

BRANDON SANDERSON

# WARBREAKER



Résumé complet

[cosmere.fr](http://cosmere.fr)

# Warbreaker : résumé complet

Résumé compilé pour le site [cosmere.fr](https://cosmere.fr), version : 19-06-2024

## Prologue - Vasher, T'Tellir

Vasher s'est fait arrêté pour avoir frappé un prêtre dans une rixe : il va donc être pendu. Les gardes fouillent dans ses affaires, et en ressortent un épée protégée par un fourreau. Vasher les met en garde sur sa dangerosité, mais ils s'en moquent et partent avec la lame. Vasher ne perd pas de temps : il confectionne une figurine de paille, et pratique sur elle la magie de l'Eveil : il lui donne des Souffles biochromatiques, et la figurine prend vie. Il lui commande d'aller récupérer les clés de la cellule. La figurine revient avec les clés. Des cris dans la salle de garde.

Vasher sort de la cellule, mais ne se dirige pas vers la sortie. Il s'est volontairement fait embarquer en prison, et savait que les gardes dégaineraient son épée Saignenuit, et provoqueraient la diversion dont il avait besoin pour trouver un détenu particulier. Il le trouve un peu plus loin, enchaîné à un mur et bâillonné : Vahr, un opposant au gouvernement de Hallandren, torturé par les prêtres des Tons Iridescent afin qu'il cède le grand nombre de Souffle qu'il possède. Vasher lui propose une mort rapide en échange de ses Souffles, et Vahr finit par accepter. Vasher retourne récupérer Saignenuit dans la salle des gardes, où ils sont tous morts. L'épée par dans l'esprit de Vasher, fière du travail accompli.

## Chapitre 1 - Siri, Bevalis / Dedelin, Bevalis

Siri rentre d'une promenade. Elle arrive à Bevalis, la capitale du royaume d'Idris, une petite ville aux allures campagnardes. Tout est gris et simple, dans le respect des enseignements d'Austre. L'absence de couleurs est aussi un moyen de se prémunir des Éveilleurs, qui en ont besoin pour pratiquer leur magie considérée comme impie pour les idriens.

Siri est princesse de ce Royaume, mais étant la 4e enfant, elle n'a pas de rôle à jouer dans les affaires du royaume. A l'inverse de sa grande sœur Vivenna, qui est promise depuis toujours au monarque du royaume ennemi d'Hallandren. Siri détonne beaucoup parmi les siens, dont la culture est basée sur l'austérité tant dans les apparences que les émotions. Elle a aussi beaucoup de mal à contrôler ses Boucles Royales, capacité innée de la famille royale à changer de couleur de cheveux en fonction des émotions.

Dedelin, le roi d'Idris, s'entretient avec son général Yarda. Ils ont reçu une missive d'Hallandren au sujet du traité établi de nombreuses années plus tôt : envoyer sa fille Vivenna pour épouser le dieu roi, afin de réintégrer du sang royal dans la lignée d'Hallandren. Cette clause du traité est la seule raison pour laquelle les 2 royaumes ne sont pas en guerre ouverte, Hallandren considérant Idris comme un royaume rebelle. Dedelin craint qu'une fois mariée à l'ennemi, celui-ci utilise Vivenna contre son royaume. Il

voit aussi en elle une future reine idrienne de valeur. Contre toute attente, il prend au dernier moment la décision d'envoyer Siri à sa place.

## Chapitre 2 - Siri, sur la route / Vivenna, Bevalis

Siri se retrouve dans une voiture sur la route d'Hallandren. Elle est encore sous le choc d'avoir été envoyée à la place de sa sœur, et ne comprend pas la décision du roi. Elle s'énerve sur les gardes de son convoi, qui l'ignorent autant que possible. Ils s'approchent d'Hallanden, et Siri remarque que la végétation est de plus en plus colorée au fil de leur avancée.

Vivenna discute avec son père, lui demandant de revenir sur son choix. Elle se retrouve maintenant sans but. Le roi élude ses objections et la congédie. Elle se retrouve avec Fafen à cueillir des baies pour les nécessiteux. Tout en discutant avec sa sœur, elle commence à réfléchir à un moyen d'aider Siri

## Chapitre 3 - Chanteflamme, T'Telir

Chanteflamme est un jeune Rappelé. Il est mort en effectuant un grand acte de bravoure, et les prêtres des Tons Iridescents l'ont fait revenir d'entre les morts pour servir de dieu et de modèle au peuple. Il n'a aucun souvenir de son ancienne vie. Il se réveille dans son palais de la cour des Dieux à T'Telir, la capitale d'Hallandren : ses serviteurs s'occupent de lui, et son grand prêtre Llarimar note ses rêves, qui seraient prophétiques. On lui présente aussi des œuvres afin que les commanditaires reçoivent des augures en fonction de son appréciation.

Mais comme tous les Rappelés, il doit absorber un Souffle toutes les semaines pour rester en vie. On lui présente une enfant, qui lui donne ce Souffle. Sa famille sera rémunérée en échange de son don.

Chanteflamme tente de soutirer des bribes de son passé à ses prêtres, mais ils n'ont pas le droit de lui en parler.

## Chapitre 4 - Siri, T'Telir

Siri arrive à T'Telir, accueillie en grandes pompes par des milliers de soldats. La ville l'émerveille, celle-ci étant tout l'inverse de Bevalis : grande, aux bâtiments opulents, avec des couleurs vives à profusion... Elle est accueillie par Treledees, le grand prêtre du Dieu-Roi, qui l'informe qu'il n'y aura pas de cérémonie de mariage, et l'amène dans la Cour des Dieux au bout de laquelle se trouve la demeure du Dieu Roi Susebron, un palais d'un noir pur.

## Chapitre 5 - Vasher / Chanteflamme

Vasher observe l'arrivée de Siri depuis un recoin de la cour des Dieux : il se rend compte que son arrivée va compliquer ses plans. Il se rend ensuite à la terrasse d'un restaurant pour rencontrer Bebid, un prêtre qui lui sert d'informateur. Vasher tente de lui soutirer des informations sur les rebelles idriens de T'Telir, et cherche à entrer en contact avec les factions pro-guerre de la Cour des Dieux.

Chanteflamme discute avec Llarimar des conséquences de l'arrivée de la princesse sur la politique Hallandrène. Chanteflamme n'aime la politique.

## Chapitre 6 - Siri

Siri est emmenée par des servantes dans une salle de bain, où elle est lavée et mesurée. Elle fait la rencontre de Bleudoigt, l'intendant en chef qui lui donne des consignes pour qu'elle reste en vie : ne pas parler au Dieu-Roi, le toucher le moins possible, éviter à tout prix de l'irriter. On la drapage dans une robe somptueuse, et Bleudoigt la laisse devant la porte de la chambre royale, avec pour indication de se présenter à Susebron et attendre que celui-ci lui fasse signe de venir.

