Alcyande

La rose de la vie éternelle

Roman Fantasy

Aneirin

© aneirin.fr – Tous droits réservés – Reproduction et diffusion interdite sans l'accord de l'auteur

Partie I

La malédiction de la déesse louve

Le médaillon d'ambre

Le vieil homme palpe les peaux d'un air expert, indiquant son intérêt avec des grognements de connaisseur. Il y a des fourrures d'ours, des peaux de loup, de renard des neiges et d'hermine. Toutes sont splendides, parfaitement travaillées et sans le moindre défaut. Il y a aussi un coutelas d'ivoire, une collection de pierres de quartz de diverses couleurs – vert, jaune, rose et blanc - des outils faits d'os, de bois et de fer, et un bloc de jaspe tacheté de rouge, d'une suprême beauté. Le tout représente plusieurs saisons de travail, de recherches patientes, d'économies, d'efforts et de privations.

Le chasseur attend la décision du vieux en essayant de cacher son impatience. Mais – par intérêt ou par politesse – celui-ci prend le temps d'examiner le moindre des objets à la lumière du jour, d'admirer la qualité du travail, le tranchant et le brillant des lames et les teintes subtiles des pierres précieuses. Cela n'en finit pas. Le chasseur n'y tient plus.

— Alors Kamrok ? Ta réponse ?

Le vieux lui jette un regard incertain. Il soupire, et ce long soupir embarrassé est déjà en soi une réponse. Rulhan le chasseur sent la colère se mettre à bouillonner dans sa poitrine. L'idée d'étrangler le vieil homme lui traverse brièvement l'esprit. Mais ce n'est pas cela qui arrangera ses affaires...

— Tu m'apportes des richesses à nulles autres pareilles, dit finalement Kamrok. Tous ces objets sont splendides, vraiment magnifiques. Un travail remarquable. Mais tout ce que tu m'apportes : outils, fourrures, bijoux, armes… je le possède déjà. J'en ai plus que ma part. Je suis un homme riche.

— Je sais.

Rulhan se rembrunit. Il ne le sait que trop bien en vérité. Il regrette de ne pas avoir jeté son dévolu sur la fille d'un vieux misérable. Pourquoi Orlank lui a-t-il imposé pareille épreuve ? Maudit soit ce vieil avare !

— Je suis l'homme le plus riche de la montagne. Du temps de ma jeunesse, j'étais le meilleur chasseur et le plus fort de tous les guerriers. Jadis, j'ai livré des batailles pour les mages d'Alcyande et ils m'ont richement récompensé. Ils m'ont donné de l'or pour tous les services que je leur ai rendus. Tout ce qui peut s'acheter, je l'ai acheté.

— Je le sais parfaitement.

— Les dieux m'ont comblé de leurs présents. J'ai trois femmes aux hanches larges, plusieurs fils robustes et dévoués, et une fille magnifique, joie de mes vieux jours. Ilyeth est unique. C'est la plus belle fille de toutes les montagnes. Elle m'est plus chère que la prunelle de mes yeux. Je ne me séparerais pas d'elle pour tout l'or du monde.

— Veux-tu donc qu'elle reste à jamais sans enfant ? ne peut s'empêcher de demander Rulhan.

— Telle n'est pas mon intention ! s'exclame le vieux, offusqué. Mais je ne veux pas la donner au premier venu… Il faut que son époux soit un homme tout à fait exceptionnel et qu'il m'apporte un présent qui soit lui aussi exceptionnel.

Rulhan serre les poings, exaspéré par l'intransigeance du vieil homme. C'est un vieil avare obstiné. Comment le convaincre ? Il tente de maîtriser son exaspération.

— Au premier venu ? Je suis le troisième à venir la demander. Le premier était un fils de fermier de la vallée, un homme qui possède plus de bonnes terres qu'il ne peut travailler. Le second était le guerrier le plus habile de toutes les montagnes, dernier rejeton d'une longue lignée de héros. Tu les as éconduits, comme tu me refuses aujourd'hui, moi qui suis – et tu sais que je ne me vante pas – le meilleur chasseur d'Orlank. Que veux-tu enfin Kamrok ?

Les yeux de Kamrok se mettent à briller.

— Ce que je veux ? Je veux quelque chose que l'or n'achète pas, quelque chose que Terughan le fermier ne pourrait s'offrir avec tous ses champs et ses troupeaux, que Rhug ne pourrait conquérir à la pointe de sa lance...

Rulhan se penche en avant et ouvre grand ses oreilles.

— Quoi donc ? Quelle est ce trésor si rare que tu aimerais posséder ? Dis le moi et par Orlank je le jure, je serai celui qui te l'apportera !

Kamrok ne répond pas directement à la question. Il prend la tasse de terre cuite qui est posée sur le sol devant lui et boit une gorgée de tisane. Mais l'éclat de ses yeux trahit son excitation.

— Tu le sais, j'ai servi jadis les mages d'Alcyande. C'était à l'époque où ils combattaient les uroghs, ces monstres féroces venus du nord. Les uroghs sont des monstres sanguinaires, plus grands et plus forts que les hommes. Peu de guerriers avaient le courage de les affronter. Les mages firent appel à nous, les chasseurs d'Orlank, parce que nous étions les plus braves. Moi, Kamrok, je suis descendu dans la vallée pour les aider à combattre leurs ennemis. Nous avons repoussés les monstres et nous les avons pourchassés jusque dans les collines d'Erekh.

Rulhan connaît parfaitement cette histoire, que Kamrok lui raconte à chaque fois qu'il vient lui rendre visite. Il espère seulement ne pas avoir à subir une fois de plus le récit détaillé des combats. Kamrok heureusement enchaîne :

— Les mages d'Alcyande sont des hommes très savants, aux pouvoirs incroyables. Ce sont des sorciers capables d'accomplir des miracles. Chez eux, j'ai vu des prodiges comme jamais je n'en avais vu auparavant et comme jamais je n'en ai revu depuis. Ce pouvoir est une chose que l'or n'achète pas. *Voilà* ce que moi, Kamrok, je veux en échange de ma fille Ilyeth.

Pendant quelques secondes, Rulhan en reste sans voix. Puis :

— Tu… Tu veux que je fasse de toi un *mage* ?

Kamrok secoue la tête en signe de dénégation et Rulhan reprend sa respiration, soulagé.

— Lorsque j'étais dans la plaine, j'ai longuement enquêté pour percer le secret des mages. J'étais jeune et naïf, je brûlais de devenir comme eux ! J'ai parlé avec beauoup de gens, j'ai posé moult questions. Et j'ai fini par comprendre que la magie n'est pas une chose qui peut s'*enseigner* comme la chasse ou le travail du bois. On « a » le pouvoir, ou on ne l'a pas. Les dieux seuls dispensent de tels dons… hélas. Mais je voudrais une chose…

Rulhan sent l'espoir revenir. Enfin, il va connaître le moyen de convaincre ce vieux grippe-sou... La clef qui lui ouvrra la porte d'un bonheur parfait, avec Ilyeth la belle. De nouveau, il se penche pour mieux entendre.

— *Je veux que tu m'apportes l'un de leurs objets magiques.*

Stupeur.

— Un de leur *quoi* ?

— Un objet magique. Les mages d'Alcyande fabriquent des objets aux pouvoirs incroyables. Des anneaux capables de rendre invisible. Des lanternes qui ne s'éteignent jamais. Des miroirs permettant de voir à distance. Des lyres qui jouent toutes seules. Des onguents capables de guérir instantanément n'importe quelle blessure. Des arcs qui touchent immanquablement leur cible. Des statuettes animées, obéissant à la volonté de leur maître. Toute sorte de choses que seul un mage peut posséder. Quelque chose que je serais le seul à avoir dans toutes les montagnes.

Un silence s'installe. Rulhan est consterné par l'avidité du vieux. *Quelque chose que je serais le seul à avoir dans toutes les montagnes*... De quel droit un homme pourrait posséder quelque chose que les autres hommes de son clan ne pourraient obtenir ? Pourquoi pourrait-il accaparer plus que ce dont il a besoin pour vivre et pour faire vivre sa famille ? Il n'éprouve que méfiance et hostilité pour ceux qui cherchent à se hisser au dessus de leur tribu. Mais il doit se montrer conciliant :

— Si je t'apporte un de ces objets merveilleux, tu me donneras ta fille ?

— C'est ma condition.

— Tu promets de ne pas la donner à quelqu'un d'autre avant mon retour ?

— J'ai déjà beaucoup attendu. Je saurai attendre encore. Mais je donnerai Ilyeth à celui – qui que ce soit – qui m'apportera un objet magique, un objet fabriqué par les mages d'Alcyande.

Rulhan ne met même pas une seconde pour prendre sa décision.

— Ce sera moi. Tu peux déjà commencer à préparer les noces.

Le chasseur prend congé du vieux. Il s'éloigne d'un air pensif, et se retire dans sa cabane, dans la forêt, sur les flancs de la montagne. L'orgueil et la cupidité de Kamrok l'exaspèrent mais en même temps il ne peut s'empêcher de lui être reconnaissant. S'il avait été moins intransigeant, Ilyeth serait mariée depuis longtemps, à Terughan ou à Rhug. Ilyeth est un trésor, et Kamrok en est le meilleur des gardiens.

Le chasseur vit seul dans une cabane de rondins. Il ne possède pas grand-chose. Il chasse dans la forêt sur les flancs de la montagne d'Orlank, fait le commerce des peaux, et cultive un petit lopin de terre pour ses propres besoins. Rulhan est un excellent chasseur. Il sait qu'il peut nourrir une femme et des enfants.

Il décide de partir sur le champ. Pourquoi attendre ? Il réunit quelques provisions qu'il bourre dans un grand sac de cuir. Il prend aussi sa besace de chasse, avec une pierre de silex, de l'amadou, de la corde, un grand pot d'onguent à base de fleur de Lën – un puissant cicatrisant, un pot qu'il a troqué

à la vieille Erida contre une saison de vivres. Il emporte également quelques peaux, celles qu'il n'avait pas jugées dignes de présenter à Kamrok. Il pourra si besoin les troquer en ville contre des provisions ou des pièces d'argent. Il prend son arc long et son carquois, glisse son coutelas à sa ceinture, un coutelas large comme une main et affûté comme un rasoir.

Au moment où il va sortir de chez lui, il se ravise et repose son chargement. Une idée vient de lui traverser l'esprit. Sous une latte du plancher, est caché un coffret fermé à clef, et à l'intérieur, repose une petite broche en or, son trésor le plus précieux. Il prend le bijou au creux de sa main et le contemple longuement. Doit-il l'emporter avec lui ? Ne risque-t-il pas de l'égarer ? Ne serait-il plus sûr de le laisser ici sous la garde d'Orlank ? Il préfèrerait se trancher la main gauche plutôt que de le perdre. Finalement, il ne peut se résoudre à s'en séparer et il le range au fond de l'une de ses poches les plus secrètes.

Il ne saurait partir sans rendre visite à sa mère. Celle-ci vit sa Seconde Existence dehors, derrière la maison. La première s'est terminée il y a plusieurs années, raccourcie par un terrible chagrin. Après l'avoir enterrée, Rulhan a planté sur sa tombe un frêne – de telle sorte que sa mère puisse renaître, et connaître une vie nouvelle, une vie de contemplation et de méditation. Son père n'est pas ici. Tout comme Kamrok, il est parti combattre les uroghs, et jamais il n'est revenu. Il est tombé quelque part sur une terre inconnue et n'a jamais connu de Seconde Vie.

Rulhan vient voir sa mère et l'informe de son projet. Le frêne n'est pour l'instant qu'une petite plante vigoureuse. Sa mère est dans l'enfance de sa Seconde Vie. Le vent sifflant dans les feuilles informe Rulhan qu'elle le comprend et l'approuve. Ilyeth est le plus beau parti de la montagne… Ses fils seront forts et ses filles belles comme les étoiles du ciel.

Il se prépare à partir, satisfait, lorsqu'un froissement de feuille morte attire son attention. Un homme est venu lui rendre visite. Rulhan n'a même pas besoin de se retourner pour savoir qui il est, son oreille a déjà reconnu le pas.

— Tu fais plus de bruit qu'un sanglier ivre, Eralkham.

L'homme s'arrête, pousse un triste soupir.

— Il a refusé, n'est-ce pas ?

— Pas du tout. Il m'a bien reçu. Il est d'accord pour me donner sa fille… seulement il veut quelque chose en plus…

— Encore ? Quel homme cupide ! Qu'est-ce qu'il pourrait vouloir avec tout ce qu'il a déjà et toutes les merveilles que tu lui as apportées ?

— Il veut un objet magique fabriqué par les mages d'Alcyande.

Un silence s'abat. La forêt elle-même semble ruminer ces paroles.

— Il est fou. L'âge l'a rendu gâteux.

— Sans doute. Mais cela ne m'arrêtera pas. J'irai à Alcyande, et je lui rapporterai ce qu'il souhaite, dussé-je l'arracher aux mages par force ou par ruse.

— Tu es aussi fou que lui.

— Pourquoi ? Ilyeth n'en vaut-elle pas la peine ?

— Aucune femme ne vaut qu'on meure pour elle – et c'est la mort qui t'attend si tu défies les mages.

— Depuis que je l'ai vue, chez son père, ce jour où je m'étais attardé dans la forêt une nuit d'orage, j'ai l'impression que je ne pourrais vivre sans elle, et je préférerais mourir que de ne pas l'avoir à mes cotés jusque dans ma Seconde Vie.

— Ce genre de chose se soigne. Cette fille est une sorcière. Elle t'a envoûté, peut-être à l'aide d'un filtre d'amour qu'elle t'a fait boire à ton insu durant cette fameuse visite. Va voir la vieille Erida, elle te préparera une potion qui chassera la folie hors de ton cœur.

— Il est des folies dont on espère ne jamais guérir… répond Rulhan pensivement. Mais dis-moi Eralkham : veilleras-tu sur Mère pendant mon absence ?

