

DAME ZELDA

Il fut un temps où Tar'Minass, modeste hameau de Bérýnor, prospérait sous la protection de ses hommes. Mais lorsque les tambours de guerre résonnèrent à travers l'Archipel, ils furent appelés à combattre. Aucun ne revint. Le village devint un sanctuaire de veuves et d'orphelins, un lieu silencieux où le vent portait les échos du deuil et de la colère.

Dame Zelda, la plus âgée des survivantes, prit les rênes de la communauté. Elle réunit les femmes et, ensemble, elles reconstruisirent ce qui avait été détruit. Mais cette renaissance se fit sous une unique règle : plus jamais elles ne laisseraient des hommes décider de leur sort. À Tar'Minass, seules les femmes auraient le droit d'occuper des rôles d'autorité.

Sous sa gouvernance, le hameau devint un refuge, un lieu de repos pour les voyageurs, de soins pour les blessés et de savoir pour celles qui cherchaient à apprendre. Mais sous la surface de cette paix apparente, le cœur de Zelda brûlait d'une rage silencieuse. Elle n'avait jamais oublié. Ses fils et son époux avaient été sacrifiés sur l'autel d'intérêts supérieurs. La guerre leur avait été imposée, et les puissants, confortablement installés sur leurs trônes, ne s'étaient jamais souciés des larmes laissées derrière eux.



Un matin voilé de brume, une cavalière s'approcha des portes du village. C'était une femme aux traits sereins, au regard perçant, vêtue d'un manteau de voyage sobrement taillé. Elle se présenta sans faste ni escorte : Lady Calacirya, récemment investie des terres alentour à la suite d'un héritage.

Sa venue, bien qu'inattendue, n'était pas empreinte de prétention. Elle ne venait ni réclamer obéissance, ni imposer une autorité. Elle cherchait à comprendre : qui vivait sur ses terres, et pourquoi ce village oublié ne figurait sur aucune carte récente.

Dame Zelda l'accueillit avec réserve. Les femmes de Tar'Minass avaient appris à se méfier de la noblesse, surtout quand elle descendait de ses hauteurs pour s'intéresser aux humbles. Mais Lady Calacirya ne portait ni titre comme un poids ni pouvoir comme une arme. Elle écouta.

Puis, quand elle parla, ce fut sans détour. Elle évoqua un monde que peu soupçonnaient : une guerre silencieuse menée non pas contre des royaumes, mais contre une corruption plus ancienne encore. Elle parla de la Katalyst, une pierre aux reflets de sang, fruit d'un mal antique, capable de corrompre l'âme et d'altérer les volontés.

Elle appartenait à un ordre clandestin : la Guilde de Sombre-Sang. Leur mission n'était pas de gouverner, mais de contenir. De veiller. D'intervenir là où personne d'autre ne le pouvait ou ne le voulait. Elle ne venait ni en conquérante, ni en messagère de paix. Elle apportait une vérité : Tar'Minass, par sa position isolée, pouvait devenir bien plus qu'un sanctuaire.



Zelda l'écouta longuement. Elle reconnut dans le ton de cette femme une familiarité étrange : celle de ceux qui ont tout vu, tout perdu, et qui n'en parlent plus. Une force tranquille, exempte d'orgueil, mais empreinte d'une détermination à toute épreuve.

Alors elle prit une décision.

Tar'Minass resterait un lieu de refuge, mais deviendrait aussi un bastion. Un lieu d'apprentissage et de résistance. Sous la protection discrète de la Guilde, les femmes du village apprendraient plus que la guérison : elles apprendraient la vigilance.

Les jeunes s'entraînaient à l'observation, au message, à la stratégie. Les aînées transmettraient mémoire, discipline et savoir. Toutes, dans leurs rôles respectifs, participeraient à une lutte plus vaste, une guerre qui n'éclatait pas au son des trompettes mais dans l'ombre, avant même que les conflits n'éclosent.

Lady Calacirya ne leur fit aucune promesse. Elle leur donna un choix. Et ce fut suffisant.

Dès lors, Tar'Minass n'était plus seulement un village oublié de Bérynor. C'était un point de contact, un maillon invisible d'un réseau plus vaste, un lieu où des femmes déterminées façonnaient leur propre destinée. Elles ne seraient plus des témoins passifs des drames du monde. Elles en deviendraient les actrices lucides.

Et lorsque le vent souffla à nouveau sur les collines de l'Archipel, il porta avec lui un murmure discret, mais inébranlable.

« *Plus jamais.* »