## Chapitre 7 - Siri / Chanteflamme

Siri rentre dans la pièce sombre, entrevoit la grande silhouette dans la pénombre, et suit les consignes : elle s'agenouille nue au pied du lit, et attend que le dieu roi lui fasse signe. Elle attend des heures, mais rien ne vient.

Chanteflamme assiste depuis son domaine au feu d'artifice donné en l'honneur du mariage. Tissepourpre, une autre déesse le rejoint. Elle flirte avec lui, mais il repousse ses avances. Ils discutent aussi politique, Tissepourpre étant en faveur de la guerre.

## Chapitre 8 - Siri

Siri se réveille au petit matin sur le sol de pierre, heureuse d'avoir survécu à sa nuit. Elle est seule dans la pièce, et va se pelotonner dans le lit pour finir sa nuit.

Quelques heures plus tard, elle se lève et brûle les draps, tâche dédiée à son rôle de Réceptacle que lui a expliqué Bleudoigt. Elle sort ensuite de la pièce, et se retrouve entourée de serviteurs qui lui proposent pleins de robes, et s'occupent d'elle. Elle demande à Bleudoigt quelles sont ses obligations : elle n'en a aucune, elle peut profiter des artistes et autres activités du palais, mais n'a pas le droit de sortir de la Cour des Dieux. Elle part donc explorer le palais.

## Chapitre 9 - Vivenna

Vivenna arrive à T'Tellir avec l'idée de faire sortir Siri du palais. Elle est venue accompagnée de son ami Parlin, et n'a pas prévenu le roi de son départ.

Elle se rend dans un restaurant où elle est censée rencontrer Lemex, le chef des espions idriens de la ville . A sa place, deux mercenaires s'assoient à sa table, Denth et Tonk Fah, qui lui annoncent qu'ils sont là pour la tuer...

## Chapitre 10 - Vivenna

... humour de mercenaire ! Les 2 hommes sont en fait employés par Lemex, celui-ci étant gravement malade. Vivenna est amenée à l'espion idrien, gardé par une infirmière.

Celle-ci lui annonce qu'il n'en a plus pour très longtemps. Vivenna demande à Lemex des informations pour accéder aux réseaux d'espions, mais celui-ci est en plein délire. Vivenna remarque que les couleurs changent autour d'eux. Lemex avoue qu'il a acquis beaucoup de Souffle biochromatique. Il insiste pour qu'il le donne à quelqu'un avant de mourir, et Denth et Tonk Fah refusent de le prendre. Les mercenaires conseillent Vivenna de prendre les Souffles, car cela vaudrait assez pour lui acheter toutes les ressources dont elle aurait besoin pour aider sa sœur. Vivenna refuse, cela allant complètement à l'encontre de ses croyances. Lemex prononce le Commandement de don du Souffle en tenant le bras de Vivenna, ce qui fait qu'elle les absorbe malgré elle.

## Chapitre 11 - Siri

Siri ne supporte plus de ne rien faire de ses journées, et tente de convaincre le grand prêtre Treleedes de la laisser sortir au moins dans la Cour des Dieux, ce qu'il refuse, arguant que la période d'isolation des Réjouissances nuptiales n'est pas terminée. Cela fait 6 nuits qu'elle est amenée à Susebron, et que cela se déroule de la même manière : le Dieu-Roi l'observe dans la pénombre, sans rien faire. Elle est à nouveau présentée, et juste avant de rentrer dans la chambre, Bleudoigt lui glisse un avertissement comme quoi elle devrait faire attention à elle, et que tout n'était pas ce qu'il semblait être au palais. Siri s'agenouille à nouveau, mais somme Susebron de bien vouloir se décider... Comme il n'y a pas de réponse, elle lève la tête et ose croiser son regard. Froid et distant, mais c'est tout, pas d'exécution ou autre... Il finit par partir plus tard dans la nuit, comme les fois précédentes.

## Chapitre 12 - Chanteflamme / Siri

Chanteflamme assiste aux suppliques du peuple, tout en se remémorant des rêves de T'Telir en flamme qu'il a fait récemment. Une femme lui demande de sauver son enfant mourant, et il refuse car il devrait renoncer à son Souffle divin et mourir à son tour. C'était trop pour lui, il quitte la salle, et Llarimar finit par le rejoindre. Chanteflamme ne comprend pas la théologie des Tons Iridescents, pourquoi leurs dieux ont comme seule solution de se suicider pour guérir les gens. Llarimar lui explique que les Rappelés reviennent pour accomplir une mission, mais l'ont oublié. Ils ne sont pas censés revivre plus d'une semaine. Les prêtres les fournissent en Souffles pour leur donner plus de temps pour qu'ils se souviennent de leur tâche et l'accomplissent. Chanteflamme décide d'assister à l'Assemblée de la Cour qui aura lieu le lendemain.

Siri se réveille seule dans la chambre nuptiale, étonnée d'être toujours vivante après avoir parlé à Susebron et avoir volontairement croisé son regard. Elle décide d'arrêter d'avoir peur et de faire bouger les choses.

## Chapitre 13 - Vivenna / Siri

Vivenna se réveille dans la maison de Lemex, et Denth et Tonk Fah sont toujours là : leur contrat a été payé à moitié et ils ont encore quelques semaines de travail qu'ils lui doivent (il y a aussi Gemmes, une 3e larronne). Vivenna suggère de distribuer tous ses Souffles à ceux qui en ont besoin, mais on lui explique qu'on ne peut céder que tous ses Souffles d'un coup. Elle leur fait part de son objectif de faire évader Siri. Les mercenaires lui indiquent

qu'ils ne sont pas compétents eux-mêmes, mais qu'ils connaissent du monde et vont trouver les bons contacts.

Ils vont aussi fouiller la maison de Lemex à la recherche d'infos et de choses de valeur. Vu que Vivenna possède suffisamment de Souffle pour sembler importante, ils lui suggèrent de se rendre à l'Assemblée, à laquelle sa sœur sera présentée aux dieux.

Siri se prépare à être présenté devant la Cour des Dieux. Les servantes la coiffent et lui présentent encore de nombreuses robes, tandis qu'elle envisage avec enthousiasme la perspective de sortir du palais, ne serait-ce que pour entrer dans la cour et voir les dieux.

## Chapitre 14 - Chanteflamme / Vivenna / Siri

Chanteflamme arrive à l'arène, un grand bâtiment circulaire à l'arrière de la Cour des Dieux. Il se plaint du temps pluvieux, ne comprenant pas que son statut de dieu n'ait pas d'impact sur la météo. Llarimar lui fait remarquer que la pluie est nécessaire à l'agriculture et au nettoyage des rues. Tissepourpre les rejoint, et ils discutent de la pluie (que Tissepourpre aime), et de politique.