— Certes, dit Eralkham, visiblement soulagé à l'idée que Rulhan ne lui propose pas de l'accompagner. Tu peux partir en paix. Je veillerai sur sa Seconde Vie – même si tu ne reviens jamais.

— Je reviendrai.

Au fond de lui, Rulhan sait qu'il ne renoncera *jamais* à Ilyeth, quoi qu'il arrive. Son image est en lui, à chaque instant du jour et de la nuit, et le brûle comme un soleil. S'il est incapable de ramener à Kamrok ce qu'il demande, il lui faudra enlever Ilyeth, l'arracher par la force à son père. Il y est résolu, mais il sait qu'il lui faudra ensuite fuir Orlank avec elle pour échapper aux représailles, aussi n'envisagera-t-il cette solution qu'en dernier recours.

C'est ainsi que Rulhan quitte les montagnes d'Orlank pour partir à la recherche des mages. Il prend la route de Kadaran, la ville la plus proche d'Orlank, située à la frontière Est d'Alcyande, le vaste et puissant empire des mages.

En cheminant sur une piste de terre battue qui descend en serpentant à travers une vieille forêt de hêtres et de chênes, il arrive auprès d'une grande pierre grise posée en plein milieu du chemin. Sur cette pierre, est assise une femme, qui semble essoufflée et impatiente. A son approche, elle saute sur ses pieds et avance à sa rencontre.

— Je t'attendais Rulhan ! Je savais que tu passerais par ici pour aller dans la plaine. J'ai coupé à travers les bois et j'ai couru pour être là à temps.

— Comment as-tu su que je partais pour Alcyande ?

— Je t'ai entendu ! J'étais cachée avec Ilyeth derrière la porte pendant que tu parlais avec Kamrok et nous avons tout entendu.

— C'est *elle* qui t'a demandé de venir ? demande Rulhan, dont le cœur s'est mis à battre plus vite.

— Evidemment ! Elle serait venue elle-même si elle avait pu. Mais Kamrok la surveille de près… Alors c'est moi qui suis venue, à sa place, pour te supplier de renoncer à ton projet.

Rulhan ne peut en croire ses oreilles.

— Renoncer ?

Gravement, la jeune fille hoche la tête.

— En te lançant dans cette quête, tu vas au devant de périls dont tu n'as pas pleinement conscience. Les pouvoirs des mages sont redoutables. Ils sont pareils à des demi-dieux.

— Je serai très prudent. La ruse et la dissimulation seront mes armes.

— Elles ne suffiront pas. Aucune arme humaine ne peut vaincre le destin. Ecoute ceci : la nuit dernière, Ilyeth a reçu la visite d'Orlank.

— D'Orlank ?

Rulhan est interloqué. Il est rare que le Dieu daigne rendre visite à un mortel !

— Elle a vu le Tout Puissant, en rêve, sous la forme d'un chasseur beau comme un soleil de printemps. Ensemble, ils ont marché sur les flancs de la montagne et le Dieu lui a parlé.

— Que lui a-t-il dit ?

— Il lui a annoncé la visite que tu ferais aujourd'hui à son père et lui a même montré les présents que tu lui apporterais. Il lui a dit quelle serait la réponse de Kamrok.

— Les rêves ne sont pas toujours le reflet de la réalité.

— Celui-ci l'est en tout cas, car sinon, comment Ilyeth aurait pu savoir quels trésors tu offrirais à son père en échange de sa main ?

Rulhan se tait, troublé et médite cette réponse. La jeune fille poursuit.

— Orlank a annoncé que tu partirais pour Alcyande, mais il a prédit que jamais tu n'y arrivais. Il a dit que ton chemin te mènerait jusqu'à une caverne obscure, un souterrain où un mage sans visage t'offrirait une fiole de poison. De ton plein gré, sans qu'aucune contrainte ne soit exercée sur toi, tu boiras ce poison, et il causera ta mort !

— Quel homme serait assez fou pour faire une chose pareille ? Un vieillard las de la vie, ou un malade agonisant dans les tourments, mais certainement pas moi !

— C'est pourtant ce qu'a prédit le Dieu… Crois-tu être plus sage qu'Orlank ou voir plus loin que lui ?

Rulhan reste songeur un moment, puis secoue la tête, chassant de son esprit ses sombres paroles.

— Je ne vais pas me laisser détourner de ma tâche par des mots ! J'ai promis à Kamrok de lui apporter un objet magique – je tiendrai parole. Si cette décision doit me mener aux ténèbres et au poison, qu'il en soit ainsi.

— C'est une folie ! Ilyeth ne veut pas que tu partes pour Alcyande. Elle ne veut pas te voir mourir dans cette quête insensée. Elle est prête à tout pour toi, elle te suivra si tu veux, si tu es prêt à l'arracher par la force aux griffes avides de son père.

— Ce serait nous condamner tous les deux à l'exil, rétorque Rulhan que la pensée de quitter Orlank pour toujours répugne au plus haut point. J'ai déjà envisagé cette option, mais je ne m'y résoudrai que s'il n'y a pas d'autre voie.

— L'autre chemin mène à la mort ! s'écrie la jeune fille. Si tu pars, jamais tu ne reviendras. Et il y a plus encore : Rhug est revenu dans les montagnes. C'est un très grand guerrier mais Ilyeth ne l'aime pas. Son cœur est impitoyable et féroce. Il est furieux d'avoir été éconduit par Kamrok et elle

craint qu'il n'essaye de la prendre par la force. Ilyeth a peur, Rulhan. Si tu l'aimes, tu dois rester pour la protéger.

Rulhan réfléchit. La pensée que Rhug puisse faire du mal à Ilyeth, puisse seulement poser ses mains sur son corps l'emplit d'une rage difficile à contrôler. Il hésite, puis secoue finalement la tête.

— Kamrok et ses fils sauront protéger Ilyeth. Je leur fais confiance pour cela. Kamrok lui-même était un grand guerrier du temps de sa jeunesse. De plus, il est riche, il possède des épées de métal, des armures et peut engager des hommes pour combattre avec lui.

La jeune fille se tait et regarde le chasseur en silence. Elle ne sait que dire pour le faire changer d'avis. Elle connaît la réputation de Rulhan. Il n'est pas homme à se laisser facilement convaincre. C'est une frontière étroite qui sépare la détermination de l'entêtement et Rulhan la franchit trop souvent.

— Hélas ! Ilyeth craignait tu réagisses ainsi. Son cœur est plein d'angoisse à la pensée des périls qui t'attendent. Elle m'a donné ceci pour toi.

La jeune fille exhibe sous les yeux du chasseur une pierre d'ambre brillante attachée à une cordelette de chanvre.

— Elle a ramassé cette pierre elle-même dans la montagne lorsqu'elle était enfant, et elle l'a portée contre son cœur pendant des années. Elle désire à présent que tu la gardes avec toi en permanence, où que tu ailles. Elle garde l'espoir que ce bijou te protége, envers et contre tout.

— Je le ferai, répond Rulhan en prenant la pierre avec dévotion et en la portant à ses lèvres. Dis à Ilyeth que je reviendrai et que je ramènerai à Kamrok l'objet magique qu'il demande. J'en fais le serment, par Orlank.

— Ne fais pas de vaine promesse que tu pourrais bien ne jamais être en mesure de tenir, rétorque la fille. Car les mages sont pareils à des dieux : aussi puissants qu'impitoyables. Il ne sera pas facile de leur voler un de leurs trésors. Et surtout porte bien toujours la pierre d'ambre avec toi : ainsi, une partie de l'âme d'Ilyeth t'accompagnera partout où tu iras. Aussi loin que tu ailles, vous serez toujours ensemble, et un lien indestructible reliera vos deux esprits, par delà les monts et les plaines.

— Le lien qui unit nos âmes est fait d'une matière plus solide que l'ambre, déclare Rulhan. Dis à Ilyeth que je chérirai comme un trésor ce bijou qu'elle m'a donné, mais que nul bijou ne m'est plus précieux que l'image d'elle que j'emporte avec moi dans mon cœur : aucune force au monde ne pourrait me la faire oublier, ni m'en détourner.

— Nous connaissons les hommes, mieux que vous vous connaissez vous-même… Tu parles bien, et je sais que tu es sincère, Rulhan, mais je sais aussi que le monde est vaste et que nombreuses sont les embûches qui guettent les cœurs errants

Kadaran

La ville de Kadaran n'est ni très vaste, ni très peuplée. A vrai dire, elle mérite à peine le nom de *ville*, du moins selon les critères qui prévalent à Alcyande. A peine une bourgade, quelques milliers d'âmes tout au plus, réparties sur le bourg et les fermes des alentours. Tous les bâtiments sont construits en bois, et en bois uniquement, à l'exception de quelques soubassements de pierre pour les maisons les plus imposantes, avec une dominante de châtaignier, de mélèze et de sapin. C'est la caractéristique la plus remarquable de cette ville qui abrite un grand camp de bûcherons, où les arbres de la forêt environnante sont abattus et débités en planches avant d'être acheminés par le fleuve jusqu'au cœur de l'empire. Alcyande est vaste et en perpétuelle expansion, et les besoins de ses habitants sont sans limite. Heureusement la forêt est immense, inépuisable et les troncs repoussent plus vite qu'on ne les coupe !

De la ville, Rulhan connaît essentiellement l'auberge, où il est déjà venu par le passé vendre ses peaux. Il n'y a jamais trouvé une grande animation, et pour l'heure la salle commune est complètement déserte. Il faut dire que le soleil n'a même pas entamé son déclin. Les bûcherons et les fermiers viendront plus tard, à la tombée de la nuit.

— Veux-tu une bière, étranger ?

Hergeline se force à être aimable. Au fond, elle n'aime guère les Orlankis. Ce sont des barbares sans le sou, qui gardent le peu d'or qu'ils possèdent au fond de leurs poches. Des chasseurs crasseux et mal peignés, vêtus de peaux de bête, amenant avec eux des odeurs de fauve et de terre putride, des hommes rudes, peu loquaces, qui se s'arrêtent qu'une seule nuit et repartent presque aussitôt dans les terres sauvages. Elle leur préfère les voyageurs venus de l'empire ou des alleux nordiques, des hommes riches aux vêtements élégants, à la bourse débordant d'or et d'argent, des mages ou des marchands… Ils sont si rares… On n'en voit plus guère à présent.

Dame Hergeline est une femme opulente. Sa poitrine déborde de son corsage. Elle n'est plus de première jeunesse, mais elle a encore toute sa vigueur et ses boucles rousses ont gardé tout leur éclat. Elle pose devant l'Orlanki une chope d'un demi litre remplie à ras bord.

Rulhan lève un œil vers elle. Il se méfie de ces gens des villes, de ces aubergistes cupides et fourbes. Mais il a aussi besoin d'eux. Il prend la chope, et la lève à la santé de l'aubergiste.

— Qu'Orlank veille sur toi, femme !

Evidemment qu'Orlank ne va pas descendre de Sa montagne pour venir veiller sur les gens de la plaine. C'est à peine s'Il condescend de temps à autre à donner un coup de pouce à ceux qui vivent et qui meurent selon Ses rites. Il n'est pas si facile de mériter Ses faveurs. Peu importe : c'est l'intention qui compte, et Rulhan n'a lancé cette bénédiction que pour être agréable à cette femme aux cheveux rouges.

— Dis moi femme, sais-tu où je pourrais trouver un mage ?

Hergeline en reste sans voix. Elle s'attendait à tout sauf à cela. Qu'est-ce qu'un Orlanki pourrait avoir à faire avec un mage ?

— Un mage ici ? A Kadaran ? Hélas, cela fait bien longtemps qu'on n'en a plus vu un seul ! Cela fait des *mois* qu'aucun mage ne s'est arrêté dans mon auberge…

Rulhan pousse un soupir. Il se doutait bien que cela ne serait pas aussi facile.

— Où dois-je aller pour en trouver ?

— A Alcyande, évidemment, quelle question ! Il te suffit de remonter le fleuve. Il te mènera jusqu'à leurs cités. Mais qu'as-tu à faire avec eux ?

— Je voudrais leur acheter un objet magique.

Hergeline écarquille les yeux.

— Un objet magique ? Quoi donc ?

Rulhan a un haussement d'épaule.

— Aucune importance. Un anneau d'invisibilité par exemple, ou autre chose. Cela m'est égal. Il faut juste qu'il soit *magique*, et qu'il vienne d'Alcyande.

Hergeline le contemple d'un air perplexe. Elle commence à se demander si le chasseur n'est pas fou – aurait-il perdu son bon sens, à force de vivre seul dans la forêt ?

— Tu peux toujours aller trouver Maître Kemrys. C'est un herboriste, et je crois qu'il y a quelques mages parmi ses clients. S'il y a un homme à Kadaran qui peut te vendre ce que tu cherches, c'est lui.

— Où puis je le trouver ?

— Sa boutique est de l'autre coté de la rue (il n'y a qu'une rue à Kadaran).

Rulhan se lève, prêt à partir.

— Finis d'abord ta chope ! proteste Hergeline, vexée.

Rulhan la vide d'un trait, visiblement impatient. Il lui tarde de voir ce Kemrys. Hergeline le regarde s'éloigner d'un air morose. Après tout ce chasseur n'est pas mal pour un Orlanki. Lavé et peigné il pourrait être presque séduisant. Pourra-t-elle le convaincre de prendre un bain avant de repartir ?

Rulhan a le plus grand mal à trouver la boutique de Kemrys, qui ne se distingue en rien des maisons environnantes, mis à part que les volets sont fermés et la porte d'entrée est plus massive et plus solide.

Lorsqu'enfin un passant lui indique la bonne porte, un lourd panneau de chêne massif renforcé de ferrures, Rulhan la pousse sans hésiter. L'intérieur est plongé dans la pénombre. On distingue des étagères sur lesquelles s'amoncellent des bocaux poussiéreux, et dans le fond de la pièce, une grande armoire qui couvre presque la totalité du mur.

— Maître Kemrys ?

