

TRISSIA

On ne choisit ni son sang, ni sa naissance. Trissia l'apprit trop tôt.

Fille d'un marin ivrogne des quais de Sang-des-Monts, elle fut vendue encore enfant à l'équipage d'un navire infâme : La Coque Humide. Ni galion de guerre, ni navire de commerce, ce vaisseau était une maison close flottante, dérivant de port en port là où l'or étouffe les lois.

Trissia y grandit dans les cales, parmi les draps souillés et les regards vides. D'abord servante invisible, elle fut un jour fardée, vêtue et livrée comme les autres. Elle ne se brisa pas. Elle se vida. À l'intérieur, quelque chose s'éteignit... et autre chose naquit.

Un soir, un rire brisa le silence. Sec, incongru, presque fébrile. Trissia riait, non de joie, mais parce qu'il ne restait plus rien d'autre. D'autres captives entendirent ce rire. Sept femmes, usées et prêtes à mordre. Ensemble, elles égorgèrent leurs bourreaux. Le sang coula. Le silence revint.

Mais *La Coque Humide* n'était pas un vaisseau de liberté. Trop lent, trop sale, trop marqué. Près des Chutes d'Ashann, elles attirèrent un brick pirate, le *Rage Nocturne*. Pavillons de détresse, visages de victimes, flacons de vin bien remplis. Quand la nuit tomba, aucun homme ne se releva.

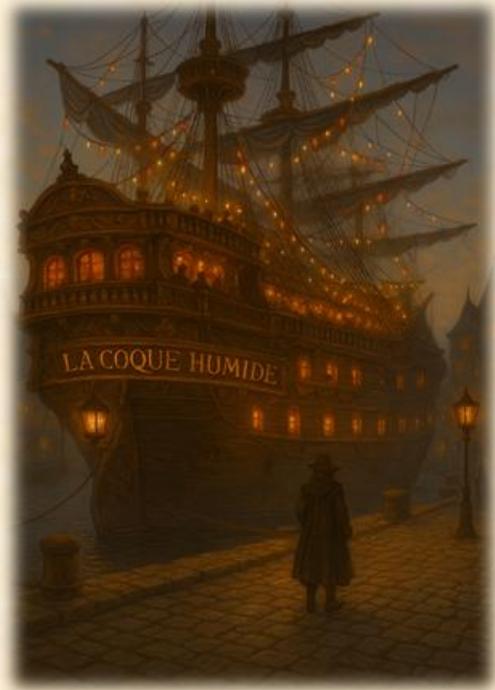
Elles prirent le navire, le rebaptisèrent *La Lame Pourpre*. Trissia en devint la capitaine, non par titre, mais par évidence. Elle dégagait une lucidité glaciale mêlée à une colère vibrante.

Sous son commandement, elles traquèrent les flottes de plaisir, les trafiquants, les capitaines arrogants. À chaque abordage, elles libéraient. À chaque victoire, elles grossissaient les rangs. Trissia s'était fait un nom.

Un noble d'Harrenfell la convoqua. À sa grande surprise, il ne proposa ni récompense, ni condamnation, mais un statut : corsaire. Une reconnaissance discrète, quelques protections, et des cibles désignées. Trissia accepta. Non par loyauté, mais pour continuer à naviguer librement. Ce titre, en plus d'ouvrir des portes, la protégeait surtout de la redoutable Armada Écarlate, bras naval de l'Archipel, célèbre pour couler sans sommation tout navire sans pavillon reconnu.

Mais le titre de corsaire ne valait que par la lame qui le défendait. Dans les eaux du pouvoir, les alliances étaient fragiles, la concurrence impitoyable.

Un jour, au large d'Harrenfell, un corsaire rival, jaloux de sa réputation, l'attendit à la sortie d'une crique. Son navire, plus lourdement armé, mieux positionné et profitant de l'effet de surprise, surgit sans avertissement. Trissia comprit aussitôt qu'elle ne gagnerait pas ce duel. Avant que le combat ne s'engage pleinement, elle rompit la confrontation et tenta le tout pour le tout : elle s'engagea dans un passage de récifs si étroit et dangereux que nul capitaine sensé n'y aurait risqué sa coque.



La Lame Pourpre n'avait aucune chance. Sa coque fut éventrée par les lames de pierre, comme si la mer elle-même refusait sa fuite. Brisé, l'équipage s'échoua sur les grèves sauvages de Bérýnor et disparut dans les bois, fuyant la mer comme on fuit un passé qui brûle. Leur poursuivant, resté à distance, observa le naufrage avec satisfaction. La concurrence était éliminée. Inutile de risquer son propre navire dans ce piège de pierre.

Pendant plusieurs jours, Trissia et les survivantes marchèrent à travers les collines boisées de Bérýnor, blessées, épuisées, jusqu'à atteindre Tar'Minass, un village isolé perché dans les hauteurs brumeuses. Un lieu gouverné par des femmes, libre et farouchement autonome, sous l'autorité de Dame Zelda. Zelda vit Trissia. Elle vit les silences, les gestes nerveux, la colère rentrée. Et elle ne posa aucune question.



Quelques jours plus tard, elle la présenta à Lady Calaciryra, une noble récemment installée dans la région, héritière des terres alentour. Calaciryra n'exprima ni pitié ni reproche. Son regard resta insondable. Le naufrage de Trissia semblait n'être, à ses yeux, qu'un détail dans un dessein plus vaste. Pourtant, elle consentit à lui tendre la main.

Sans promesse. Sans condition.

Avec l'aide des femmes de Tar'Minass, elle fit reconstruire un navire. Plus rapide. Plus discret. Il reprit son nom : *La Lame Pourpre*. Sur sa voile : un sablier brisé. Dans sa doublure : une lame noire dans une goutte d'argent. Ce n'est qu'après ce renouveau que Calaciryra commença à lui adresser ses premières requêtes. Des objets anciens, précieux, souvent difficiles à obtenir. Parfois inquiétants. Et parfois... une pierre noire veinée de rouge.

La Katalyst. Elle n'en connaissait pas la nature, mais son instinct ne s'y trompait pas. À chaque livraison, la même sensation la saisissait : un froid diffus, une tension sourde. Elle enfermait la pierre dans une caisse scellée, rangée dans la cale la plus profonde, et prenait aussitôt le chemin du retour. Elle ne savait pas ce que Lady Calaciryra en faisait, et elle ne souhaitait pas le savoir. Elle ne cherchait pas à comprendre. Elle ne posait pas de questions.

Aujourd'hui, Trissia navigue encore. Ni pirate. Ni repentie. Mais corsaire. Libre. Déterminée. Elle frappe sans prévenir. Elle observe. Elle interroge. Elle livre. Et parfois, seule sur le pont, elle murmure :

« Je suis le retour du silence. Je suis l'écho de celles qu'on a fait taire. »