Siri est amenée dans une chaise à porteurs jusqu'à sa loge dans l'arène. Elle apprécie la pluie et de pouvoir enfin se retrouver à l'air libre.

Vivenna entre sans problème dans la Cour des Dieux, avec Parlin comme "serviteur". Elle s'inquiète de se faire repérer à cause de ses vêtements idriens, mais se rend compte qu'il y a une telle diversité de vêtements qu'elle se noie dans la masse. Ils voient Siri, exposée avec sa robe exubérante, cela les met en colère.

Siri observe les derniers dieux s'installer dans leur loge. Soudain, tout le monde s'agenouille, et les surfaces blanches autour d'elles produisent des arc-en-ciel : le Dieu-Roi est derrière elle.

## Chapitre 15 - Siri / Vivenna / Chanteflamme

Siri voit clairement Susebron pour la première fois, il est beaucoup plus jeune qu'elle l'avait imaginé : une 20aine d'années.

Tissepourpre s'agenouille à l'arrivée du Dieu-Roi, Chanteflamme refuse dans un premier temps, arguant qu'il est un dieu, mais se laisse persuader.

Siri voit Susebron Éveiller des cordes qui le transportent jusqu'à son trône au-dessus de la loge. Elle questionne Bleudoigt sur les effets prismatiques que provoque le Dieu-Roi sur les surfaces blanches. Il lui explique que c'est un des effets de la 10e élévation, qu'il a acquis grâce aux dizaines de milliers de Souffles récoltés par Portepaix et transmis d'un Dieu-Roi à l'autre. Siri apprend aussi que Bleudoigt ne croit pas en la divinité du Dieu-Roi, car il appartient au peuple Pahn Kahl.

Vivenna est en pleine réflexion sur les Souffles qu'elle a acquis, ayant du mal à statuer sur leur beauté ou leur nature corrompue. Elle remarque un homme qui la fixe : il a une aura

biochromatique intense, et l'épée qui dépasse de sa cape semble assombrir les couleurs autour... Elle s'apprête à partir, mais Parlin la retient, lui disant que les prêtres sont en train d'aborder le sujet de la guerre avec Idris.

## Chapitre 16 - Chanteflamme / Siri

Dans l'arène, un débat a lieu entre la prêtresse de Tissepourpre, pour la guerre, et le prêtre de Lissemarque, contre... Chanteflamme écoute tout en repensant à ses rêves de T'Telir en flammes. Tissepourpre lui avoue qu'elle souhaite récupérer les Commandements permettant de contrôler l'armée de 10 000 Sans-vie de Chanteflamme.

Siri demande à un serviteur de quoi discute les prêtres, n'étant pas sûre de bien comprendre. Il fait venir Treledees, qui lui dit qu'elle pourrait aider Idris en fournissant au plus vite un héritier. Il la menace en suggérant qu'il est au courant de ce qui se passe réellement, qu'elle est surveillée, et qu'il faut qu'elle trouve un moyen pour honorer son rôle au plus vite.

Chanteflamme s'invite dans la loge de Siri, se demandant s'il s'agit d'une fille innocente ou bien d'une habile manipulatrice... après quelques échanges, il opte pour la 1ère supposition. Siri est déconcertée par la légèreté du dieu. Celui-ci lui donne quelques conseils et s'en va.

## Chapitre 17 - Vivenna

Vivenna retourne au logement de Lemex, que les mercenaires ont complètement saccagé : ils ont ainsi trouvé une grosse fortune ainsi que des lettres du roi Dedelin. En les lisant, Vivenna se rend compte que son père a fourni de l'argent à Lemex pour qu'il s'achète des Souffles afin de pouvoir accéder facilement à la cour des dieux. Il ne savait pas en revanche que Lemex en possédait déjà et détournait depuis longtemps de l'argent pour ça. Vivenna apprend que c'est par favoritisme que le roi a envoyé Siri à sa place. Tout cela la conforte dans l'idée de continuer à travailler avec Denth et son équipe.

## Chapitre 18 - Siri / Chanteflamme

A nouveau devant la porte de la chambre nuptiale, Siri questionne Bleudoigt sur la manière dont elle est espionnée. Il lui indique discrètement que les prêtres écoutent mais ne regardent pas. La jeune femme décide donc, une fois dans la chambre, d'aller directement sur le lit, le faire grincer et simuler des ébats. Le dieu roi semble stupéfait, mais ne réagit pas. Siri s'endort.

Chanteflamme ne veut pas se lever. Llarimar renvoie les autres serviteurs afin de discuter avec son dieu. Chanteflamme a peur des conséquences de ses actions en rapport avec la guerre.

Llarimar tente de le convaincre d'agir plutôt que de ne rien faire. Il laisse échapper qu'il le connaissait avant son rappel. Le dieu tente de lui soutirer des infos dans succès.

## Chapitre 19 - Vivenna

Après avoir déménagé dans une autre partie de la ville, Vivenna discute avec les mercenaires de saboter les chaînes d'approvisionnement pour rendre la guerre plus équitable. Denth lui propose aussi d'entrer en contact avec les partisans de Vahr, des escrocs pour la plupart.

Arrive Gemme, avec un Sans-vie, Clod, ce qui horrifie Vivenna. Après quelques échanges houleux, Denth convainc la princesse de le garder. Il lui conseille aussi d'apprendre à se servir de l'Éveil, pour mettre toutes les armes de leur côté, mais c'est trop pour la princesse.

Gemme les informe que Vasher est en ville, et Vivenna se rend compte qu'ils parlent de l'homme à l'épée qu'elle a vu à l'arène. Les autres s'en inquiètent et lui disent que Vasher sait qui elle est et veut certainement la tuer. Ils ont eu des comptes avec cet homme, qui aurait liquidé un membre de leur groupe.

## Chapitre 20 - Siri

Siri arrive une nouvelle fois devant la chambre de la porte nuptiale, ça fait une semaine qu'elle mène les prêtres en bateau. Bleudoigt la met en garde : donner un enfant au Dieu-Roi est la pire chose qu'elle puisse faire, à la fois pour elle et pour lui. Il ne lui explique pas, étant déjà trop impliqué, mais lui dit de chercher la réponse dans les livres d'histoire.

Siri rentre dans la chambre, effectue sa routine de grincement de lit et de gémissements afin de tromper les prêtres, puis s'endort. Et se réveille juste après : Susebron la surplombe. Elle crie de surprise, effrayant le Dieu-Roi, qui s'éloigne. Il sort de sa chemise un livre de contes pour enfants et lui montre la première page.

Siri lui demande ce qu'il veut, et Susebron ouvre la bouche : sa langue a été coupée.

Siri comprend alors que le Dieu-Roi n'est qu'un pantin exhibé par les prêtres, qu'on l'a rendu muet pour ne pas qu'il utilise son Souffle, et on ne lui a pas non plus appris à lire pour éviter qu'il puisse communiquer avec d'autres.