Personne ne répond. Rulhan s'impatiente, fait quelques pas en avant, plisse les yeux pour mieux percer les ténèbres. Il a l'impression de voir bouger quelque chose dans l'ombre, et entend le bruit de petites pattes courant sur le parquet. Une énorme araignée émerge des ténèbres et s'avance dans la lumière, agitant ses monstrueuses mandibules et scrutant l'intrus d'un air méchant avec de gros yeux globuleux. Le monstre est aussi gros qu'un chien, mais Rulhan n'est pas impressionné pour autant. Passé le premier moment de surprise, il se reprend et dégaine son coutelas, se préparant au combat.

— Rengaine ton arme, Orlanki, dit une voix. Tu n'en auras pas besoin.

Un rideau s'est écarté sur la droite, et un petit homme mince, au visage couturé de rides profondes comme des cicatrices vient d'entrer dans la pièce. Il fixe d'un air soucieux le coutelas que Rulhan brandit.

— Maître Kemrys ? demande Rulhan sans quitter l'araignée des yeux.

— C'est moi. Ne tue pas ma fidèle Clara.

L'araignée s'approche, ses mandibules cliquettent à moins d'un mètre de la jambe de Rulhan qui lui jette un regard dégoûté.

— Où as-tu trouvé cette horreur ?

— Ici même.

Il s'avance et s'interpose entre l'Orlanki et l'araignée.

— C'était un jour où le mage Karedo était venu me rendre visite. Nous avons préparé ensemble une potion d'agrandissement. Mais en voulant verser la potion dans le flacon qui lui était destiné, maître Karedo, dont l'âge a rendu les gestes moins sûrs, a malencontreusement laissé tomber quelques gouttes sur le sol. Le hasard a voulu que Clara passait par là juste à ce moment...

— Et tu la gardes avec toi ?

— Pourquoi pas ? La potion a agrandi son cerveau en même temps que le reste, et elle est devenue aussi intelligente et fidèle qu'un chien. Elle m'aide à tenir à distance les visiteurs indélicats.

Clara recule et se fond dans la pénombre. Le chasseur secoue la tête. Il ne comprendra jamais ces gens de la ville… Qui voudrait partager sa demeure avec une telle horreur velue ? Il range son coutelas et Maître Kemrys semble se détendre. Un mince sourire éclaire son visage étroit.

— Tu es venu pour acheter ou pour vendre, Orlanki ?

— Ni l'un ni l'autre. Je cherche un mage.

— Quel est son nom ?

— Je ne cherche pas quelqu'un en particulier ! Je cherche un mage, n'importe lequel.

— N'importe lequel ?

— Pas un charlatan, ni un bonimenteur, ni un apprenti gaffeur… Un mage raisonnablement compétent.

— Il n'y a pas de mage ici à Kadaran, répond Kemrys d'un ton circonspect. Nous sommes trop loin d'Alcyande.

— Et ce Karedo dont tu m'as parlé ? Ne pourrait-il faire l'affaire ?

— Il n'habite pas ici. Il vit à Alcyande, comme tous ses pareils. Il lui arrive de venir me voir de temps à autre, pour se procurer des herbes et des ingrédients qu'on ne trouve pas dans l'empire. Il n'est pas le seul d'ailleurs. J'ai plusieurs de ses confrères comme clients. Mais cela fait plusieurs mois que je n'ai vu aucun mage, et je ne sais pas quand ils se décideront à revenir…

Rulhan pousse un soupir. Il faudra bien qu'il se rende à Alcyande, finalement. Par acquis de conscience il pose tout de même la question :

— Tu n'aurais pas un objet magique à me vendre ?

Kemrys le regarde, interloqué.

— Un objet magique ? Quel genre ?

— N'importe quoi… Pourvu que ça soit magique et que ça vienne d'Alcyande.

— Que veux-tu en faire ?

— Tu en as un, oui ou non ? Je t'en donnerai le prix que tu souhaiteras.

— Non. Ce n'est pas le genre de chose que tu verras à Kadaran et même à Alcyande, je doute que tu puisses en trouver : même si un mage accepte de t'en vendre un, tu n'auras pas les moyens de te le payer.

— On verra ça, grogne Rulhan. Je ne suis pas de ceux qui se découragent.

— Qu'est-ce qu'un coureur des bois Orlanki pourrait bien faire d'un objet magique ?

— Ce ne sont pas tes affaires, rétorque Rulhan, qui n'aime guère la mine de l'herboriste.

Il se détourne et fait mine de quitter la pièce. Kemrys le rappelle au moment où il atteint le seuil.

— Attends ! J'ai peut-être un marché à te proposer. Faisons d'abord un peu de lumière.

Kemrys attrape un tabouret et allume une bougie. Rulhan s'impatiente.

— Au lieu de gaspiller une bougie, tu ne veux pas plutôt que j'ouvre la fenêtre ? Il y a une grosse boule de feu dans le ciel que les dieux ont placé exprès pour cela.

— Clara n'aime pas la lumière trop vive, répond Kemrys d'un ton digne. De toute façon, je préfère que mes affaires restent secrètes. Je n'aime guère l'idée qu'on puisse m'espionner de la grande rue. Au lieu de faire de l'esprit, ferme donc la porte.

Rulhan repousse le battant du pied et celui-ci se referme avec un claquement sinistre.

— Tu as un artéfact d'Alcyande à me vendre ?

— Non.

— Alors pourquoi tu me fais perdre mon temps ?

— *Parce que je sais qui pourra t'en procurer un.* Il se trouve que je suis en contact avec un mage qui habite dans la région.

— Tu viens de me dire qu'aucun mage ne vivait par ici ?

— L'homme dont je te parle n'aime guère les importuns et tient par-dessus tout à sa tranquillité, aussi m'a-t-il fait jurer de ne révéler sa présence à personne. C'est la raison pour laquelle je ne t'ai pas parlé de lui plus tôt. Or, cet homme m'a fait une commande récemment. Une commande d'un genre un peu particulier – pile dans tes cordes, je crois. Si tu m'aides à trouver ce qu'il m'a demandé, je suis sûr qu'il ne fera aucune difficulté pour te donner ce que tu cherches en échange.

— Ce mage possède des objets magiques ? s'enquiert Rulhan d'un air méfiant.

— Naturellement. Au besoin il t'en fabriquera un sur mesure, spécialement pour toi. C'est un homme très compétent, très habile dans son art. Il s'est réfugié ici, à l'écart du monde pour continuer ces recherches en toute tranquillité, mais à Alcyande il est très connu – et respecté.

— Qu'est-ce qu'il veut ?

Kemrys hésite. Son ton change, se fait plus prudent et plus hésitant.

— As-tu entendu parler de la bête d'Asarek ?

Rulhan sursaute. Non pas à cause de ces paroles, mais parce qu'il a perçu une exclamation étouffée venant des ténèbres dans les escaliers, comme un écho à la question du marchand. Il jette un regard méfiant dans cette direction, cherchant vainement à percer les ténèbres.

— Il y a quelqu'un en haut qui nous écoute !

Kemrys jette un coup d'oeil dans l'escalier, et hausse les épaules.

— Je sais qui c'est. Aucune importance. Mais en ce qui concerne la bête d'Asarek…

Rulhan secoue la tête.

— Jamais entendu parler.

— C'est un monstre qui sème la terreur dans une vallée au nord de Kadaran. Il s'attaque aux voyageurs isolés, aux troupeaux, à tous ceux qui ont le malheur de rester à l'extérieur à la nuit tombée. Ceux qui l'ont vu et sont revenus pour en parler le décrivent comme une sorte de loup gigantesque. Mon client désire que je lui apporte son cœur.

Rulhan a un sourire carnassier.

— Je suis un chasseur, et non des moindre. Ta bête ne fera pas long feu avec moi.

— Attention ! Le cœur doit être intact. Ni transpercé, ni brûlé, ni rien de tout cela. C'est important. Sans cela, pas de deal, pas de mage, pas d'objet magique.

— Je connais mon boulot.

Alarmé par l'assurance de Rulhan, maître Kemrys fronce les sourcils.

— Prends garde ! La bête est terrible. Tous les chasseurs qui ont essayé de s'attaquer à elle ont été tués, ou ont préféré renoncer.

— Je suis sûr qu'aucun d'eux n'était Orlanki. N'aies pas peur, vieil homme, je te rapporterai le cœur de cette bête, et ses testicules en prime, si tu veux.

— Le cœur suffira. Mais par tous les dieux, *sois prudent*. La bête est plus haute qu'un homme, et aussi féroce qu'un ours des montagnes.

— Il n'existe aucun loup de cette taille.

— Je n'ai jamais dit que c'était un loup.

— Loup ou grizzly, peu importe. Cela ne me fait pas peur.

— Et rappelle toi bien : il me faut son cœur *intact* !

— Qu'est-ce qu'un mage veut faire avec un coeur de loup ?

— Ce ne te regarde pas, Orlanki, et moi non plus.

Rulhan le fixe quelques instants, jusqu'à ce que le marchand baisse les yeux. Alors il répond :

— Tu peux compter sur moi, vieil homme. C'est comme si c'était fait. Envoie quelqu'un prévenir ton mage, et dit lui de me mettre un objet magique de coté.

Lorsque Rulhan est sorti, une petite forme rabougrie apparaît dans les escaliers.

— Pourquoi envoyer ce chasseur à la mort ? demande-t-elle d'une voix tremblante. Vous savez bien qu'il n'a pas la moindre chance de tuer la Bête.

Kemrys hausse les épaules.

— On ne sait jamais… Les Orlankis sont pleins de ressources…. Ils sont tous fous, mais on dit qu'un dieu les protège, perché au sommet de leur montagne sacrée.

— Vous ne comprenez pas… Seul un mage très puissant pourrait arracher le cœur d'un loup-garou et neutraliser son pouvoir… Cet Orlanki est un idiot. Il ne sait pas ce qui l'attend. Je ne sais pas ce qui lui a mis en tête cette idée folle de s'emparer d'un objet magique, et je ne sais pas ce qu'il vous a pris, à *vous* de lui confier cette mission absurde…

— Si jamais il réussit, ton maître pourra-t-il lui donner ce qu'il veut ?

— Il le *pourrait* certainement, reste à savoir s'il le *voudra*… Mais de toute façon cette question ne se posera jamais, parce que vous savez aussi bien que moi qu'il est *impossible* que ce chasseur arrive à tuer la bête.

Pendant ce temps, Rulhan revient à l'auberge et se dirige droit vers Hergeline.

— Je pars pour Asarek. Il me faut des provisions.

Hergeline pâlit.

— Asarek ? Pourquoi vas-tu là bas ?

— Il paraît qu'il y a un loup à tuer.

Hergeline prend un air consterné.

— C'est cet imbécile de Kemrys qui t'a parlé de cela ?

— Oui et alors ?

— Et alors tu ferais bien mieux de retourner dans tes montagnes... ou de rester ici avec moi. J'ai vu plusieurs chasseurs partir à la poursuite du loup ces derniers temps. Ils ne sont jamais revenus.

— Les hommes des plaines sont nuls à la chasse. Ils ne connaissent rien à rien, ils sont myopes comme des taupes, sourds comme des serpents, lents comme des escargots et mous comme des vers de terre.

— C'est tout ?

— Non seulement les hommes des plaines sont faibles physiquement, mais ils sont également stupides – c'est ce qui arrive quand on mène une vie trop *routinière* à accomplir tous les jours les mêmes besognes fastidieuses. S'ils ne sont pas revenus, c'est qu'ils avaient honte d'avouer leur échec. Nous autres Orlankis c'est différent.

Rulhan se saisit de son arc. L'arme est plus haute que lui, avec une étrange forme curviligne. Il n'y a pas de corde : Rulhan attend toujours le dernier moment pour la tendre afin de ne pas altérer le bois.

— Tu vois cet arc ? Il n'en existe pas de plus puissant. Je me fais fort de toucher n'importe quelle cible à moins de cent mètres. Il peut transpercer trois hommes de part en part.

— Tu me fais rire avec ton arc ! Le loup n'est pas un animal ordinaire. C'est un *démon*, doté de grands pouvoirs magiques. Une créature venue d'un autre monde ! Ce n'est pas avec une flèche que tu pourras en venir à bout.

— Démon ou pas, j'ai bien l'intention de lui arracher le cœur et de le ramener ici. Tu me les prépares ces provisions ?

Hergeline soupire et disparaît dans sa cuisine. C'est dommage, elle commençait presque à l'aimer ce jeune et bravache Orlanki.

Rulhan s'impatiente, fait les cent pas dans la salle commune déserte. Il échafaude déjà des plans pour tuer le loup sans risquer de toucher son cœur. Hors de question d'utiliser une fosse à pieux, car les pointes risquerait de percer le précieux organe. Un poison peut-être ? Rulhan n'en connaît pas de suffisamment virulent pour venir à bout d'une bête aussi énorme que celle qu'on lui a décrite. Il ne croit pas qu'il puisse s'agir d'un loup, mais peut-être un ours, ou bien encore un chien sauvage : certaines races élevées pour combattre les ours dans les montagnes sont véritablement monstrueuses. S'il peut s'approcher suffisamment prêt, il se fait fort de lui transpercer le crâne de son arc.

La porte s'ouvre dans un grincement et un jeune homme mince apparaît dans l'ouverture. Sa tunique et sa cape noire contrastent avec la pâleur cadavérique de sa peau. Le chasseur a l'impression désagréable de se trouver face à un cadavre vivant.

Le garçon ne doit pas avoir plus de dix-huit ans. En dépit de sa jeunesse, il toise le chasseur avec assurance.

— Je cherche maître Kemrys.

Son ton est empli d'un dédain mal dissimulé.

— C'est en face, répond Rulhan. La maison avec les volets fermés.

Le jeune homme remercie d'une inclination du buste presque imperceptible.

— Tu lui veux quoi à Kemrys ?

Rulhan ne voudrait pas que d'autres se lancent à la poursuite du loup et viennent lui ravir son trophée sous le nez. Il ne pense pas que cet adolescent mal nourri puisse être un concurrent sérieux, mais sait-on jamais ?

Le jeune homme lui lance un regard glacial.

— Cela ne te concerne pas.

