en oublie mon interlocuteur. Il est là, il me dévisage. Il sait qui je suis, évidemment. Son père le savait déjà, et peut-être son grand-père s'il a vécu vieux. Pour me mettre à l'aise, et peut-être me donner de la contenance, j'attrape du bout des doigts un verre fin d'où s'échappent les soyeuses fumerolles perlées d'un Rosé Clairvoyant, et le descend d'un trait. Allez, le discours est prêt, ne le laissons pas refroidir.

Mon ami, nous sommes ici réunis car l'heure est grave. L'**empereur de la Maraude** vous a convoqué personnellement, pour un entretien, lors de la prochaine Cour des Miracles. Il ne s'agit pas de s'y présenter les mains dans les poches. Les gens qui se trouveront à vos côtés lors de cette réunion seront des **princes-voleurs**, des **pions** sur l'**Échiquier** tout comme vous. Tous les convives seront en possession de cette missive et auront donc toute leur place dans les affaires qui se discuteront dans le secret de la cache impériale. Vous comprenez bien qu'il m'est impossible de vous emmener là-bas sans vous rappeler quelques fondamentaux. Votre honneur et le mien pourraient être ternis par une stupide erreur de protocole.

La Maraude abymoise est un lierre noir sur les murs de la ville. Elle épouse ses formes, s'immisce partout, n'épargne personne, et revient toujours. Conçue à l'origine par et pour les farfadets, elle s'est finalement étendue et humains et aux saisonins des autres Décans. À l'image de la cité des ombres, elle est dirigée par deux parangons. L'empereur de la Maraude et le **roi de l'Échiquier** se partagent le pouvoir dans une parfaite entente. Le roi est Chambellan de l'empereur ; l'empereur est la **tour** sur l'Échiquier du roi.

L'empereur, à l'image du Palais des Gros, incarne l'autorité spirituelle. Il est la Maraude. Guide et volonté d'un hypothétique Esprit de Maraude, sa parole est sacrée et peu osent s'élever contre son autorité. L'actuel Empereur, **Cornel Finnegarde**, est une personne respectée et appréciée pour son caractère de bon vivant, même si ces dernières semaines, il s'est montré moins accessible. N'allez surtout pas le courroucer ! Il dispose de la prérogative de nommer de nouveaux princes-voleurs.

Le roi historique, la farfadet Léorl, celui dont l'image ne quittera jamais les esprits tant il fut bon et juste, est mort l'an dernier. Il a laissé sa place à **Rémige de Ladeley**, un humain dont la cour des Miracles a, contre toute attente, accepté l'autorité. Rémige est un roi que l'on respecte, mais qui peine à faire oublier l'image de Léorl et sa propre nature humaine – le poste était traditionnellement dévolu à un farfadet. Écho distordu du Palais d'Acier, il veille scrupuleusement à ce que les règles de conduite de la Maraude soient appliquées – faisant pour cela intervenir ses **cavaliers**, véritable milice de l'Échiquier. En l'absence de l'empereur, il peut assurer les tâches de ce dernier par intérim, notamment la nomination d'un nouveau prince-voleur.

À tout roi sa **reine**, et celle de Rémige se nomme **Eléane**. Elle, c'est la Grande Place, le cœur, l'épicentre. Toujours affairée, toujours sur deux fronts, elle profite de son poste pour couvrir maternellement les petites incartades des princes-voleurs. Tout le monde, sur l'Échiquier, l'aime et sait trouver en elle une conseillère, une confidente, une alliée.

Il y a le **fou**, aussi. Ah ! Ce bon **Lord Lodge**. Comment cet étranger, qui n'a connu l'influence d'Abyme que tardivement, a-t-il pu devenir mon confrère, celui qui, aujourd'hui, connaît le mieux les rouages de la cité, du temps et de la Maraude ? Il est désormais la mémoire de notre assemblée.

Veuillez m'excuser si tout cela sent un peu l'inventaire. Vous allez, dans quelques temps, rencontrer beaucoup de monde, de beau monde pour la Maraude, et il serait fâcheux que vous-même vous attiriez les inimitiés de certains de ces gens, simplement pour ne pas les avoir remis. Peut-être même vais-je parler de vous, dans cette présentation. Peu importe, il est toujours bon de se voir replacé dans son contexte. Les cavaliers, comme je le disais, ne sont guère qu'une milice sélectionnée par le roi pour assurer la sécurité de la Cour des Miracles, et faire appliquer les règles qu'il édicte. La tour et l'empereur ne font qu'un et Cornel Finnegarde se prête de bonne grâce au jeu de l'Échiquier.