Elle lui propose de lui apprendre à lire.

## Chapitre 21 - Vasher

Vasher est dans la Cour des Dieux, se fait passer pour un mendiant, et utilise ses vêtements Éveillés pour assommer les gardes du palais d'Astraimante. Il se faufile jusqu'à une trappe que lui a indiqué un informateur. Les prêtres cacheraient là des choses au peuple et même à leurs propres dieux.

## Chapitre 22 - Chanteflamme / Vivenna

Chanteflamme joue au taraquin, un jeu d'adresse en extérieur en compagnie d'autres dieux. Il gagne bien qu'il ne cherche pas à connaître les règles et cherche juste à passer le temps. Tout en jouant, les autres dieux discutent de la guerre et de la possibilité de manipuler Siri. Chanteflamme quitte la partie et se met en tête d'aider Siri et d'arrêter la guerre. Il part à la recherche de Tissepourpre.

Vivenna continue à faire le tour des contacts dans les restaurants, utilisant les cheveux de la princesse comme preuve de son identité. Ils convainquent un propriétaire terrien de faire ses récoltes plus tôt que prévu. Ils échappent à un combat avec Grable, un seigneur du crime, dont Denth tue un des gardes. Dans une ruelle, Thame, un idrien demande à Vivenna s'il est venu sauver les siens. Les mercenaires l'amènent dans une planque pour le cuisiner, et arrivent à la conclusion que ce n'est pas un espion. Thame propose à Vivenna de rencontrer d'autres idriens de T'Telir, ce qu'elle accepte, malgré les avertissements de Denth.

## Chapitre 23 - Chanteflamme

Chanteflamme retrouve Tissepourpre dans le jardin de son palais, et lui dit qu'il est prêt à s'impliquer dans ses intrigues politiques pour s'assurer qu'elle ne détruise pas Siri. La déesse l'informe que le palais d'Astraimante a été cambriolé hier, ils se rendent donc chez elle. Elle est complètement désemparée, et Tissepourpre tente de la réconforter tout en incriminant les idriens. Astraimante possède aussi un Commandement des armées Sans-vie, que Tissepourpre compte bien lui soutirer à terme.

Lorsque Chanteflamme apprend qu'un homme a été tué en plus des gardes assommés, il s'intéresse beaucoup plus à l'affaire. Il part donc discuter avec les prêtres de la déesse pour obtenir plus d'informations. Celles-ci le conforte dans l'idée que le cambrioleur n'était pas idrien, et d'autres indices comme l'utilisation d'une corde Éveillée pour ligoter un prêtre et d'un écureuil Sans-vie pour provoquer le chaos. Et il a la conviction que les prêtres lui mentent sur certains aspects, ce qui aiguise sa curiosité.

## Chapitre 24 - Siri

Siri se rend à la bibliothèque du palais, espérant en apprendre plus sur l'histoire des dieux rois. Treledees l'empêche d'y accéder arguant que ce sont des volumes précieux, qui ne doivent pas quitter la pièce. Siri abandonne. Plus tard dans la chambre, elle discute avec Susebron via une tablette et un morceau de charbon. Il a appris très rapidement à écrire. Siri lui enseigne aussi le sarcasme. Elle découvre qu'il connaît très peu de choses de la vie, et notamment comment produire un héritier. Il croit en revanche que les prêtres sont bons avec lui, même s'ils lui ont coupé la langue. Ils s'interrogent sur comment fonctionne la succession du dieu roi, vu qu'ils sont techniquement immortels, ils ne devraient pas avoir besoin de succession. Il doit y avoir des livres qui parlent de ça.

## Chapitre 25 - Vivenna

Vivenna et sa bande se baladent dans les rues, ils ont prévu une attaque d'un fournisseur de sel, grâce à divers faux incidents parmi lesquels un incendie, et une voiture contenant des trésors d'un grand prêtre. Vivenna et Gemme retournent à la maison le temps que les autres finissent le travail. Elles ont un échange houleux sur la religion, Gemme ne supportant pas la compassion que cherchait à lui témoigner Vivenna par rapport à son statut de Morne : elle a donné volontairement son Souffle au Dieu-Roi, et en tant que croyant des Tons Iridescents, elle en est fière.

## Chapitre 26 - Chanteflamme

Chanteflamme se réveille tôt, motivé pour continuer son enquête. Il a fait un étrange rêve de tempête et d'une panthère rouge. On lui demande quand même de juger des œuvres d'art, et est attiré par un tableau abstrait dans lequel il voit une scène de guerre avec une femme tenant une épée sombre.

Une fois rendu au palais d'Astraimante, il interroge séparément les groupes de prêtres, et en conclut qu'il y avait 2 intrus le soir du cambriolage, le second étant arrivé après et ayant tué le prêtre, seul témoin de son passage. Chanteflamme repère aussi la trappe menant au sous-sol, mais garde ça pour lui. Il demande aussi à récupérer l'écureuil Sans-vie ayant servi de diversion, et demande à ses prêtres de casser ses Commandements pour en apprendre plus. Chanteflamme se trouve particulièrement bon pour les enquêtes, et demande à Llarimar si ça a un lien avec sa vie précédente : le prêtre élude la question.

## Chapitre 27 - Siri

Comme on l'empêche d'accéder aux livres d'histoires, Siri se rend à l'arène dans l'idée de retrouver Chanteflamme et de lui poser des questions sur ce qui est arrivé aux précédents Dieux-Rois. Elle le trouve en compagnie Llarimar, et celui-ci lui raconte que les 2 précédents rois sont morts peu de temps après la naissance de leur héritier. Il lui suggère aussi de faire appel à un conteur... Siri se dit qu'un conteur dépêché par le palais risquerait de censurer les informations intéressantes, et demande donc à Chanteflamme d'en inviter un pour elle. En contrepartie, le dieu interroge Siri sur la façon dont on gère les meurtres et les enquêtes à Idris, cherchant à se souvenir si cela fait écho à son passé oublié.

## Chapitre 28 - Vivenna

Thame explique à Vivenna qu'il a organisé une rencontre avec une 100n d'idriens dans 3 jours. Elle part ensuite avec son groupe rencontrer des faussaires : elle souhaite qu'il fabriquent des fausses preuves comme quoi les prêtres hallandrènes sont corrompus et extorquent Idris depuis des années.

## Chapitre 29 - Siri / Vivenna / Vasher

Siri et Susebron discutent de montagnes, d'Austre et de la nature des religions. Il est toujours persuadé que ses prêtres sont de bonnes personnes.