Rulhan hausse les épaules d'un air dédaigneux, et le gosse disparaît. Hergeline revient avec un sac rempli de miches de pain, un jambon et un saucisson.

— Il y avait un jeune gars ici il n'y a pas cinq minutes, demande Rulhan. Un drôle de type, mince, pâle comme un maccabée et tout vêtu de noir. Il cherchait maître Kemrys. Tu connais ?

Hergeline secoue la tête.

— Je ne connais personne comme ça ici. Mais Kemrys est un homme habile. Les gens viennent de très loin le consulter et lui acheter des ingrédients.

Elle pose les provisions sur la table.

— Voilà… Mais tu es sûr que tu ne préfères pas rester avec moi plutôt que de courir après ta chimère ? Je me sens parfois si tragiquement seule…

Elle pose sa main dodue sur celle burinée et poilue de l'Orlanki. Celui-ci la jauge d'un air appréciateur. C'est une belle femme, malgré son âge et ses cheveux de la couleur d'un coucher de soleil.

— Pas le temps, femme, désolé, mais peut être au retour. Dis moi plutôt où je peux trouver Asarek.

Hergeline pousse un triste soupir.

— Tu prends la route du nord, et arrivé à la rivière, tu la remontes vers les montagnes. Après je ne sais pas trop. Tu verras sur place. Tu trouveras bien un fermier pour te renseigner. Je crois que la vallée est à trois ou quatre jours de marche.

Rulhan jette le sac de provision sur ses épaules, prend son arc, sa besace et quitte l'auberge. Hergeline le suit des yeux en secouant la tête.

— Encore un qu'on ne reverra jamais…

La vallée d'Asarek

Rulhan est un homme robuste et endurci, avec de longues jambes. Il ne lui faut pas plus d'une demi journée pour atteindre la rivière, et il atteint les premières collines à la nuit tombée. La montagne d'Orlank est visible au loin dans la lueur du soleil couchant. Le chasseur passe la nuit à la belle étoile, étendu sous les arbres, à quelque distance de la rivière. Il se remet en route dès l'aube le lendemain. Des fermes avec des troupeaux de moutons se dressent sur les collines aux alentours et le chasseur s'y fait indiquer le chemin le plus court pour se rendre à Asarek. Il ne pose pas de question sur le loup – il n'a pas envie de voir encore une fois les visages se décomposer devant lui – ni qu'on lui prédise sa mort prochaine.

Avant la fin de la seconde journée, après plus de douze heures de marche presque ininterrompue à un rythme que peu d'hommes pourraient soutenir, Rulhan arrive au pied d'une pente abrupte. Des montagnes couvertes de neige se dressent devant lui. Un sentier monte en serpentant dans les rocailles jusqu'à un col que l'on aperçoit à quelques centaines de mètres en hauteur. De l'autre coté s'étend Asarek. Rulhan a un sourire. Il y sera demain matin.

Il passe une nouvelle nuit à la belle étoile. La pluie se met à tomber, une petite pluie fine et froide, mais le chasseur n'en a cure : il s'assied sous un arbre, emmitouflé dans sa cape, le capuchon rabattu. Il se coupe quelques tranches de saucisson, quand soudain les buissons s'animent. Rulhan s'immobilise, la pointe du couteau dressée, quant une petite forme laineuse et blanche émerge des sous-bois et se met à trotter vers lui. C'est un petit chien de berger aux poils frisés. L'animal s'approche sans aucune crainte et pousse un jappement aigu. Puis, il le regarde, la langue pendante, le regard plein d'espoir. Rulhan lui jette un morceau de saucisson. Le chien le flaire avec circonspection, mais le dédaigne et pousse un nouveau jappement. Il se lève, regarde le chasseur, fait quelques pas en arrière, revient vers Rulhan et aboie de nouveau. Sa queue s'agite à toute vitesse et ses yeux ont pris une expression implorante.

— Qu'est-ce que tu veux ? demande Rulhan.

Le chien s'impatiente. Il mordille la botte du chasseur, essaye de le tirer vers les bois.

— Tu veux que je te suive c'est ça ?

Le chien approuve d'un aboiement.

— Tu ne pouvais pas le dire tout de suite ?

Rulhan se lève et se met à suivre le petit animal, qui s'élance à travers la forêt, se faufilant entre les arbres et sous les buissons avec une telle agilité que l'homme a bien du mal à ne pas le perdre de vue. Mais il entend toujours ses jappements aigus qui le guident sur la bonne piste.

Pour finir, le chien s'arrête au bord d'un ruisseau coulant en cascade des montagnes qui sont à présent plongées dans les ténèbres et le regarde plein d'espoir, la langue pendante. Au bord de l'eau, sur les rochers, gît un petit garçon. Sa jambe est couverte de sang, il pousse un gémissement pitoyable en apercevant Rulhan.

— Au secours… Aide moi…

Le chasseur se penche.

— Qu'est-ce que tu as ?

— C'est mon épaule… J'ai très mal… Et ma jambe…

Il n'y a presque plus de lumière. Le chasseur allume un feu et examine les blessures à la lueur des flammes.

— Ce n'est rien du tout, grogne-t-il en haussant les épaules. Ta jambe n'est même pas cassée, juste un gros hématome et une coupure superficielle, et ton épaule est juste démise. Je vais te la remettre en place en un tour de main.

— Ca va faire mal ?

— Très… Tu crois que tu pourras supporter sans te mettre à chialer comme une gonzesse ?

Il se penche, empoigne l'épaule du gamin et la remet en place d'un geste brusque. L'enfant se met à hurler.

— N'en fais pas trop quand même, grogne le chasseur.

Il nettoie la plaie de la jambe avec l'eau de la rivière.

— Tu vois ce n'était pas grand-chose, dit-il au gosse qui hoquette de douleur. Qu'est-ce que tu foutais à te balader sur les rochers la nuit au bord de l'eau au lieu d'aider ta mère à préparer la soupe ?

— J'ai perdu un mouton, gémit le gosse. Si je rentre sans, mon père m'éclate la tête. Je me suis endormi et cet idiot a filé. Aide moi à le trouver !

Rulhan hausse les épaules.

— Il fait nuit, il pleut, tu es blessé. Tu crois que ça ne serait pas mieux de rentrer chez toi ? Ton père attendra au moins que tu sois rétabli pour te flanquer la trempe que tu mérites.

— Je t'en prie ! Kerou avait trouvé une piste. Cet imbécile de mouton ne doit pas être bien loin.

Rulhan pousse un soupir, éteint le feu avec sa botte et charge le gamin sur ses épaules.

— Et bien allons-y, lance-t-il, résigné.

— Je m'appelle Trykster. Et mon chien s'appelle Kerou. C'est moi qui l'ai dressé. J'ai le Don avec les bêtes. Et toi ?

— Rulhan.

Le chien bondit de rocher en rocher avec agilité. L'homme le suit tant bien que mal, cherchant ses pas à tâtons dans les ténèbres.

— Fais gaffe, ça glisse, dit le gosse. Tu vas te casser la gueule.

— Encore un commentaire comme ça et tu descends, répond l'Orlanki.

Le chien traverse le ruisseau, descend dans les bois et se perd dans les ténèbres. Le gosse crie dans les oreilles de Rulhan :

— Kerou ! Attend !

Il y a un mouvement brusque dans les ténèbres, des bruits de pas lourds et de branches brisées. On entend ensuite un grognement, un jappement étranglé et puis plus rien. Le silence retombe. Rulhan s'immobilise – tous les sens aux aguets. Il se sent inquiet tout d'un coup.

— Kerou ! Au pied !

Un grognement rauque et menaçant lui répond, montant des ténèbres.

— Kerou ?

Rulhan pose le gamin à terre et dégaine son coutelas. Par bêtise ou malchance, il a laissé son arc au campement. De nouveau, des craquements de branche se font entendre. Une forme immense et noire émerge de l'obscurité, une silhouette presque humaine, dressée sur ses pattes antérieures. Mais le grondement de la chose n'a rien d'humain. On distingue une masse hirsute de poils aussi noirs que la nuit, et un long museau de loup. S'agit-il de la bête qu'on lui a décrite ? Il l'a trouvée plus vite qu'il le pensait, mais il commence à regretter de ne pas s'être montré un peu plus prudent.

En fait, rectifie l'Orlanki, c'est plutôt *elle* qui l'a trouvé et le chasseur n'est peut-être pas celui qu'il pensait. La chose se redresse de toute sa hauteur. Elle mesure plus de deux mètres de haut, avec des griffes tranchantes comme des rasoirs.

— Si tu arrives encore à courir avec ton genou ouvert, dit Rulhan au gamin, je crois que c'est le moment.

Mais le môme est si terrifié qu'il ne peut faire un seul geste. Le monstre pousse un effroyable rugissement. Rulhan tient son coutelas d'une main ferme. Il n'aura qu'une seule chance. Le premier coup doit être fatal, car il n'aura jamais la possibilité de frapper une seconde fois. Il repense aux paroles de Kemrys. Le cœur… Il faut éviter le cœur… Que faire ? S'il essaye de toucher à la tête, le monstre pourrait lui happer la main au passage. S'il vise autre part il n'a aucune chance de toucher un point vital et la créature le mettra en pièce. Tant pis, il visera le cœur… Sauver sa vie et celle du môme d'abord et après il se débrouillera avec Kemrys. Qu'est-ce que cela peut faire au fond si le coeur est juste un tout petit peu abîmé ?

Le monstre bondit sans crier gare, avec une telle rapidité que Rulhan est presque pris au dépourvu. Il prend son coutelas à deux mains, vise le milieu de la poitrine. Orlank fasse que cette saloperie ait bien le cœur à la place habituelle….

Mais au moment où la bête va s'abattre sur lui, une flèche jaillit des buissons et transperce la gorge du monstre, de part en part. Le loup est déséquilibré par la violence de l'impact, et Rulhan en profite pour frapper. La lame du coutelas glisse sur les côtes de la créature, qui riposte d'un revers qui propulse le chasseur à dix pas.

Celui-ci se relève, tout étourdi, juste à temps pour voir le monstre disparaître dans les buissons. Il bondit en avant, prêt à se lancer à sa poursuite, quand une forme s'interpose, une silhouette nue, avec de longs cheveux d'or qui lui descendent jusqu'au bas du dos, et des ailes de papillon diaphanes.

— Attention, pépie la chose. Le monstre est dangereux !

Elle n'est pas plus grande qu'un enfant, et tient dans sa main un arc qui a l'air d'un jouet.

Rulhan se remet rapidement de sa stupéfaction.

— Allons donc ! Tu l'as touché à la gorge ! Elle n'a pas pu aller bien loin ! Sans doute est-elle allé mourir dans les buissons.

La chose lui jette un regard dédaigneux. Ses yeux brillent dans la nuit comme deux pépites.

— On voit que tu ne sais pas qui est la Bête, étranger ! Ce monstre est invulnérable. Les armes ne peuvent rien contre lui. Je te conseille de ne pas chercher à la suivre dans les ténèbres !

Elle a un visage fin et délicat, avec une peau d'une étrange couleur cuivre et de petites oreilles pointues.

— Il n'y a que moi qui ai une chance de l'avoir.

Elle reprend son envol, mais le chasseur l'attrape par une jambe avant qu'elle ne puisse s'éloigner.

— Comment comptes-tu t'y prendre ?

L'Elfe sort une flèche de son carquois et la montre au guerrier.

— Tu vois ces flèches ? Elles m'ont été offertes par la déesse Kireth. La pointe est en eorg. Les loups garous sont complètement invulnérables aux armes normales. Les blessures peuvent les arrêter un moment, les faire souffrir ou les mettre en fuite, mais *pas les tuer*. Sais-tu pourquoi ? C'est parce que leur cœur n'est pas fait de chair vive. C'est un diamant noir, brillant de magie et de maléfice qui est capable de régénérer le reste de leur corps, même si celui-ci n'est plus que cendre. Le cœur est si dur qu'il ne peut être percé par une arme en acier. Le seul métal à pouvoir percer le diamant est l'eorg. Hélas j'ai raté mon coup tout à l'heure. J'ai touché la gorge, alors que je visai le cœur. La prochaine fois je ne le raterai pas. Tous les autres ont renoncé à la poursuivre, mais pas moi ! Je vais la tuer et ils seront tous jaloux. Laisse moi le poursuivre !

Il se tortille pour se dégager, mais Rulhan le retient.

— Pas question. J'ai besoin de son cœur intact !

L'Elfe le regarde d'un air stupéfait.

— Tu as besoin de quoi ?

— De son cœur. On m'a envoyé ici pour le trouver.

— Idiot ! Ce monstre a tué plusieurs de tes semblables, un des miens, et toi tu veux m'empêcher de le tuer ?

— Je ne veux pas t'empêcher de le tuer, du moment que tu le fais sans abîmer son cœur.

— Il n'existe pas d'autre moyen !

— J'en trouverai un !

— Lâche moi !

D'un geste vif, l'Elfe plante la pointe de sa flèche dans la main de Rulhan, l'obligeant à lâcher prise. Aussitôt libérée, la créature s'envole dans les airs.

— Crétin d'humain ! lance-t-elle avec humeur avant de disparaître.

— J'espère que le loup garou le bouffera celui-là, dit le chasseur avec humeur, secouant sa main meurtrie.

— Sans lui c'est toi qui te serais fait bouffer, remarque le gamin.

Rulhan hausse les épaules, de mauvaise humeur. La situation se complique passablement. Il maudit Kemrys de l'avoir envoyé ici sans lui donner toutes les informations. Comment faire pour tuer ce démon invulnérable sans toucher au cœur qui est la source de tout son pouvoir ? Kerou gît dans les buissons, éventré, à moitié coupé en deux. Le gamin se prend le visage dans les

mains pour pleurer. Rulhan le prend dans ses bras pour le ramener chez ses parents.