Attardons-nous donc plutôt sur ce qui risque de pas mal nous – vous – occuper dans les temps à venir : le Jeu des pions, les princes-voleurs.

L'Échiquier compte seize pions. Un chiffre insuffisant pour représenter toutes les guildes, insuffisant même pour représenter chaque quartier. Le découpage est ici davantage sur l'influence que sur les limites strictes d'un territoire. La Maraude s'immisce partout.

Palaccio est probablement le pion qui a su, au fil du temps, le mieux tirer son épingle du jeu. Ce mendiant auquel les enfants jettent parfois des denrées avariées, pensant ainsi le nourrir tout en le moquant, est certainement l'un des personnages les plus énigmatiques et les plus secrets de la Maraude. Sa guilde, **les Silences**, regroupe les mimes les plus étonnants de la ville, capables de vous toucher au cœur par leur reproduction de votre propre gestuelle. Peu sont dans la confidence, mais on dit qu'ils sont capables de vous pousser à de nombreux gestes par cette méthode. N'insultez jamais un mime ou un mendiant de la Cour des Miracles !

La Clef de Solitude est dédiée au commerce d'esclaves très spécialisés, attirant par là sa renommée. À sa tête, **Liuth d'Amadée** est un homme courtois, un esthète élégamment vêtu, qui se plaît à passer pour un troubadour ou un riche et respectable marchand, ce qu'il est, en un sens, traitant autant avec l'administration abymoise et ses honnêtes gens qu'avec les guildes. A ce jour, Liuth est devenu un individu de premier plan, un pion connu et reconnu des marauds, qui s'affiche sans complexe, et rares sont les guildes qui ne comptent pas dans leurs rangs quelques « produits » estampillées « Clef de Solitude ».

L'Échiquier a toujours compté un maître des potions dans ses rangs. En ce moment, celle qui y correspond le mieux est sans aucun doute possible **Gaëlle l'Amanistre**, princesse-voleuse de la guilde des **Amanistres**. Ici, on l'appelle « la Fille d'Abyme ». Herboriste, monte-en-l'air, elle est un peu de cette ville, et toute la ville se retrouve en elle. En dépit de sa jeunesse, elle dispose d'une force de caractère hors du commun et a su prendre des décisions que peu, même parmi les voleurs, auraient accepté de prendre. Ce n'est pas un pion majeur, mais cette petite fille vénéneuse, tout le monde l'aime bien, je crois.

Graffon Desnoyers n'est pas n'importe qui. Il n'est rien moins que le Grand Archiviste de notre belle et ténébreuse cité, des Palais. Vous avez besoin d'un document ? Il est capable de vous le trouver en moins de temps qu'il ne faut pour le dire. Il est heureux qu'un tel notable compte parmi les pions de la Maraude. À la tête de ses **Épigraphistes**, des gribouilleurs de murs, il écume les rues en quête des petites histoires que les habitants tentent de cacher.

Paraphronas… **Maître Paraphronas** ! Un mage ambitieux… On murmure que sa guilde, **l'Effraie**, flirte avec l'obscurantisme pour intimider les honnêtes commerçants et leur soutirer quelques deniers, lesquels servent à arrondir les comptes de l'Académie obscurantiste que Paraphronas dirige d'une main de fer. Charismatique et sombre, il faut mettre les formes avec lui, sinon la réunion s'enlisera dans des aigreurs stériles.

Mademoiselle des Œillets attirera à n'en point douter plus d'un regard langoureux. Vous avez sans doute dû remarquer son joli minois sur les affiches de théâtre ornant les rues. Mais brûler les planches n'est pas sa seule occupation. Depuis près d'une année, elle est également à la tête de

la guilde de la Baguenaude. Enlèvements, usurpations d'identités, chantages, ce ne sont pas des enfants de cœur ! Bien qu'elle soit la benjamine de l'Échiquier, elle s'y est taillé sa part du gâteau. Pourquoi alors a-t-elle toujours l'air si triste ?