Vivenna est face à 4 cadavres retrouvés dans un parc, ce sont des voleurs ayant travaillé pour Denth. Ils portent des blessures teintées de noir, ce qui indique que c'est Saignenuit qui les a tué. Tonk Fah suggère de voler l'épée, mais Denth ne veut pas y toucher : il faut contraindre Vasher à la dégainer pour l'affaiblir. Vivenna se rend compte qu'elle est observée

Vasher observe le petit groupe. La venue de la princesse a ruiné certains de ses plans et il va devoir faire quelque chose. Saignenuit dit vouloir revoir VaraTreledees (vrai nom de Denth), ainsi que Sharara la femme qui l'a créée. Vasher lui rappelle qu'ils ont tué Shashara il y a longtemps, tout comme Arsteel.

## Chapitre 30 - Chanteflamme

Tissepourpre trouve Chanteflamme essayer la poterie : il essaie plein d'activités pour voir s'il avait des dons spécifiques dans sa vie passée. Il est donc fort en mathématiques, en vocabulaire maritime et en jonglage... Ils se rendent ensuite chez Trouvespoir, un autre Rappelé ayant le commandement des Sans-vie. Tissepourpre réussit à négocier ces Commandements contre sa propre voix lors des votes. Elle révèle à Chanteflamme qu'elle a réussi à obtenir ceux d'Astraimante un peu plus tôt.

## Chapitre 31 - Vivenna

Vivenna et sa bande arrivent dans un bidonville, elle s'inquiète que des idriens vivent parmi les gangs et les prostituées. Denth lui fait remarquer que ce sont justement eux les idriens. Vivenna s'adresse à la populace, lui promettant qu'elle fera tout pour les ramener chez eux, mais les gens ne veulent plus vivre dans les montagnes, et on a juste envie de se venger des hallandrènes. Vivenna va ensuite parler aux 3 chefs du ghetto, mais ils semblent tout aussi peu idriens à ses yeux, et cherchent à tirer profit de la présence de la princesse. Au moment où elle décide de partir, des Sans vie de la garde de la ville font une descente dans le ghetto. Tout le monde s'enfuit et Vivenna se retrouve coincée dans une ruelle face à 3 créatures. En panique, elle tente d'Éveiller un morceau de tissu pour se protéger, sans succès. Elle est finalement sauvée par Clod, qui abat rapidement ses congénères au prix d'un coup d'épée dans le ventre.

## Chapitre 32 - Siri

Siri fait transmettre à Bleudoigt un message comme quoi elle dispose d'informations vitales pour lui et veut les marchander. Elle va ensuite rencontrer Chanteflamme, qui lui présente Hoid, un conteur qu'il a amené pour elle. Celui-ci lui raconte l'histoire d'Hallandren et des Dieux-rois, apprenant à Siri qu'elle est une descendante directe de Vo, le 1er Rappelé. Il lui explique aussi que les Dieux-rois, comme les autres Rappelés, finissent par se lasser de leur seconde vie, et que dès qu'ils ont produit un héritier cherchent rapidement le moyen d'utiliser leur Souffle Divin pour le bien-être du peuple.

Cela ne convainc pas tout à fait Siri, qui ne comprend pas comment le Trésor de Portepaix, la réserve de Souffles qu'il a amassée, se transmet à la descendance.

## Chapitre 33 - Vivenna

Gemme travaille à "réparer" Clod, et Vivenna entend le code pour contrôler le Sans-vie. Elle demande à Denth de lui apprendre l'Éveil. Elle avoue, et s'avoue à elle-même qu'elle n'est pas venu à Hallandren pour sauver sa sœur, mais pour retrouver une raison d'être. Denth lui explique qu'elle devra apprendre des Commandements et lui donne quelques exemples. A leur retour, Parlin s'inquiète pour Gemme, ce qui provoque la jalousie de Vivenna. Il lui explique que Gemme est gentille avec lui, ce qui n'a jamais été le cas de Vivenna, qui le prend généralement pour un idiot. Vivenna monte dans la chambre dans l'idée d'aller se reposer, mais au moment de tirer les rideaux, elle aperçoit une silhouette de l'autre côté, avec une épée noire. Les rideaux l'enserrent, et elle perd connaissance.

## Chapitre 34 - Chanteflamme / Siri

Tissepourpre rejoint Chanteflamme dans sa loge, ils écoutent les prêtres de l'arène qui parlent de plus en plus d'aller en guerre. Tissepourpre se plaint que Saintemère ne veuille pas lui donner ses Commandements, et Chanteflamme propose d'aller discuter avec elle. Il demande aussi si Tissepourpre est au courant de tunnels sous les palais, et celle-ci lui répond que oui, il servent à l'entreposage, et que certains sont reliés à un réseau général de tunnels.

Siri regarde les débats depuis sa loge, et entend parler des agents idriens en ville, dont une princesse, ce que Siri trouve absurde, connaissant ses sœurs. Tissepourpre débarque dans la loge, et la menace ouvertement, l'accusant de corrompre Chanteflamme avec ses machinations.

Plus tard, au moment de son bain, Siri voit arriver Bleudoigt, qui avait reçu son message. Elle bluffe en lui disant qu'elle sait ce qui arrive lorsqu'un nouveau Dieu-Roi est mis sur le trône. Bleudoigt ne le sait pas vraiment en fait, mais s'inquiète à la fois pour Susebron, et pour les Pahn Khaliens du palais, qui seront tous renvoyés avec l'arrivée d'un nouveau Dieu-Roi. Siri lui avoue qu'elle a parlé à Susebron, et lui ment en lui disant qu'il est au courant des machinations des prêtres pour le tuer. Siri conclut un accord avec Bleudoigt : si les choses tournent bien, elle s'arrange pour que les siens ne soient pas expulsés du palais, sinon Bleudoigt trouve un moyen pour les faire échapper elle et Susebron.

## Chapitre 35 - Vivenna

Vivenna se réveille attachée, face à Vasher. Il lui dit qu'il ne sait pas encore ce qu'il va faire d'elle. Il lui détache les mains, jette son épée à terre, et lui ordonne de la prendre. Vivenna la prend et sent une horrible sensation lui remonter le bras, puis entend une voix dans sa tête. Elle la lâche et vomit, Vasher semble contrarié. Il la rattache et l'avertit de ne pas chercher à s'échapper, sinon il la retrouvera. Il a des choses à régler.

Vivenna réussit à se défaire de son bâillon, puis à éveiller la corde qui lui attache les mains. Elle se retrouve dans un ghetto et finit pas retrouver la maison, vide. Elle va se cacher au sous-sol, et y retrouve Parlin attaché à une chaise, mort. Elle se retourne et tombe sur les mercenaires. Ils lui demandent à quelle moment elle a compris l'entourloupe, avant de s'être enfuie par la fenêtre de la chambre. Vivenna se rend compte

qu'elle était manipulée depuis le début, les mercenaires ont été payés pour la capturer sans qu'elle s'en rende compte, et ils ont tué tous les idriens envoyés par son père. Elle tente de s'échapper, et essaie d'éveiller la cape de Tonk Fah, mais se trompe de Commandement...elle se fait immobiliser. Denth lui demande de lui donner ses Souffles, lui donnant le Commandement adéquat. Au lieu de le répéter, Vivenna prononce le Commandement de contrôle de Clod et lui ordonne d'attaquer Denth. Elle s'enfuit dans la ruelles.