Le père du gosse se nomme Altar. Il possède une ferme un peu en hauteur, à proximité du col, dissimulée dans un repli de terrain. Lorsqu'il aperçoit Rulhan, il sort et va à sa rencontre avec un gourdin. Son visage est dur et fermé, mais il se déride aussitôt qu'il voit Trykster. Rulhan confie l'enfant à sa mère et raconte sa rencontre avec le loup garou.

— Pardonne mon manque de courtoisie, étranger ! En temps normal je t'aurais fait meilleur accueil. Mais on m'a rapporté que d'étranges gens étaient venus roder dans les environs la nuit dernière. Je craignais que Trykster ait eu affaire à eux, et je m'apprêtais à aller à sa recherche.

Rulhan raconte à Altar sa rencontre avec le monstre. Le fermier se rembrunit, et son visage se crispe de haine.

— Cela fait des mois que cette créature rode dans les montagnes. Mais elle n'était jamais descendue jusqu'ici. Les dieux fassent qu'elle parte au loin et nous laisse enfin en paix.

Rulhan ne répond rien. Tout cela n'arrange pas ces affaires.

— Merci de nous avoir ramené notre fils, dit la femme en serrant l'enfant contre elle à l'étouffer. Les dieux te bénissent, Orlanki.

— J'ai déjà perdu une fille, ajoute Altar. Tuée par la Bête alors qu'elle était partie chercher de l'eau dans la forêt... Si tu veux quelque chose de moi, étranger, dis-le. Je te le donnerai avec plaisir.

— Je ne veux rien, sauf si tu connais un moyen de tuer la bête.

— Hélas, plût aux dieux que j'en connaisse le moyen ! Ce monstre est complètement invulnérable. Des chasseurs l'ont blessé avec des flèches empoisonnées, l'ont fait tomber dans une fosse garnie de pieux, l'ont brûlé avec des torches, mais il est toujours en vie. On dit que ses blessures guérissent à une vitesse surnaturelle. Il a tué ma fille. Elle allait avoir seize ans. Il l'a fauchée au printemps de sa vie. Je pensais que mon fils lui serait en sécurité, car il a le Don, le Don de Targa. Il n'a jamais eu rien à redouter des bêtes, même des plus sauvages… même des serpents les plus venimeux… Il a déjà marché sans dommage au milieu d'une meute de loups affamés.

— Ce monstre n'est pas un animal, dit la femme. C'est un démon. Il ne faut surtout pas s'en approcher. Il finira par s'en aller.

Rulhan se demande s'il ne vaudrait mieux pas s'en tenir à sa première idée et reprendre la direction d'Alcyande. Cependant il éprouve quelque répugnance à abandonner aussi vite la partie.

Il passe la nuit à la ferme et le lendemain matin, part dans la forêt à la recherche de l'Elfe. Si cet étrange petit être ailé a déjà réussi à tuer la créature, sa tâche ici est finie et il n'a plus qu'à partir pour l'empire. Le chasseur explore minutieusement la forêt sur les flancs de la montagne, à la recherche de traces, et finit par trouver ce qu'il cherche. La petite créature a été déchiquetée, ses membres et ses ailes délicates ont été arrachés et ses entrailles répandues sur le sol. Son carquois gît dans la boue, les flèches éparpillées en désordre, la plupart brisées en mille morceaux. Du sang macule le sol et les arbres environnants.

— Apparemment il n'était pas aussi bon tireur qu'il le croyait, se dit Rulhan en apercevant une flèche fichée dans un tronc à proximité.

Les traces laissées par le monstre sont clairement visibles dans la forêt, et faciles à suivre pour un pisteur émérite tel que Rulhan. L'Orlanki se met en chasse, mais avant de partir, il s'empare de la flèche à pointe d'eorg… On ne sait jamais…

Tout le jour, Rulhan traque l'animal à travers la forêt. Il manque à plusieurs reprises de perdre sa trace mais finit toujours par la retrouver, à force de persévérance. Le loup garou est remonté dans les montagnes et a franchi le col. Au lieu de partir dans la plaine comme l'espérait le fermier, il revient sur son territoire. Rulhan note que l'animal semble presque aussi actif de jour que de nuit, bien qu'il semble chasser surtout la nuit.

Durant son périple, Rulhan tombe sur les restes de ses proies de la nuit dernière : toute une famille de daims éventrés. Le loup tue par plaisir plus que par faim, il se contente de quelques bouchées et abandonne le reste de ses proies aux charognards.

La nuit tombe. Rulhan abandonne la piste et descend vers la vallée. On aperçoit des lueurs en contrebas. Des fermes se dressent près de la rivière. Rulhan se présente à l'une d'entre elles et demande l'hospitalité. On fait quelque difficulté à lui ouvrir, et l'Orlanki remarque que les fenêtres sont protégées par d'épais volets et que la porte est fermée par une barre. Même les bêtes sont enfermées dans l'étable à la nuit tombée.

— Je suis à la poursuite de la bête, précise Rulhan.

— Tu n'es pas le premier, ni le dernier sans doute, rétorque le fermier. Tu ferais mieux de repartir d'où tu viens. Nous, nous avons renoncé depuis longtemps. Nous avons mis des pièges un peu partout dans la forêt. Des pièges à loup, et également des appâts empoisonnés. Mais le loup est rusé. Jamais il ne s'est fait prendre.

La veillée est sinistre. Chacun travaille en silence à son ouvrage, et personne ne semble avoir envie de parler. De temps à autre, on entend un long hurlement résonner au loin dans les montagnes. Le fermier tressaille en l'entendant et ses poings se crispent de rage impuissante.

Le lendemain, Rulhan se lève à l'aube et repart en chasse. Au moment de quitter la ferme L'homme lui met dans les mains une longue lance à pointe d'acier, une lance magnifique, décorée de curieux entrelacs.

— Mon fils était parti chasser la bête, dit-il simplement. Il n'est jamais revenu.

Rulhan se remet en route. La lance dans sa main lui donne un sentiment de sécurité, bien qu'il sache qu'elle est sans pouvoir sur le monstre.

Une nouvelle journée passe à chercher la créature sur les flancs de la montagne. Il semble que celle-ci s'éloigne de la vallée, comme si elle avait résolue de fuir l'homme. Elle emprunte des sentiers tracés par les animaux ou les chasseurs à travers la forêt et monte de plus en plus haut, vers les pics immaculés que l'on aperçoit sur les hauteurs.

Lorsque la nuit tombe, Rulhan s'installe dans les rochers, au sommet d'une pente abrupte. Le vent souffle, il fait froid. Le hurlement du monstre retentit à nouveau, beaucoup plus proche à présent. Il s'est remis en chasse. Rulhan a allumé un feu. Il se demande si celui-ci peut tenir le loup garou à distance. Il tourne et se retourne sur sa couche sans parvenir à trouver le sommeil, avec en permanence l'impression de sentir le monstre roder autour de lui.

Le lendemain, la chasse reprend. Rulhan en fait à présent une affaire personnelle. Il tuera ce loup garou parce qu'il ne supporte pas de laisser une proie lui échapper. Tant pis s'il doit pour cela lui transpercer le cœur. Dans l'après midi, il trouve l'une des tanières du monstre, une grotte ouverte à flanc de rocher. Il encoche la flèche à pointe d'eorg sur son arc et explore la caverne. Elle est déserte, mais encore emplie de la puanteur du fauve. On y trouve des restes des proies qu'il a ramenés de ses chasses : ossements brisés et touffes de poils pleines de sang. Rulhan découvre également quelques trophées d'un genre différent : un collier de cuivre, une boucle d'oreille souillée de sang, sans doute arrachée à une oreille humaine, un anneau d'or dans lequel est encore passé un doigt en état de putréfaction avancé.

Rulhan contemple ces trophées d'un air sombre. Il pensait que le loup garou n'était rien qu'une bête, mu par l'instinct et par la rage, mais ce qu'il voit aujourd'hui lui fait penser qu'il pourrait avoir une intelligence proche de celle de l'homme. Cela le rendra d'autant plus difficile à tuer.

Rulhan ressort de la grotte et explore les environs avec un soin minutieux. Si la bête a fait de cette grotte son repaire, elle rode peut-être encore autour, et tout ou tard, elle reviendra. Dans la forêt en contrebas, le chasseur découvre un nouveau cadavre. C'est une forme blanche et nue gisant au pied d'un arbre. Un loup gris – parfaitement normal celui là – s'approche d'elle et la flaire. Lorsque Rulhan arrive, il se dresse et montre les crocs. Le chasseur s'avance et fait mine de le charger avec son coutelas, et aussitôt le loup disparaît sans demander son reste. Il y a d'autres proies dans la vallée, et il ne veut pas se mesurer à cet énorme bipède et à la longue griffe d'acier.

Rulhan se penche et examine le corps. C'est celui d'une jeune fille de seize printemps à peine, entièrement nue. Elle a été égorgée sauvagement, et on aperçoit des traces de meurtrissures sur ses bras et son torse.

Soudain Rulhan dresse l'oreille. Il a entendu un craquement juste derrière lui. Un autre loup ? Non, ça à l'air plus lourd, lourd et maladroit comme un homme. Le chasseur étreint son poignard. L'inconnu s'est approché par derrière sans manifester sa présence, cela indique qu'il a l'intention de prendre Rulhan par surprise ! Pour mieux le surprendre, Rulhan fait celui qui n'a rien remarqué. Il se prépare à faire volte-face au moindre signe d'attaque. Mais soudain, une voix se fait entendre.

— Elle n'a pas été tuée par un loup.

Rulhan se retourne et distingue une forme massive et velue qui se tient dans l'ombre des arbres. Un ours ? Non il s'agit simplement d'un montagnard habillé de peaux de bête, et brandissant dans sa main droite un énorme brise-crâne constitué d'une lourde pierre polie, accrochée à un manche de bois. La

barbe de l'homme est hirsute et ses cheveux forment une véritable crinière autour de son visage.

— Ce sont des humains qui ont fait cela.

Rulhan hoche la tête avec impatience. Le montagnard le prend-il pour un simple d'esprit ? Il sait lire les signes.

— Tu sais qui est responsable ?

— Une bande de mercenaires, des étrangers venus du nord. Lorsqu'ils ont vu qu'ils ne pouvaient pas tuer le monstre, les gens dans la vallée ont fait la pire des bêtises : ils sont allés dans les villes, à Kadaram et à Thurem et ont offert une récompense à qui serait capable de le faire à leur place. Ce n'était pas bien malin. Cela a attiré des individus peu recommandables, des mercenaires ou des brigands mus par la soif de l'or. Certains d'entre eux sont venus ici, ils ont essayé de débusquer la créature, mais voyant que celle-ci était invulnérable, ils se sont lassés. Ils ont attaqué un fermier des environs et ont capturé sa fille histoire de s'amuser un peu.

Rulhan se souvient qu'Altar avait parlé de rôdeurs qu'il avait surpris à tourner autour de sa ferme.

— Suivons leurs traces, propose-t-il alors. Frustré de ne pouvoir trouver la bête, il aimerait bien passer sa rage sur un groupe d'assassins et de violeurs de vierges.

Ils n'ont aucun mal à suivre la piste à travers la forêt. Les hommes ont laissé de telles traces qu'on dirait qu'ils ne se soucient pas de pouvoir être suivis. Se croient-ils invulnérables, pensent-ils n'avoir affaire qu'à des fermiers terrifiés ? Rulhan va leur montrer ce que les montagnards font à ceux qui s'en prennent à leurs filles. Il sent la rage monter en lui, la rencontre promet d'être sanglante !

— Tu la cherches toi aussi ? grogne l'homme d'un ton peu amène.

Rulhan s'arrête, interloqué.

— Quoi ?

— La bête. Tu es là pour elle ? Tu veux aussi la récompense ?

— Je suis là pour la tuer, oui. Mais je ne veux pas d'argent.

— Le loup est parti. Il est descendu dans la vallée.

— Il est remonté hier, rétorque Rulhan. Tu n'as pas entendu son hurlement cette nuit ?

L'autre secoue lentement la tête.

— Tu ferais mieux de partir. Ou il te tuera comme les autres.

— Je ne partirai que lorsque j'aurais pris son cœur, s'exclame l'Orlanki. Pour l'instant, ce n'est pas la bête que nous traquons, mais les brigands. Tu ferais mieux de te faire ou ils vont nous entendre arriver.

— Ils sont trois, indique le montagnard.

Rulhan sent la moutarde lui monter au nez. Cet homme le prend-il pour un enfant ?

— Je sais lire les signes ! Trois hommes, ce n'est rien, je peux m'en occuper tout seul si tu as peur.

C'est au tour du montagnard de se sentir offensé.

— Je n'ai pas peur. C'est moi qui tuerai ces trois hommes ! De mes propres mains ! Tu n'es pas d'ici. Je n'ai pas besoin de toi.

Il se redresse de toute sa hauteur en brandissant son casse-tête d'un air menaçant. L'Orlanki lève la main et lui fait signe de se baisser. A travers les arbres, il a aperçu une silhouette. Il se penche et se dissimule sous les buissons, s'assurant d'un regard que son compagnon fait de même. Puis, toujours courbé, il se glisse en avant, en se dissimulant derrière les troncs d'arbres et les buissons pour voir sans être vu. Sans faire plus de bruit qu'un renard, il arrive jusqu'à la lisière d'une petite clairière où trois hommes ont élu domicile. L'un d'eux est en train d'allumer un feu, un autre sort de son sac à dos un gourde et avale une longue rasade. Mais le troisième la lui arrache d'un geste brusque.

— Ce n'est pas le moment de se saouler, lance-t-il.

— De quoi tu as peur ?

— Nous sommes toujours dans les montagnes… Les fermiers sont peut-être sur nos traces…

L'autre émet un ricanement méprisant.

— Le temps qu'ils se rendent compte nous serons loin… Et puis quoi ? Nous sommes armés, ce ne sont que des paysans. Qu'avons-nous à craindre ?

On entend un rugissement, et le montagnard jaillit hors des fourrés en faisant tournoyer son casse-tête. Rulhan le maudit intérieurement. Il n'a même pas eu le temps de se préparer ni même d'armer son arc que déjà son bouillant compagnon a entamé le combat.