Ortence le Docte est un homme important et demandé. Accoucheur – et faiseur d'anges – des plus belles et plus riches femmes d'Abyme le jour, mage jorniste, il dirige la nuit une léproserie qui abrite sa guilde, les Allopathes, et où les plus malheureux peuvent profiter gracieusement de ses talents. Le seul paiement qui leur est demandé est une information sur une autre personne de la cité. Du ragot de pavé au scandale politique, on en apprend, de belles choses, au chevet des mourants. Des choses que l'on peut ensuite revendre à prix d'or.

Les filles de **Savine de Cyrène** en savent beaucoup, aussi. Trop, parfois. La Tarlatane, leur guilde, est depuis peu prise dans la tourmente suite à la disparition de plusieurs d'entre elles. Il est aisé de se débarrasser d'une prostituée ou d'une droguée, mais s'attaquer à celles de Savine reste très risqué. Nul doute que la demoiselle, une lutine du quartier des Lierres, saura utiliser son réseau pour démasquer le fou qui la défie et lui faire payer au prix fort chaque vie dérobée. Autre chose concernant cette fille du Printemps : elle vit, respire et est poésie. Il faut la prendre telle quelle, et ne surtout pas tenter de la faire redescendre sur le sol de l'Harmonde. Elle en nourrirait une rancune tenace.

Le pion **Lithias** est une étrangeté comme seule Abyme doit savoir en faire. Ce sculpteur et trafiquant d'art, à la tête de la guilde des Lithophages, se sert des décorations de façade pour faire circuler messages ou objets. Les autres princes-voleurs eux-mêmes ne comprennent pas ce qu'il en est, mais le fait est que Lithias, petit sculpteur de devantures, est une mine de renseignements que beaucoup utilisent, à tel point qu'il est devenu une personnalité de premier ordre sur l'Echiquier.

À peu de mois près, **Archibald Tripuse** manque la place de benjamin de l'Échiquier, la laissant à Mademoiselle des Œillets. Il aime se tenir à l'écart et ne pas trop s'impliquer dans les affaires de la Maraude. Pourtant il n'aurait pas à rougir de son pedigree. Il est à la tête d'une guilde d'assassins, les Pertuis, qui fait grand bruit. Ils doivent être nombreux car ils sont capables de frapper dans n'importe quel endroit d'Abyme. Personne, absolument personne, n'est à l'abri de leurs flèches et de leurs carreaux.

Vous êtes en quête d'une arme intéressante ? **Sandro de Bivar** est là pour vous ! Ce forgeron fabrique les meilleures armes de la cité, dont on dit qu'elles ne ratent jamais leur cible. Même des gens de la haute société se rendent dans son échoppe pour acquérir ses œuvres. Pour assurer un rythme de production à la hauteur, il s'est entouré des Aciériens, des hommes de confiance qui l'aident également à écouler ses stocks.

Séraphée la Mécanique est une curiosité comme seule Abyme sait en produire : automate des pieds à la tête, personne ne sait si la vie a été insufflée à la mécanique, ou si la mécanique a sauvé une vie. La princesse-voleuse des Epidoxes s'est spécialisée dans le recel et le recyclage, que les propriétaires concernés soient clients ou victimes. Quoi que vous cherchiez, Séraphée saura vous le débusquer, moyennant un temps plus ou moins long et un prix plus ou moins élevé. Sans être un fou de l'Echiquier, l'automate est considérée comme une mémoire « annexe » de la Maraude puisqu'elle a

rejoint les pions il y a si longtemps que ce souvenir s'est perdu dans les archives de la Cour des Miracles.

S'il est bien une femme forte au sein de l'Echiquier, une véritable meneuse, elle n'est autre que **Dame Herméliane de Sagelli**. Cette méduse à la beauté incandescente dispose d'un réseau étendu de contacts influents, et ce dans toutes les strates d'Abyme. Les agents du Scriptorium négocient chaque jour des sauf-conduits, des contrats et toutes sortes de documents officiels allant des papiers d'identité aux convocations du Palais d'Acier. D'un claquement de doigts, ou presque, Dame Herméliane peut vous faire libérer de la prison de la Place des Libertins... ou vous y faire enfermer.