## Chapitre 36 - Siri

Siri discute avec Susebron, elle tente de le persuader que ses prêtres ne sont pas de leur côté, ce qu'il a encore du mal à envisager. Elle réfléchit à comment faire pour communiquer au peuple ou aux dieux sans se faire arrêter par les prêtres, mais ne trouve rien de probant. Elle lui demande s'il la suivrait s'ils devaient s'échapper vers les montagnes d'Ildris. Susebron répond qu'il le ferait même s'il ne pense pas que la situation ira jusque là.

## Chapitre 37 - Vivenna

Vivenna erre dans un bidonville, ressassant tout ce qui vient de lui arriver. Elle croise un voleur qui la force à abandonner sa robe coûteuse et ses bas en soie.

N'arrivant plus à contrôler ses cheveux devenus blancs, elle les teint à l'aide de boue, et déambule en chemise avec un vieux châle qu'elle a trouvé. Elle comprend qu'elle peut cacher son aura biochromatique dans un objet pour ne pas se faire repérer, et met tous ses Souffles dans son châle, devenant ainsi une Morne.

## Chapitre 38 - Chanteflamme

Chanteflamme se lève tôt, il a encore fait un rêve de guerre, où ses amis étaient tués devant ses yeux. Il se poste dehors, et compte des allers et venus des prêtres des autres dieux. Il remarque un gros différentiel : certains dieux n'ont qu'une 10n de prêtres qui sont venus, d'autres des 100n : il en conclut que les prêtres de certains dieux passent par des passages souterrains pour rejoindre les palais.

## Chapitre 39 - Vivenna

Depuis une semaine, Vivenna vit dans la rue comme une mendiante, et a vendu ses cheveux longs contre un peu d'argent. Elle s'est fait passer à tabac par des gosses de rue juste après. Elle ne peut même pas aller à la soupe populaire, elle y a aperçu Tonk Fah. Elle part à la recherche d'une ruelle dans les ghettos pour passer la nuit, puis s'endort, épuisée.

## Chapitre 40 - Siri

Siri se dispute avec Treledees, il la questionne sur le fait qu'elle ait arrêté depuis quelques semaines ses "devoirs conjugaux", elle révèle qu'elle est au courant que Susebron a la langue coupée, Treledees justifie cela par la nécessité de préserver le trésor de

Portepaix. Siri négocie la reprise de ses activités nocturnes contre le remplacement de ses servantes par des Pahn Kahliennes, espérant que ça facilitera leur évasion.

## Chapitre 41 - Vivenna

Vivenna a du mal à survivre avec la mendicité, elle n'a pas mangé depuis des jours. Elle est faible et malade, l'esprit embrouillé : le vol ou la prostitution deviennent des options envisageables pour survivre. Elle se fait coincer dans une ruelle par des brutes, dont le voleur qui lui avait pris ses vêtements : sachant qui elle est, il veut la capturer pour obtenir la prime qu'a mis Denth sur sa tête. En s'approchant d'elle, ils tombent sur une épée noire plantée devant eux. Curieux, l'un d'eux s'en empare, et attaque soudain ses comparses, les tue, et finit par s'empaler sur l'épée. Vasher arrive, et emmène Vivenna.

## Chapitre 42 - Chanteflamme

Chanteflamme tente de voir Saintemère, et il harcèle ses prêtres tentant par tous les moyens de contourner les ordres qu'on leur a donnés. Il finit par envoyer l'écureuil Sans-vie, en lui ordonnant de trouver la Rappelée, et de semer la zizanie dans son palais. Elle finit par accepter de le recevoir.

Il la trouve dans sa salle d'audience, en train d'aider les suppliants à résoudre leurs problèmes. Au grand étonnement de Saintemère, il lui donne ses codes de Commandement, arguant que Tissepourpre en possède déjà deux, et que cela créera un équilibre des forces. Saintemère lui dit qu'il fuit ses obligations, et lui donne son propre code, partageant ainsi la responsabilité entre eux deux.

## Chapitre 43 - Vivenna

Vivenna se réveille dans un lit, propre mais fatiguée. Vasher se trouve à la table à côté en train de manger. Elle est restée une semaine inconsciente. Il lui apprend à récupérer ses Souffles entreposés dans son châte, elle récupère ainsi la 3e élévation, faisant disparaître la maladie qu'elle avait attrapé dans les ghettos.

Vasher lui explique que Denth a été embauché pour provoquer une guerre entre Hallandren et Idris, et que les actions de Vivenna ont contribué à son plan. Ils vont donc tenter de le défaire, et se rendent dans plusieurs endroits des ghettos idriens pour supplier les gens de ne pas entrer en guerre, car ils la perdraient à coup sûr.

## Chapitre 44 - Siri

Siri et Susebron discutent tout en mangeant. Il a tenté de questionner ses prêtres sur ce qui lui arriverait après avoir engendré un héritier, et ils lui ont répondu très vaguement. Il est de plus en plus enclin à croire Siri.

Ils spéculent qu'il est juste un réceptacle pour le trésor de Souffles, qu'un enfant mort-né et Rappelé est apparu récemment dans le royaume, et qu'il sera échangé avec le leur à la naissance. Cela expliquerait l'impatience des prêtres.

## Chapitre 45

Chanteflamme rêve de l'incendie de T'Telir, de la mort du Dieu-Roi, et d'une épée noire.

(Note : dans la VF, c'est Susebron qui rêve, mais la VO parle bien de Chanteflamme, ce qui est plus raccord avec le reste du récit)

## Chapitre 46 - Vivenna

Vivenna fait des expériences avec l'Eveil, mais ça ne se déroule pas tout à fait comme elle souhaite. Vasher lui donne quelques conseils, et à la demande de Vivenna, lui apprend les bases théoriques. Elle est étonnée par son ton érudit, qui ne colle pas avec l'image qu'elle se fait de lui. Il lui apprend qu'il existe 4 types d'entités BioChromatiques : les Rappelés (type 1, vivant, conscient), les Sans-vie (type 2, vivant, non-conscient), les Objets Éveillés (type 3 non-vivant, non-conscient). Quand elle lui demande de détailler le type 4, il lui répond de ne jamais poser cette question. Vivenna déduit qu'il s'agirait d'objets conscients.

## Chapitre 47 - Chanteflamme

Chanteflamme arrive à soutirer à Llarimar que la femme qu'il voit dans ses rêves n'est pas sa femme, était très importante pour lui et est toujours en vie. Cela le motive à agir.

Il se rend dans la caserne de soldats sans vie pour modifier leur code de contrôle, s'assurant que seul lui le connaisse.