L'autre s'abat sur ses ennemis comme un ours en furie. Mais les mercenaires ne se démontent pas. Ils en ont vus d'autres, et ne sont pas hommes à s'effrayer de rien. Leurs épées jaillissent des fourreaux. Les hommes sont malpropres, avec des barbes de quelques jours, des casques et des armures de cuir cloutés. Le casse-tête s'abat avec une force terrible, mais l'adversaire esquive avec la vivacité d'un chat.

— On va te saigner, gros porc, lance-t-il d'un air mauvais.

Cela accroît la rage du montagnard qui se met à tournoyer sur lui-même, en tenant son casse-tête à deux mains. Les guerriers se dérobent à la hâte, et aucun d'eux n'est blessé. Des sourires torves éclairent leurs visages et leurs yeux s'illuminent d'une lueur cruelle.

— Tu aurais dû rester chez toi, l'invective le troisième des mercenaires. On va te saigner et ensuite on ira voir ta femme.

Les trois hommes s'approchent, resserrent leur cercle autour du montagnard. Celui-ci abat son casse-tête, mais cette fois-ci le mercenaire pare le coup avec son épée. Le choc est brutal, mais il tient bon. L'un de ses compagnons en profite pour attaquer le montagnard par derrière. Pendant ce temps, Rulhan s'est dressé au dessus des buissons, arc bandé. Il vise avec soin, et lâche la corde. Le tir est si puissant que la flèche transperce la gorge de l'homme, continue sa course et va se ficher dans un arbre. Le mercenaire tournoie sur lui-même avant de s'effondrer. Son compagnon a un mouvement de surprise et le montagnard, en poussant un hurlement de rage, abat son casse tête avec une telle puissance qu'il pulvérise à la fois le casque et le crâne de son adversaire.

Le dernier des mercenaires charge Rulhan, espérant le prendre de vitesse avant qu'il n'ait rechargé son arc. Celui-ci n'a même pas le temps de dégainer son coutelas, il se jette de coté pour esquiver l'attaque. L'homme passe juste à coté de lui et s'élance en avant, espérant fuir dans la forêt, mais son pied se prend dans une racine et il s'étale de tout son long sur le sol. Aussitôt Rulhan bondit. Il met son pied sur la main de l'homme, dégaine son coutelas et lui met la pointe sur la gorge.

— Pitié, gémit le mercenaire.

Rulhan le regarde, interloqué.

— Pitié ? Quelle pitié as-tu montré pour ta victime ? Elle n'avait jamais connu d'homme !

— Epargne moi, je t'en supplie, je n'y suis pour rien, ce sont les autres, ce ont eux qui ont tout fait…

La peur fait trembler sa voix, il y a des larmes dans ses yeux. Rulhan n'en croit pas ses oreilles. Comment peut-on si montrer si vil et si lâche à la fois ? Il avait espéré que l'autre aurait au moins la décence de mourir comme un homme, après avoir vécu comme un démon. Il ne se sent même pas le cœur de le torturer. D'un air dégoûté, il lui transperce la gorge. Il a l'impression d'écraser un serpent particulièrement venimeux et malfaisant.

Puis il se retourne vers son compagnon. Le montagnard est resté en arrière. Il examine la flèche que Rulhan a tirée, et qui est fichée dans le tronc. C'est celle qu'il a prise à l'Elfe.

— Une pointe d'eorg ?

— C'est la seule façon de tuer le loup. Il faut lui percer le cœur avec une flèche en eorg.

— Qui t'a dit cela ? demande l'homme d'un air nerveux.

— Un Elfe.

— Ils sont aussi fourbes et menteurs que mille renards !

— Celui-ci croyait au pouvoir de cette flèche, à tel point qu'il n'a pas hésité à pourchasser le monstre dans les ténèbres, avant de tomber sous ses crocs.

Il s'avance et reprend sa flèche. L'homme la fixe un moment comme on fixe un instrument particulièrement dangereux, puis il détourne le regard. Il semble réfléchir un moment, puis ajoute d'une voix plus aimable :

— Il fera bientôt nuit. Viens dormir chez moi. Je suis Goran, le chasseur.

— Rulhan. Je suis chasseur aussi.

Goran demeure dans une grotte s'ouvrant au pied d'une falaise. On y accède en escaladant une pente abrupte couverte d'éboulis. Rulhan partage ses provisions avec le montagnard.

— Pourquoi cherches-tu cette bête ? Pour la récompense ?

Rulhan secoue la tête. Plus maintenant. A présent l'excitation de la chasse l'emporte sur tout le reste.

— Je chasse pour mon plaisir.

Goran lui jette un regard réprobateur.

— Les tiens ont plus de respect pour la nature d'habitude. On ne tue pas par plaisir. C'est le pire pêché qui se puisse imaginer. Une insulte envers les dieux.

— Cette chose ne fait pas partie de l'ordre naturel du monde. C'est un démon.

—Que sais-tu de l'ordre naturel des choses ? Es-tu un prêtre, un mage ou un dieu pour parler ainsi ?

Rulhan hausse les épaules. Il y a des évidences dont il n'a pas envie de discuter et il ne comprend pas pourquoi le chasseur se met en colère. Goran pousse un soupir.

— Il fait froid. Un peu de tisane nous réchauffera.

Il fait bouillir de l'eau et laisse infuser un mélange d'herbe et de fleur des montagnes fortement parfumées. Il verse la tisane dans des bols de terre cuite. La grotte est sommairement aménagée, avec un âtre, quelques bancs en guise de siège, et de grosses pierres plates qui font office de table.

— Les loups garous aussi ont le droit d'exister, insiste Goran.

Rulhan ne répond pas. Il se sent las tout d'un coup. Cela fait des jours qu'il parcourt les terres sauvages, des jours qu'il passe des nuits à ne dormir que d'un œil, à la belle étoile. Ses yeux se ferment malgré lui. Il installe sa couverture dans un coin et ne tarde pas à s'endormir.

La femme-louve

Il dort toute la nuit d'un sommeil profond et sans rêve, et ne s'éveille qu'au matin, l'esprit encore vaguement engourdi. Goran n'est pas là. A l'extérieur, le soleil est déjà haut dans le ciel. Il est temps de se remettre en chasse. Rulhan rassemble à la hâte ses affaires. Mais il a beau fouiller et refouiller la grotte, lui manque quelque chose, quelque chose d'*essentiel*.

Il sort dans la lumière du jour. Le soleil illumine les pics environnants, les faisant scintiller comme des diamants. D'où il se trouve, il a une vue sur toute la vallée, une bande étroite de forêt d'un vert très sombre, cernée de hautes falaises. Goran est là, au pied des éboulis. Il est occupé à lier ensemble des branches d'arbre à l'aide de cordes tressées. Il travaille torse nu, laissant apparaître un poitrail aussi velu que celui d'un singe. Rulhan le rejoint, jetant un œil intrigué sur son travail.

— Que construis-tu ? demande-t-il ;

— Une cage.

— Pourquoi faire ?

— Je vais capturer le loup garou. Ainsi il ne fera plus de mal à personne.

— C'est toi qui m'as pris ma flèche d'eorg ?

Goran hoche la tête.

— Pendant que tu dormais, assommé par la tisane de simples que je t'ai fait boire, j'ai fouillé tes affaires et pris l'arme que tu comptais utiliser contre le loup. A présent, il ne te reste plus qu'à redescendre dans la vallée - ou bien à m'aider.

Rulhan serre les poings d'un air menaçant.

— Rend moi ma flèche !

Goran secoue la tête.

— Pas question. Je ne peux te laisser tuer ce loup.

Rulhan toise le montagnard d'un air sombre. C'est un homme robuste et massif, pas plus grand que lui mais beaucoup plus puissant et large d'épaules. En combat singulier, il sera coriace et difficile à battre. L'Orlanki pousse un soupir. Il préfère discuter d'abord.

— Pourquoi vouloir à tout prix le sauver?

— Parce que c'est mon frère, répond Goran d'un ton brusque. Il y a quelques mois Gamrir a tué un loup dans la forêt. Or ce loup était un favori de la déesse Targa, qui a changé mon frère en bête pour le punir de ce crime. Depuis il erre dans la forêt, sous forme d'un monstrueux homme-loup, le cœur empli d'une rage terrible. Mais je vais mettre fin à tout cela. Je vais le capturer et l'enfermer dans une cage dont il ne pourra plus sortir.

Le montagnard regarde Rulhan droit dans les yeux.

— J'aurai du mal à réussir seul. J'ai besoin d'aide. Joins-toi à moi !

Rulhan secoue la tête.

— Je suis venu ici pour tuer le loup et prendre son cœur.

— Il faudra prendre le mien d'abord. Je ne te laisserai pas tuer mon frère.

L'Orlanki hésite. Au fond, Goran a raison. Le loup-garou reste un humain, même s'il est frappé par une malédiction épouvantable. Il a tué, mais il n'est pas vraiment responsable de ses actes. La vraie responsable est Targa, cette déesse mauvaise. Tuer le loup garou serait un meurtre. Il hausse les épaules.

— OK, Goran, je t'aiderai. Mais comment comptes-tu t'y prendre ?

Goran se lève. Sous sa barbe pointe un sourire, le premier que Rulhan a l'occasion de voir. Il monte jusqu'à la grotte et descend un filet de cordes.

— Je l'ai confectionné moi même. Les cordes sont si épaisses et solides que Gamrir lui-même ne pourra pas les rompre. Nous allons le faire tomber dans un piège et l'enfermer dans ce filet. Ensuite, nous le transporterons à l'intérieur de la cage.

— Et ce piège, comment comptes-tu le construire ?

— Je connais les endroits où mon frère vient boire. Cela fait longtemps que je l'observe et que je suis ses traces. Il nous suffira de creuser une fosse, juste sur son passage et de la recouvrir de branchages. A l'intérieur, nous tendrons le filet que nous suspendrons à une branche d'arbre. Ainsi nous n'aurons aucun mal à le capturer.

Rulhan hoche la tête. Le plan est habile. Il a quelques chances de réussir. Mais il est aussi dangereux. Le monstre semble terriblement fort. Il pourrait réussir à s'échapper... Rulhan éprouve la solidité des cordes en tirant dessus de toutes ses forces. Il ne parvient pas à les rompre, mais le loup-garou doit être beaucoup plus robuste que lui…

— Et ensuite ? demande-t-il.

— Quoi ensuite ?

— Une fois qu'on l'aura capturé ? Tu vas le laisser dans cette cage le reste de ses jours ? Cela serait plus cruel que de le tuer.

— Je vais l'amener à Alcyande. Les mages pourront peut-être le guérir. Annuler la malédiction, et refaire de lui un homme.

Rulhan sursaute.

— Moi aussi, je vais à Alcyande. J'ai une faveur à demander aux mages.

— Si tu m'aides à capturer mon frère, je ferai tout pour te venir en aide.

— Marché conclu ! Nous allons capturer ce loup garou, et nous irons ensemble trouver les mages d'Alcyande. Nous trouverons bien un moyen de les convaincre de nous aider. Mais dis-moi : est-il vrai que les loups garous ne peuvent être tués qu'en leur transperçant le cœur avec une arme en eorg ?

— C'est exact. Tant que le cœur est intact, le corps du loup guérira et se reconstituera entièrement, même si tu lui tranches la tête ou si tu le brûles et disperse ses cendres. Mais j'ai caché la flèche quelque part où tu ne pourras jamais la trouver.

— Je t'ai dit que j'allais t'aider. Nous autres Orlanki n'avons qu'une parole.

— Alors prends ma hache et va couper quelques branches pour terminer cette cage

Sans un mot, Rulhan arrache la hache à la souche dans laquelle elle était fichée et prend la direction de la forêt en contrebas. Au pied d'une pente abrupte, un sentier s'enfonce dans les sous-bois.

Goran le suit des yeux et le regarde disparaître, avec un reste de méfiance. Jusqu'à quel point peut-il faire confiance à ce chasseur Orlanki ? Le montagnard sort la pointe d'eorg de sa poche et l'examine à la lumière du soleil avec une mine assombrie.

Rulhan fouille la forêt à la recherche de branches suffisamment solides pour retenir un loup-garou. Il finit par repérer un jeune arbre vigoureux, avec un tronc épais comme une cuisse. Il crache dans ses mains et s'attelle aussitôt à la tâche. Après quelques dizaines de minutes d'effort, l'Orlanki est en nage, mais l'arbre gît sur le sol, fauché en pleine vie. Rulhan en éprouve une bouffée de remord. Qui sait si une âme errante n'avait pas choisi ce jeune hêtre pour sa Seconde Vie ?

A l'aide de son coutelas, il coupe les branches les plus minces et arrache les feuilles. Reste à transporter l'arbre jusqu'en haut, ce qui ne sera pas la partie la plus facile du travail. Avant de remettre à l'œuvre, Rulhan décide de se rafraîchir un peu. Mais sa gourde est à sec. Il a repéré un ruisseau, hier en montant, et il décide de descendre s'y abreuver plutôt que de remonter jusqu'à la grotte. Pour cela, il lui faut descendre une pente abrupte à travers la forêt, puis traverser un massif de ronces et de fougères hautes comme un homme, dans lequel il se fraye un passage à coups de hache.

Enfin, il perçoit le bruit de l'eau ruisselante sur les rochers. Sa gorge est desséchée et ses muscles sont raides et douloureux. Mais ses oreilles exercées perçoivent un autre son. Une sorte de gémissement rauque. Rulhan se fige, soudain inquiet. On dirait le bruit que ferait une bête blessée. Est-ce LE loup ? Serait-il encore une fois tombé sur ce maudit démon sans le faire exprès ? Mais le gémissement ne semble guère redoutable. Il s'approche avec prudence, coutelas dégainé, et tombe nez à nez avec un petit loup gris. L'animal gronde à sa vue et exhibe des crocs pointus. Il ne fait rien pour s'enfuir, et Rulhan constate bien vite qu'il en serait incapable. Sa patte avant droite est prise dans un piège à loup. Il gémit et se débat sans pouvoir se libérer. Rulhan se penche vers lui.