Artemisia est une princesse-voleuse intrépide et à la langue bien pendue. Eternellement vêtue de chausses à la manière des hommes, elle n'hésiterait pas à tenir tête à un ogre s'il le fallait, sabre au clair. On dit d'elle qu'elle a des doigts de fée : avec l'aide de ses Falsificateurs, elle est capable de reproduire à l'identique n'importe quel objet. Maîtresse des faux, reine des imitations de talent, elle a néanmoins fait preuve de discrétion ces derniers temps.

Depuis près de deux ans, la Maraude a accueilli en son sein l'une de celles que l'on surnomme avec respect « les Mémoires de l'Harmonde ». **Mnémosine** est une fée noire qui a vécu les derniers jours de la Flamboyance et a traversé les âges sans jamais faiblir. Mage éclipsiste de grand talent, sa guilde des Chimères produit ce que leur maîtresse maîtrise le mieux : illusions, tromperies, scènes irréelles. Les autres princes-voleurs ont immédiatement reconnu le haut potentiel du Trait gris et font régulièrement appel à ses services. On dit que Mnémosine s'est éveillée depuis peu de son dernier Appel, mais personne n'a encore osé lui poser la question.

Le dernier pion se nomme **Clothaire**. Pour rester dans le bizarre, évacuons tout de suite les évidences : Clothaire est bien celui auquel vous pensez. Capitaine de la garde abymoise, au service des Palais, il n'en est pas moins considéré aujourd'hui comme un prince-voleur et dispose de son propre rôle au sein de la Maraude. Un rôle que beaucoup cantonnent aux actions par lesquelles il étouffe certaines affaires ou égare certains dossiers sensibles, à tort. Mais ce n'est pas à moi de tout vous dire à son sujet. Sachez juste que sous cette apparente brute se cache un vrai sire. Il parraine notamment un petit orphelinat... qu'il finance en grande partie grâce aux rackets que sa guilde, les Gardes, opère dans toute la cité.

Et puis, j'ai entendu dire que l'Échiquier allait s'en doute s'agrandir. Rémige de Ladeley compte présenter une nouvelle candidate au titre de princesse-voleuse. Elle se nomme **Dame Nunzia**, je crois, et dirige la guilde des Andrinoples, un conglomérat de conjurateurs issus de la Maraude. Même si je n'ai pas – encore – entendu parler de ses exploits, je la rencontrerai elle aussi, tantôt.

Je reprends ma respiration. Ma poitrine me fait souffrir de trop parler, présume-je. Dans le même temps, mon interlocuteur tente d'assimiler le contenu indigeste de mon cours magistral. Un peu perdu peut-être. Un peu pris au dépourvu, mais je

préfère voir ce visage interdit aujourd'hui plutôt que pendant l'entrevue à venir.
Quelques Rosés Clairvoyants plus tard, nous sommes de retour sur les sentiers de mon discours.

Quittons l'Échiquier et ses farfadineries pour nous concentrer sur la journée à venir de manière plus globale. Qu'est-ce que la **Cour des Miracles** ?

On nomme les Miracles, comme vous le savez, tous ces gens qui vivent en marge, qui refusent la société en place mais s'empressent d'en fonder une seconde pour parasiter la première. Je ne critique pas, j'en suis. Mais soyons lucides : nous sommes tous, ici, dans un sens, des êtres fortement liés à Abyme, par le fait même que nous rejetons ou détournons ce qu'elle est aujourd'hui.

La Cour des Miracles est l'occasion unique pour toutes ces âmes un peu perdues de se retrouver dans un lieu serein d'échange et de partage. On y rencontre de nombreux commerçants aux pratiques tantôt irréprochables, tantôt douteuses, des tavernes ambulantes, des jeux, des duels, des épreuves physiques et des concours, des gazettes d'information et des rabatteurs pour les tavernes et moulins de la ville.

De nombreuses personnes que l'on croirait parfaitement intègres – et qui le sont peut-être – se déplacent à la Cour des Miracles. Pour le spectacle, par curiosité, et peut-être aussi parce que, quelque part, cette forme de liberté et de joie les enivre. Vous rencontrerez sûrement des seconds tels que **Tilune**, **Lazlo Brise-Ecu**, **Noctulette**, **Nook le Paperassier**, **Foscarina**, **Fa**, **Lashermes l'Adjudicatrice**, **Laggio le Mime**, **Élisa**, **Camélia de Clerc**, **Johan Corbel**, **Asile, Nina la Douce et Alexandra la Rosse, Praxitèle Pattes-de-Velours, Thorn l'Inflexible, Goliath** ou encore des personnes qui gravitent autour de l'Echiquier sans être y affiliés, telles que **Bronce l'Antiquaire, Gorni Lemontov, Acaste, Lidwin**. Respectez-les comme votre propre famille, parce que c'est ce qu'ils sont. La Maraude abymoise n'épargne personne.