## Chapitre 48 - Siri

Siri et Susebron discutent, ce dernier prend la décision de se présenter au peuple, et propose à Siri de trouver de l'aide auprès de Chanteflamme, afin de transmettre la vérité aux autres dieux. Une grande assemblée se tient bientôt et ils vont tenter à ce moment-là.

## Chapitre 49 - Vasher / Vivenna

Vasher observe Vivenna s'entraîner à l'éveil, et se rend compte qu'elle apprend vite. Plus tard, ils discutent et Vasher s'étonne qu'un des prêtres anti-guerre, Nanrovah, ait changé de camp. Cela rafraîchit la mémoire de Vivenna, qui se souvient qu'une des opérations de Denth impliquait le carrosse de ce prêtre. Vasher part enquêter. Il revient avec des infos, Denth aurait volé quelque chose de précieux appartenant au prêtre pour faire pression sur lui. Vasher se prépare, et invite Vivenna à la suivre en lui fournissant une épée. Ils vont retrouver la bande de voleurs que Denth a utilisé.

Sous la planque des voleurs, ils trouvent les voleurs, et une cage avec une enfant dedans. Vasher s'occupe des voleurs, et manque de dégainer Saignenuit sous le coup de la fureur, mais Vivenna l'en empêche. Ils sauvent la fillette, et la ramènent à son père Nanrovah.

## Chapitre 50 - Chanteflamme / Siri / Vivenna

Chanteflamme et Tissepourpre sont dans l'arène, et il lui annonce qu'il commande la moitié des Sans vie, tout comme elle, et qu'il ne lui donnera pas ses commandements.

Siri se voit refuser d'accéder à l'arène, en raison de son "état", ce qui est une fausse excuse vu qu'elle n'est pas enceinte.

Vivenna et Vasher sont dans la foule de l'arène, et voient les débats en faveur de la guerre. Vasher va aux nouvelles et apprend que Siri attend un enfant, ce qui est la raison de son absence et de cela du dieu roi.

Vivenna supplie Vasher de l'aider à sauver Siri.

Chanteflamme observe les votes sur le sujet de la guerre, la plupart étant pour, dont celui de Tissepourpre. Il quitte l'arène sans prononcer son vote.

## Chapitre 51 - Vasher

Tout en se dirigeant vers le palais du dieu roi, Vasher songe à la nature de Saignenuit, et au fait que le Commandement lui ayant donné naissance (détruire le mal) ne pourrait jamais être compris par la lame. Shashara et lui n'y avaient pas pensé.

Après avoir interrogé une servante sur la localisation de Siri, Vasher tombe sur un groupe de gardes armés. Il leur jette Saignenuit, il en met plusieurs hors d'état de nuire avant de se faire immobiliser. Denth apparaît. Il demande à Tonk Fah de jeter Saignenuit par la fenêtre. On apprend que Denth est le frère de Shashara, et il compte bien se venger de Vasher pour avoir tué sa sœur.

## Chapitre 52 - Chanteflamme

Chanteflamme demande à Llarimar ce qu'il ferait concernant la guerre, celui-ci lui répond qu'il utiliserait la guerre comme méthode d'intimidation mais qu'il n'attaquerait pas. Chanteflamme décide d'enquêter sur les raisons de l'augmentation des tensions après le mariage du roi.

Siri est seule dans la chambre, et craint d'avoir été faite prisonnière. Elle espère que Susebron pourra faire quelque chose de son côté.

Chanteflamme retourne dans le palais d'Astraimante, suivi le Llarimar. Il emprunte la trappe qu'il avait découverte, qui le mène à un réseau de tunnels relié aux casernes des soldats Sans-vie. Ils empruntent un autre chemin menant vers le palais du Dieu roi, et Chanteflamme entend Denth discuter avec quelqu'un de la capture de Vasher. Puis il entend Tissepourpre crier. Se précipitant, il la trouve prisonnière, malmenée par les serviteurs du Dieu roi. Il tente d'attaquer, mais se fait blesser et est fait prisonnier à son tour.

## Chapitre 53 - Siri / Vivenna/ ...

Vivenna attend le retour de Vasher, et fait le point sur sa situation.

Siri est réveillée en sursaut par des bruits de lutte. Treledees apparaît et lui demande de le suivre prestement. Siri résiste mais des soldats l'emmènent.

De nuit, un pêcheur braconne dans la baie du port. Il entend une voix dans sa tête, lui indiquant de jeter son filet un peu plus à droite. Il obtempère et remonte une lame noire dans un fourreau argenté.

Vasher se réveille, les poignets attachés à un crochet au plafond. Denth commence à le torturer.

Vivenna réalise que Vasher n'est toujours pas rentré. Elle décide de le retrouver : elle récupère des vêtements de Vasher, les éveille comme elle l'a vu faire, prend son épée et s'en va.

Chanteflamme se trouve dans une cage, séparé de Llarimar et Tissepourpre. Cette dernière avoue travailler depuis longtemps avec les prêtres du dieu roi pour obtenir les commandements des armées. Llarimar révèle à Chanteflamme qu'il était scribe dans sa précédente vie, qu'il était un imbécile, et qu'il lui attirait toujours des ennuis.

Les prêtres lui demandent sa phrase de Commandement, qu'il refuse de donner. Ils égorgent Tissepourpre, lui indiquant que le prochain est Llarimar. Il cède.

## Chapitre 54 - Vivenna / Siri / Chanteflamme

Vivenna demande à un indic du ghetto s'il n'a pas entendu des événements atypiques concernant un Eveilleur. Il lui suggère de se rendre aux docks.

Siri suit les gardes et rejoint Susebron. Le palais est attaqué par un groupe armé de Sans vie, Treledees ne sait pas qui est l'agresseur. Bleudoigt apparaît et suggère de s'enfuir par les tunnels jusqu'au port, les prêtres pouvant faire diversion. Siri sent que quelque chose cloche, et comprend que l'attaquant est Pahn Kahl, et que Bleudoigt cherche à les isoler. Les prêtres étaient du côté de Siri depuis le début, finalement. Bleudoigt s'enfuit.

Vivenna trouve facilement l'endroit indiqué, et entend la voix de Saignenuit dans sa tête, lui demandant de venir le chercher. Elle retrouve la lame au milieu d'une scène de carnage, plantée dans un corps. La lame explique que Vasher est prisonnier de Denth au palais du dieu roi. Vivenna le récupère en l'emballant dans un drap, puis part pour la cour des dieux.

Chanteflamme pleure la mort de Tissepourpre, et se lamente sur la futilité de la vie des dieux et sa lâcheté. Llarimar lui révèle qu'il est son frère, et que Chanteflamme est vraiment mort bravement en sauvant la fille de Llarimar. Pour lui, il est et restera un dieu.