— Vous autres loups feriez mieux de quitter la vallée pour un temps. Vous n'êtes plus les bienvenus ici.

Le loup le regarde sans comprendre. Son grognement s'intensifie et il montre d'impressionnants crocs d'ivoire lorsque l'homme s'approche.

— Ne t'avise pas de me mordre sinon gare à toi.

Et sans plus de cérémonie, l'Orlanki écarte les mâchoires du piège. Le loup gris le laisse faire sans broncher, langue pendante, une lueur d'espoir au fond de ses yeux jaunes. Il se raidit et pousse une sorte de jappement lorsque l'homme palpe sa patte, mais il n'attaque pas.

— Elle n'est pas cassée. Tu as une sacrée chance, l'ami.

L'Orlanki se relève en souriant. Le loup gris disparaît en boitillant dans les buissons, sans jeter un seul regard en arrière.

Rulhan poursuit sa route vers le ruisseau et remplit sa gourde, puis il humecte son visage et sa nuque. Enfin, il remonte jusqu'au tronc et le hisse le long de la pente jusqu'à l'endroit où attend Goran en le traînant derrière lui à l'aide d'une corde.

La construction de la cage prend un jour entier, des heures passées à couper des branches et des troncs d'arbre dans la forêt, à les scier en barreaux, et à les nouer ensemble à l'aide de cordes. La nuit, les deux compagnons dorment dans la grotte, et leur sommeil est troublé par le hurlement du loup, qui vient roder parfois à quelques centaines de mètres à peine de l'endroit.

Au matin, la cage est complètement achevée. Elle est aussi solide qu'on peut l'espérer. Mais Rulhan est inquiet. Il se demande si le loup ne va pas être capable de dénouer les cordes ou de les trancher avec ses griffes. Hélas, Goran ne possède pas le moindre clou. Rulhan songe qu'ils auraient pu descendre dans la vallée pour se procurer du matériel. Il est trop tard à présent.

Il faut ensuite creuser la fosse. Les compagnons s'y attellent durant l'après midi, et lorsqu'arrive le soir, le piège est achevé. Goran tend son filet à l'intérieur, et l'accroche à un arbre. Puis il recouvre la fosse de branches et de feuilles.

— Il ne faut pas laisser la moindre trace. Le loup-garou qu'est devenu mon frère est aussi intelligent que l'était Gamrir.

Les deux compagnons se cachent dans les fourrés, pour attendre la venue du loup. La nuit tombe rapidement, et la forêt s'emplit de ténèbres et de craquements inquiétants. Les heures passent, lentement. Mais le loup ne se montre pas.

— Il vient normalement un peu avant l'aube, chuchote Goran. Presque chaque soir, sauf les jours où il descend dans la vallée pour chasser…

Les chasseurs restent la nuit entière à l'affût, mais le loup ne vient pas. Aux premières lueurs de l'aube, des sangliers et un daim viennent s'abreuver au ruisseau. Fort heureusement, ils se tiennent à l'écart de la piste du loup et le piège ne se déclenche pas.

— Nous reviendrons la nuit suivant, dit Goran. Et celle d'après s'il le faut.

Rulhan hoche la tête. Le loup se montrera tôt ou tard. Les marques qu'il a laissées dans la forêt et sur les berges de la rivière montrent qu'il est très souvent venu boire ici. Ce n'est qu'une question de patience pour qu'il se montre à nouveau. Pourtant, une nuit passe, et une autre encore, et le loup ne vient pas. On l'entend parfois hurler au loin, mais c'est tout.

— Se méfie-t-il ? s'inquiète Goran. A-t-il compris ce que nous voulions faire ? A-t-il senti notre odeur dans la forêt ?

— La patience est la première vertu du chasseur, rétorque Rulhan d'un ton sentencieux.

C'était l'une des maximes préférées de son oncle, le frère de sa mère, qui lui a appris à chasser en l'absence de son père, parti guerroyer au loin. Pour lui inculquer ce précepte, l'oncle l'avait jadis fait veiller toute une nuit dans le froid, à guetter, immobile, la sortie d'un lièvre. Rulhan a un sourire attendri. Cela avait été un supplice terrible: il n'avait pas huit ans à l'époque et ne pouvait tenir en place. Mais lorsqu'enfin le lièvre était sorti, peu avant l'aube, il ne l'avait pas tué. Il était resté parfaitement immobile, des heures durant, sans faire un seul mouvement, le temps que l'animal s'habitue à lui et s'approche sans méfiance, et il l'avait capturé en le saisissant dans ses bras. Au zénith il avait rapporté le lièvre

vivant à son oncle qui l'avait obligé à le tuer, à l'écorcher et à le vider avant de l'envoyer dormir. C'était des jours heureux que ce temps d'insouscience !

Au plus sombre de la quatrième nuit, des craquements soudain se font entendre dans les branches. Rulhan lève la tête.

— Un Elfe.

Il a eu le temps d'apercevoir une forme dorée à travers les arbres, avec deux ailes diaphanes comme celle d'un papillon.

— Maudits farfadets ! grogne Goran. Que viennent-ils faire ici ?

— L'un d'eux a été tué par le monstre. Ils veulent se venger !

— Ils n'ont pas intérêt à s'approcher ici. Si j'en vois un, je lui brise le crâne !

Le montagnard a saisi son casse-tête et l'agite d'un air menaçant. Rulhan s'étonne.

— Qu'est-ce que tu as contre les Elfes ?

— Tu ne les connais pas comme je les connais, sinon tu ne poserais pas la question ! Ce sont des êtres d'une grande cruauté. Ils prennent plaisir à égarer les voyageurs dans les montagnes et à les faire tomber dans ces crevasses.

— Je les trouve plutôt mignons…

— Leur apparence cache la perversité de leurs cœurs. Saches que les Elfes sont incapables de se reproduire. Ils enlèvent des enfants humains et les transforment par la sorcellerie pour les modifier, changer leur corps et leur esprit et les faire devenir semblables à eux.

Le reste de la nuit passe, et le loup demeure introuvable. Le jour, Goran trouve pourtant des traces de son passage dans la forêt : un ours a été massacré et mis en pièce. Des morceaux de son corps sont étalés un peu partout.

— Il finira par venir, affirme Rulhan. Sois patient.

— Ces maudits Elfes peuvent le trouver avant nous avec leurs flèches d'eorg…

Le soir arrive, et les compagnons reprennent leur poste dans les buissons. L'attente est interminable, inconfortable. Les muscles des chasseurs sont endoloris à force de rester toujours dans la même position. La fatigue et le manque de sommeil commencent à se faire sentir et à rejaillir sur leur humeur. Goran est plus sombre et cassant que jamais. Rulhan se demande s'il ne va pas planter là son compagnon et repartir dans la vallée. Mais ce serait avouer que le loup s'est montré plus fort que lui…

Les premières lueurs de l'aube commencent à poindre. Une nouvelle nuit d'attente pour rien. Soudain, on entend des craquements dans les branches. Des formes ailées apparaissent tournoyant au dessus de la forêt. Ce sont les Elfes, avec leur peau d'or et leurs visages d'enfant-fées. Leurs ailes diaphanes et colorées ressemblent à celle des papillons. La délicatesse de leurs membres et la finesse de leurs traits enfantins contrastent avec l'expression de fureur de leur visage. Perchés sur les branches environnantes, ils brandissent des arcs, et les pointes de leurs flèches brillent comme de l'argent.

— Que faites-vous ici ? demande Goran.

— Nous traquons le loup ! lance l'un d'eux d'une voix aiguë. Il a tué Ambre et Eclat de Rose. Nous allons lui transpercer le cœur de nos flèches !

— Dégagez, rugit Goran. Où vous croyez-vous ? Vous êtes ici sur notre territoire !

Des rires lui répondent, tels des tintements cristallins.

— Notre territoire à nous s'étend partout où il y a un ciel !

— Allez-vous en où je vous brise le crâne !

— Tu crois que tu nous fais peur, gros lourdaud ? Tu peux toujours nous courir après avec ton casse-tête, jamais tu ne nous attraperas !

Presque au même instant, un effroyable rugissement retentit. Le loup est là, dressé de toute sa hauteur sur ses pattes antérieures. Son poil noir et hirsute le fait paraître encore plus puissant et massif qu'il n'est en réalité. Ses crocs longs comme la main dégoulinent de bave. Les Elfes poussent des cris de frayeur et s'envolent. Certains décochent quelques flèches mais la plupart manque leur cible. L'une d'elle pourtant blesse le loup au visage, deux autres disparaissent dans sa fourrure, une dernière – décochée avec habilité – se fiche dans son épaule gauche, à quelques pouces seulement du cœur.

— Arrêtez, bande d'idiots ! crie Goran. Vous allez tout faire rater.

Rulhan secoue la tête. Les Elfes vont faire fuir le monstre et tout sera à recommencer. Les attentes interminables, les nuits blanches… En espérant que le loup revienne encore ici après cela. Le monstre se dresse et rugit de fureur. Il bondit vers les Elfes mais ceux-ci volent loin au dessus de sa portée. Le monstre enrage de ne pouvoir les atteindre et rugit de plus belle. Rulhan a une idée. Il bondit hors des buissons et vient se placer de l'autre coté de la fosse. Il ramasse une grosse pierre et la lance vers le loup, qui la reçoit en pleine tempe.

— Laisse donc ces lutins en paix, et viens donc voir par ici, lance l'Orlanki.

Le monstre ne se le fait pas dire deux fois. Il s'élance et se rue vers le chasseur, qui solidement campé sur ses jambes, semble l'attendre, de l'autre coté de la fosse, qui est complètement invisible dans la pénombre. Des flèches fendent l'air, se fichent dans la fourrure du loup ou sur le sol à coté de lui, mais cela n'arrête pas sa course.

Au moment précis où il va poser le pied sur le piège, le loup s'arrache au sol, et franchit la fosse d'un seul bond puissant. Muet d'horreur, Rulhan ne peut que le regarder s'abattre sur lui. Il est comme paralysé de stupeur. Est-ce la malchance, ou a-t-il gravement sous-estimé l'intelligence du loup garou ? Goran bondit et le projette au sol au moment où le loup s'abat sur lui.

— Arrête, crie le montagnard à son frère en se redressant sur ses pieds. On ne te veut pas de mal ! Nous ne sommes pas comme ces maudits Elfes !

Le loup garou hésite. Il flaire le montagnard qui lui fait face, donne l'impression de le reconnaître. Il lève sa gueule vers le ciel, et lance un long et sinistre hurlement, un hurlement qui sonne comme un cri de désespoir.

— Feu à volonté ! crie le chef des Elfes et une pluie de flèches s'abat sur le loup qui se débat et hurle de douleur.

Une flèche perdue vient se ficher dans l'épaule de Goran, l'autre transperce sa botte.

— Bande de petits connards ! rugit celui-ci en s'affaissant sur le sol.

Rulhan l'attrape et le tire à l'écart, hors de portée des traits elfiques. Le loup, dont la fourrure est hérissée de flèches, pousse des hurlements de douleur et titube en agitant les bras, comme pour éloigner ces insectes et leurs dards cruels. Il recule et sans s'en rendre compte, marche sur les branchages dissimulant la fosse. Ceux-ci se dérobent brusquement sous son poids et il se retrouve enserré dans le filet, suspendu entre ciel et terre. Il pousse des rugissements de rage, se débat mais ne parvient qu'à s'emmêler encore un peu plus. Les Elfes poussent des cris de joie.

Goran se relève tant bien que mal, soutenu par Rulhan et agite son casse tête.

— Dégagez, stupides lutins ! Le loup est hors de combat à présent.

— Tu crois qu'on va le laisser s'en tirer à aussi bon compte ? ricane l'un des lutins avec un sourire cruel. On va lui transpercer le cœur.

Il s'approche et se pose de l'autre coté de la fosse, brandissant son arc et une flèche à pointe d'eorg.

— C'est nous qui avons creusé la fosse et c'est nous qui l'avons capturé, proteste Rulhan. C'est à nous de décider de son sort.

— Il ne serait jamais tombé dans votre piège grossier si nous ne l'avions pas blessé avec nos flèches, font observer les Elfes.

Les petits êtres ailés s'approchent de la créature entravée, des flèches encochées sur leurs arcs, mais comment trouver le cœur dans cette masse hirsute et sombre ? Ils ne peuvent que tirer au hasard et les rugissements du loup redoublent sous la morsure des pointes d'eorg. Goran crie et insulte les Elfes mais rien n'y fait. Il finit par ramasser des pierres et les lancer dans leur direction. En réponse, une pluie de flèches s'abat, formant un cercle presque parfait tout autour des compagnons.

— La prochaine fois on ne vous ratera pas ! lance les Elfes.

Soudain, des craquements se font entendre dans les fourrés. Un grand loup à la fourrure immaculée émerge des sous bois, sa queue majestueusement dressée, bientôt suivi par un autre, et un autre encore. Bientôt c'est toute une meute de loups qui encercle les compagnons.

— D'où ils sortent encore ceux-là ? demande Goran.

Les lutins s'envolent, vont se placer sur de hautes branches, hors de portée des animaux et arment tranquillement leurs arcs, se préparant à faire un grand génocide de loups. Or, une silhouette humaine se découpe dans les ténèbres à la suite de la meute. Lorsqu'elle apparaît dans la lueur du petit jour, Rulhan est frappée par sa laideur épouvantable. Son corps est entièrement nu et couvert de terre et de crasse. Ses ongles sont longs et noirs, ses cheveux, sales et emmêlés lui descendent sur les chevilles. Son visage a un aspect féroce, sauvage avec des yeux injectés de sang. Mais on ne peut s'y tromper : c'est une femme.

Les lutins se figent, saisis de stupeur, puis s'enfuient en poussant des cris de terreur. Certains abandonnent même leurs arcs et leurs petites flèches d'eorg. Les loups s'avancent en grondant et en montrant les crocs. La femme pose sa paume sur le crâne du plus grand d'entre eux et ils se calment subitement.

— Qui es-tu donc ? demande Rulhan interloqué.