Un point important, peut-être le plus important... Chaque convocation d'une Cour des Miracles déclenche un Jeu de l'Échiquier ; les guildes présentes se confrontent les unes aux autres sur une table stratégique, par l'entremise des seconds des princes-voleurs. Territoires, réputation, membres, quoi qu'il en soit, à la fin de la soirée le maître de la guilde la plus influente devient « l'ami de l'empereur ». Une position enviée de confident et conseiller, au même titre que les fous, la reine ou encore le roi ; le tout arrosé d'avantages fiscaux ou en nature. Autant dire qu'il s'agit d'une promotion à ne pas délaisser. Actuellement, c'est notre ami Palaccio, le mime, qui détient ce poste convoité.

L'heure tourne, je n'ai plus beaucoup de temps ! Je dois pourtant continuer...

Bien, en ce qui concerne l'ordre du jour de cette nouvelle Cour des Miracles, il ne sera communiqué aux princes-voleurs que sur place, par l'entremise du roi Rémige de Ladeley. Inutile de me lancer ce regard complice, je n'en sais guère plus que vous à

l'heure actuelle. Toutefois, il est de notoriété publique que notre bon roi a d'ores et déjà annoncé la tenue de pourparlers.

Car, et j'ose espérer que vos espions vous en ont déjà informé – dans le cas contraire il serait de bon temps de réévaluer leurs compétences – une vendetta a éclaté entre plusieurs guildes depuis quelques mois. Tout d'abord la Baguenaude de Mademoiselle des Œillets et la Tarlatane de Savine de Cyrène ; à la suite de rumeurs qui prétendaient que la première empiétait sur le territoire de la seconde, la poétesse et prostituée a agressé plusieurs comédiennes qui n'ont eu d'autre choix que de se tourner vers de nouvelles activités au vu de ce qu'il restait de leurs visages. En second lieu, les Pertuis ont été accusés des meurtres de quatre membres des Chimères par Mnémosine en personne, et ce sans mandat répertorié ni raison valable. La fée noire semble avoir riposté puisque la seconde d'Archibald Tripuse, Tilune, a été blessée dans un grave accident qui a failli lui coûter la vie.

Une fois mis au courant de ces faits de la plus extrême gravité, Rémige de Ladeley a contacté les parties incriminées et ordonné une cessation immédiate des hostilités sous peine d'exclusion de l'Echiquier, voire du lancement d'une chasse à mort, Il est hors de question que des guerres fratricides détruisent la Maraude de l'intérieur. Ainsi donc, chaque prince-voleur lésé ou suspect devra s'assoir autour d'une table et il reviendra au roi, après audition des parties, de déterminer les responsabilités de chacun et de livrer un jugement en conséquence. Les discussions se dérouleront en huis clos, mais Lord Lodge y assistera en tant que fou et mémoire de la Maraude. Tant mieux pour moi, j'ai horreur de ces querelles de clocher…

Un vertige soudain. La sensation que tout s'accélère. Tout, et puis rien… Pourquoi ? Comment ?

Excusez-moi, mais il va nous falloir nous hâter. La réunion est pour bientôt, et j'ai tant d'autres choses encore à faire… L'heure tourne… Cette heure si chère à Abyme. La cité est bâtie comme un cadran, vous le saviez ? Deux artères comme les deux aiguilles, douze quartiers pour les douze heures. En Place des Fous, j'ai même entendu des conjurateurs à moitié déments prétendre que le mécanisme se trouverait dans les Abysses. Mais je m'égare. Je… Allez-y, dites-moi. Je vous en ai tant raconté, c'est à votre tour. Qui se cache derrière ce que je sais de vous ? Pourquoi pensez-vous, vous, avoir été l'un des récipiendaires de cette invitation ?

Images : © Gérard Trignac, Maud Chalmel, Sophie Guilbert, Julien Delval et Boris Courdesses