## Chapitre 55 - Siri / Vivenna

Siri, Susebron et les prêtres se rapprochent d'une sortie du palais. Treledees avoue que le dieu roi, comme tous les Rappelés, ne peut pas avoir d'enfant, mais que dès que naît un bébé Rappelé dans le royaume, on en fait le prochain dieu roi, utilisant le mariage comme une mise en scène. Par contre cela ne met pas fin à la vie du dieu roi, il a juste à léguer les Souffles supplémentaires, pas le Souffle divin qui fait de lui un rappelé. Siri lui demande comment il peut les céder sans l'usage de la parole, mais à ce moment des Sans vie armé et Bleudoigt débarquent, tuant les prêtres et capturant Siri et Susebron.

Vivenna se voit refuser l'entrée à la cour des dieux, et tente de grimper par le côté, mais se fait repérer. Saignenuit lui suggère de la dégainer, mais au lieu de ça, elle balance l'épée au milieu des hommes comme elle a vu Vasher le faire. Ils commencent à se battre entre eux, et Vivenna poursuit son ascension, facilitée par ses vêtements éveillés.

Chanteflamme observe ses geôliers, et grâce à sa perception fine des couleurs se rend compte qu'il ne sont pas hallandrènes : ce sont des Pahn Kahliens déguisés en prêtres.

Siri supplie Bleudoigt de ne pas provoquer une guerre, mais celui ci argue que Idris et Hallandren ont tout deux mis son peuple en esclavage pendant la guerre des Myriades. Ayant récupéré les phrases de contrôle de l'armée Sans-vie, il donne l'ordre de détruire Idris. Il explique qu'il va mettre en scène la mort de Susebron, Chanteflamme et Tissepourpre pour accuser les idriens et impliquer fortement Hallandren dans la bataille. Et pour attiser la haine des idriens, il va tuer leur princesse.\*

## Chapitre 56 - Vivenna

Vivenna arrive par la fenêtre dans la pièce où est gardé Vasher, elle immobilise Tonk Fah avec une corde éveillée, mais Denth esquive. Elle a juste le temps de trancher la corde qui retient Vasher avant de se faire toucher à l'épaule. Elle transmet tous ses Souffles à Vasher, qui part attaquer Denth. Elle se fait rattraper par Tonk Fah, récupère les Souffles qu'elle avait placés dans la cape du mercenaire, et éveille la cape pour qu'elle attaque Denth. Celui-ci est bousculé et Vasher tombe par la fenêtre.

Vasher évite la chute mortelle en Éveillant la corde de sa ceinture. Il tombe au milieu des gardes et éveille leurs vêtements pour qu'ils se battent avec lui. Un groupe de 50 soldats Sans-vie arrive, et Vasher entend Saignenuit l'appeler, il l'aperçoit un peu plus loin. Il dégaine la lame, et tue tous ses opposants, Saignenuit transformant en fumée tout ce qu'elle touche, mais au prix de l'absorption d'une grande quantité de Souffle. Il se fraye un chemin à travers murs et plafonds jusqu'à la salle d'où il est tombé. Il lâche l'épée avant d'être à bout. Denth lui en lance une autre et le provoque en duel.

## Chapitre 57

On amène Siri jusqu'à un autel, des prêtres morts sont disposés autour.

On enferme Susebron dans la geôle voisine de Chanteflamme.

Vasher se relève, affaibli par son usage de Saignenuit, Denth attaque, visiblement meilleur duelliste.

Bleudoigt explique à Siri comment il va mettre en scène sa mort, attisant ainsi la rage des idriens.

Chanteflamme a une vision, où il revit le moment de sa mort, sauvant sa nièce de la noyade. A ce moment, les gardes tirent Susebron de sa cellule, prêts à le sacrifier. Chanteflamme remarque que tous les détails de la scène correspondent à des fragments de ses rêves, et se souvient pourquoi il a été rappelé. Il prend la main de Susebron et lui offre son Souffle divin.

Vasher et Denth se battent, et ce dernier a l'avantage. Vasher lui dit qu'il était quelqu'un de bien avant, et quand Denth lui répond qu'il y a une noirceur en lui qu'il n'arrive pas à oublier, Vasher lui dit qu'il connaît des Commandements pour ça. Denth s'apprête à donner le coup de grâce, Vasher l'agrippe et lui transmet tous ses Souffles, le laissant un instant hébété. Vasher le tue. Denth change plusieurs fois de couleurs de cheveux pendant son agonie.

Bleudoigt s'apprête à poignarder Siri, quand soudain les murs de la salle tremblent, virent progressivement au blanc, et qu'un flot de tissus éveillés immobilise Bleudoigt et ses soldats. Susebron apparaît et leur ordonne de s'arrêter.

## Chapitre 58 - Vivenna / Siri

Vasher retrouve Vivenna ligotée dans un placard, il lui explique que Denth est mort, Tonk Fah et Gemme enfuis. Et que l'armée de 40000 Sans-vie marche vers Idris, et qu'il n'y a aucun moyen de l'arrêter.

Susebron amène Siri dans les geôles, et lui explique que Chanteflamme s'est sacrifié pour le guérir et lui offrir une langue.

Vivenna et Vasher discutent d'une solution, et dans la discussion Saignenuit informe que le vrai nom de Vasher est Talaxin, l'un des 5 érudits. Et qu'il a offert le Trésor de Souffles ainsi qu'une armée, l'armée des fantômes de Kalad, aux prêtres de la ville. L'armée est toujours en ville.

Susebron et Siri sont au sommet du palais, et regardent au loin l'armée de Sans-vie. Un prêtre annoncé que quelqu'un veut les voir, et Vivenna arrive accompagné de Vasher. Après les retrouvailles, Vivenna annonce qu'elle a une solution, qui nécessite que Susebron s'entretienne avec Vasher. Ce dernier change alors d'apparence, et prend la stature d'un Rappelé. Il offre au Dieu roi le commandement de ses sans vie, qui ne sont autre que les statues D'Denir qui parsèment la ville, et qui contiennent des os humains. Ce sont les fantômes de Kalad.

## Épilogue

Vivenna et Vasher regardent les D'Denir partir. Vasher s'apprête à partir, et Vivenna veut partir avec lui, n'ayant plus de rôle à jouer en tant que princesse. Elle lui demande s'il est Kalad ou Portepaix, il lui répond qu'il est les deux, que les gens n'ont pas compris pourquoi il a soudain cessé de se battre et en ont déduit qu'il s'agissait de deux personnes différentes.

Elle lui demande comment il a pu changer d'apparence, et il répond qu'elle aurait pu comprendre que les Rappelés peuvent changer d'apparence : le sang d'un Rappelé coule dans ses veines lui permettant de changer la couleur de ses cheveux. Et qu'elle serait peut être en mesure de modifier davantage suite à un long apprentissage.

Vasher lui propose de se rendre à Kuth et Huth, deux royaumes détruits qu'un tyran cherche à rétablir, avec l'aide d'un autre des 5 érudits, Yesteel, le frère d'Arsteel.