— Arrête de poser des questions stupides, souffle Goran qui est agenouillé à ses cotés. Tu ne vois pas qu'il s'agit de la déesse Targa, la Femme-Louve ?

— Oui, je suis Targa, grince la déesse d'une voix de crécelle. S'il est parmi toutes les créatures de ce monde une que je déteste tout particulièrement, ce sont bien les humains. Stupides, arrogants, insatiables, ignorants, irrespectueux… Les créatures les plus maléfiques de tout l'univers. A coté de vous, les uroghs font figure d'enfants turbulents. Si j'en avais le droit je lâcherai mon peuple sur le vôtre et j'effacerai votre espèce répugnante de la création. En attendant je n'aime guère avoir des dettes. Vous avez aidé l'un des miens, je vous aide à mon tour. Et ainsi nous serons quittes. Surtout ne vous adressez plus jamais à moi dans vos prières !

— Aidé l'un des tiens ?

Du pied, Targa indique un loup qui marche à ces cotés. C'est le loup que Rulhan a sauvé du piège auprès du ruisseau.

— Tu as droit à une récompense, Orlanki. Une *petite* récompense. Dis moi ce que tu veux, je te l'accorderai, mais attention de ne pas trop demander. Tu m'as rendu un petit service, c'est vrai, mais ne crois pas que je vais te décrocher la lune. Tu ne saurais pas quoi en faire de toute façon.

Rulhan hausse les épaules.

— Je ne te demanderai qu'une chose, dans ce cas. Lève la malédiction que tu infligée au frère de Goran.

Targa fronce les sourcils.

— Je t'ai dis de te modérer humain ! Le montagnard a amplement mérité son châtiment ! Il a tué Bjorwulf, mon préféré. De tous les loups d'Alcyande, c'était lui le plus magnifique.

— Il a déjà expié sa faute. Il a durement souffert. Et beaucoup d'humains sont morts…

— Beaucoup de loups également sont morts sous les coups des chasseurs.

— Ecoute ! Si tu acceptes d'accéder à ma requête, je te promets de ne plus jamais tuer aucun loup de toute mon existence. Et également je transmettrai la consigne à mes enfants et aux enfants de leurs enfants et ainsi de suite.

Targa a un ricanement de dérision.

— Je connais les hommes. Je ne donne même pas deux générations pour que ton serment soit oublié. Qu'importe : je sens que tu es sincère et je t'ai promis une récompense. Je vais donc accéder à ta requête. Le Meurtrier retrouvera sa forme normale.

— Et aussi son esprit d'homme ? ajoute Rulhan précipitamment.

— Et aussi son esprit d'homme, confirme Targa qui semble un peu déçue. Mais je ne veux pas qu'il oublie le crime qu'il a commis. Une fois par an, à la date anniversaire de la mort du loup, il se changera à nouveau en loup-garou.

— Qu'il en soit ainsi, conclut Rulhan.

Targa et ses loups se retirent. Rulhan s'approche du filet où une forme se débat en gémissant faiblement. Goran le rejoint en boitillant.

— Gamrir ! Mon frère ! Ne crains rien, je vais te délivrer !

Il tranche la corde qui retient le filet, et celui-ci s'effondre sur le sol. A l'intérieur, on distingue une forme hirsute et sanglante. Elle est presque aussi grande qu'était le loup garou, et une masse sombre de cheveux dissimule son visage, mais elle est incontestablement humaine.

— Mon frère ! Es-tu blessé ?

Goran délivre l'homme entravé à l'aide de son poignard. Gamrir, qui est couvert de sang et de crasse, regarde son frère d'un air hébété.

— Où suis-je ?

— La déesse Targa a levé la malédiction qui te frappait. Désormais, et à l'exception d'un seul jour par an, tu n'es plus un loup-garou !

Un spasme de souffrance secoue Gamrir, qui se prend le visage dans ses mains.

— Que les dieux me pardonnent… Je me souviens de tout… Tous ces meurtres et tout ce sang… Et le loup en moi qui me pourchassait sans répit… Si je dois revivre cela encore une fois, je me jetterais du haut d'une falaise.

Goran secoue la tête.

— Ne dis pas ça ! Les nuits où tu te transformeras, nous t'enfermerons dans une cage solide, dont jamais tu ne pourras t'échapper. Il n'y aura plus de meurtre et si tu auras une vie normale.

— Merci, mon frère, répond Gamrir.

— Ce n'est pas moi qu'il faut remercier, c'est Rulhan l'Orlanki. C'est lui qui a convaincu la déesse.

Il se tourne vers Rulhan et lui prend les mains.

— Orlanki, je te suis redevable à présent. Il n'y a rien que tu ne puisses obtenir de moi.

— Je n'ai besoin de rien, répond Rulhan. Sauf si tu peux me procurer un objet magique que fabriquent les mages d'Alcyande.

— Je ne possède rien de semblable. Mais je prierai les dieux qu'ils t'accordent leur bénédiction.

Rulhan fronce les sourcils.

— Il vaudrait mieux pas… Je ne connais pas tes dieux, et je ne pense pas qu'Ils me connaissent, ni qu'Ils m'apprécient… Le seul dieu que nous vénérons, nous autres Orlanki est Orlank, le dieu de la montagne d'Orlank. Mais il n'aime guère être dérangé, aussi vaut-il mieux ne pas trop le prier. En règle générale, les Orlankis ont l'habitude de se débrouiller seul, sans le secours des dieux, mais avec les armes qu'Ils nous ont données : le courage, la force et la ruse.

— Que comptes-tu faire à présent ?

— Je vais me rendre à Alcyande, évidemment. Il n'y a que là bas que je pourrai trouver ce que je recherche.

— Je vais t'accompagner ! A deux, le voyage sera plus facile, et nous aurons plus de chance de convaincre les mages.

— Je viendrai aussi, intervient Gamrir. Et j'essayerai de trouver le moyen de m'acquitter de la dette que j'ai envers toi, bien que je doute que cela soit possible.

— Rentrons à la grotte, propose Goran, avant que ces idiots d'Elfes reviennent.

Les compagnons se mettent en route. Rulhan et Gamrir soutiennent Goran, qui peut à peine marcher avec son pied blessé. Gamrir est couvert de sang, mais il ne porte aucune trace de blessure. Est-ce la volonté de la déesse ou le pouvoir de son cœur de loup garou ? Toutes les blessures que lui ont infligées les Elfes se sont mystérieusement refermées, ne laissant derrière elles que des cicatrices.

Arrivé à la grotte, Rulhan ôte les pointes de flèches à la pointe d'un couteau, puis nettoie et panse les blessures du montagnard. Pendant l'opération, celui-ci serre les dents et pousse des grognements de douleur.

— Saleté d'Elfes ! Si jamais j'en attrape un, il passera un mauvais quart d'heure…

— Tu ne seras pas en état de marcher avant plusieurs jours, s'inquiète Rulhan. Es-tu sûr que tu tiens à m'accompagner ? Je ne voudrais pas perdre trop de temps…

Goran hausse les épaules.

— Allons donc ! La route est longue jusqu'à Alcyande ! Quelques jours de plus ou de moins ne feront guère de différence !

Les trois compagnons passent la nuit dans la grotte, allongés sous des couvertures de fourrure d'ours. Le lendemain, Rulhan part chasser dans les environs, laissant Goran et Gamrir en tête à tête. Il en a assez de se contenter de pain dur et de fromage rassis. Il veut manger de la viande aujourd'hui, en espérant que l'animal qu'il tuera ne sera pas le favori d'une autre déesse irrascible.

Il n'y a pas fait dix mètres dans la forêt que les buissons s'écartent subitement, laissant le passage à un petit loup gris.

— Encore toi ? Qu'est-ce que tu veux ?

L'animal s'assoit et le regarde de ses yeux jaunes, langue pendante.

— C'est la déesse qui t'envoie ?

Par de réaction. L'Orlanki hausse les épaules et s'éloigne. Aussitôt, le loup lui emboîte le pas et vient se placer sur ses talons. L'Orlanki a un sourire.

— Tu veux que nous allions chasser ensemble, c'est ça ? Vous autres loups êtes bien imprudents et stupides de vous associer ainsi aux humains pour quelques restes de viande. Prends garde au jour où je te mettrai un collier !

L'homme et le loup explorent la forêt en quête d'une proie. C'est le loup qui repère une piste, avec son odorat exercé, mais c'est l'Orlanki qui abat la bête d'un tir bien placé de son arc long. La flèche transperce le cœur du daim de part en part. L'homme dépèce le cadavre sur place, à l'aide de son grand coutelas. Le loup le regarde faire en gémissant de convoitise, la salive aux lèvres.

L'homme fait cuire une partie de la viande, l'enveloppe dans un sac, et laisse le reste au loup qui la déchire à pleines dents.

Puis les deux chasseurs reprennent le chemin de la grotte. Mais arrivé en haut, le loup s'immobilise et se met à grogner. Il a senti une odeur inhabituelle. Rulhan s'avance avec prudence. Il perçoit le son d'une altercation, derrière le rideau d'arbres. L'une des voix est celle de Goran. Le chasseur écarte doucement les branches. Un groupe de montagnards encercle la grotte, brandissant des bâtons, des épieux et des fourches. Goran leur tient tête, avec son redoutable casse-tête.

— Foutez moi le camp d'ici, rugit-il. Vous êtes chez moi, je ne vous ai pas invités.

— Ecarte toi, Goran et laisse nous agir, répond l'un des montagnards, d'une voix froide comme la neige.

— Les liens du sang sont une chose, dit un autre, mais un meurtrier reste un meurtrier.

— La loi est la loi. Une vie pour une vie.

— Ce n'est pas moi qui ait tué ces hommes, lance Gamrir, qui se tient derrière son frère, désarmé. C'est le loup. Je n'ai jamais voulu cela. Le loup prenait possession de mon corps.

— J'exige justice pour ma fille ! hurle l'un des hommes, et Rulhan reconnaît Altar, le fermier chez qui il a couché lors de sa première nuit dans les montagnes.

L'homme agite son bâton d'un air menaçant. L'Orlanki encoche une flèche sur son arc, le bande d'un bras sûr, vise posément et tire. La flèche transperce le bâton et l'arrache à la main de l'homme.

En un tournemain, Rulhan a pris une seconde flèche et la pose sur la corde. Il sort des buissons, lentement, tenant toujours son arc bandé.

— Vous feriez mieux de rentrer chez vous, tous. Le loup est mort. Il n'y a plus de loup. Effacez le de vos esprits.

— Gamrir était le loup-garou, crie le fermier. Tu crois que nous ne connaissions pas l'histoire ? C'est lui qui a provoqué le courroux de la déesse c'est à cause de lui que tout est arrivé.

— Il n'a fait que ce que n'importe lequel d'entre vous aurait fait à sa place. Voulez-vous le mettre à mort parce qu'il a tué un loup ? En temps normal vous auriez été les premiers à le remercier d'avoir ôté une menace sur vos troupeaux ! C'est la malchance qui a voulu que Targa en prenne ombrage. C'est elle qui a choisi de faire retomber le poids de sa vengeance sur des innocents.

— Ma fille est morte, et son meurtrier vit encore… gémit le fermier. Je ne peux tolérer cela.

— Gamrir n'est pas l'assassin de ta fille. Vous le connaissez tous : c'est un montagnard comme vous. Pourquoi aurait-il massacré des enfants, des femmes ou de valeureux chasseurs ? C'est le loup qui les a tués. Le loup qui avait pris possession du corps de Gamrir. Gamrir est une victime, tout comme vous. Il a souffert tout comme vous, et souffrira encore, tout le temps qui les dieux lui prêteront vie. Allez vous encore ajouter à son tourment ?

Certains des montagnards sont ébranlés par ce discours.

— L'Orlanki parle bien, dit l'un d'eux. C'est un grand sage. Nous avons été aveugles et injustes.

— Tais-toi donc, répond le fermier. Tu n'as pas perdu de fille ou de fils, toi.

Il jette un regard haineux à Rulhan.

— J'aurais dû te laisser coucher dehors à la merci du monstre plutôt que de recueillir chez moi un serpent comme toi.

— Et aurais-je dû laisser ton jeune fils se faire dévorer ? riposte Rulhan. Tu ferais mieux de partir au lieu de dire des âneries. Vous feriez mieux de partir, tous.

— De quoi te mêles-tu donc Orlanki ? Tu n'es pas sur ton territoire. Retourne sur ta montagne et laisse nous régler cette histoire à notre manière.

Le visage de Rulhan se durcit.

— Je ne vous laisserai pas tuer mes amis. Si vous ne partez pas, il y aura d'autres morts ici, aujourd'hui.

— Vous pourrez peut-être nous avoir car vous êtes très nombreux, dit Goran en faisant tournoyer son casse-tête, mais nous ne partirons pas seul pour le pays-d'où-nul-ne-revient.

Les chasseurs se regardent, hésitent. Certains d'entre eux semblent prêts au combat. La vue du casse tête de Goran et de l'arc de Rulhan refroidit leurs ardeurs. L'un après l'autre, ils détournent le regard.

— Allons nous en, dit le montagnard qui avait soutenu Rulhan. Ne faisons pas encore couler le sang.

Les montagnards abaissent leurs armes et se retirent, certains visiblement soulagés, d'autres à contrecoeur, le regard toujours chargé de haine. Ils passent devant l'Orlanki qui tient toujours son arc. L'un d'eux se retourne avant de disparaître dans les bois et lance à Goran :

— Vous feriez mieux de quitter la région, toi et ton frère. Si vous restez, un jour ou l'autre, l'un de nous vous tuera.

Puis, les branches se referment derrière eux, et tout redevient calme. Goran abaisse son casse-tête.

— Cette terre est la nôtre. Notre père y habitait, et son père avant lui. Nous ne nous en laisserons pas chasser ainsi.

— Si mon frère, il le faut, dit tristement Gamrir. Ces hommes disent vrai. Tant que je serai parmi eux, leur haine et leur soif de vengeance ne seront pas apaisées. Je vais partir. Toi, tu peux rester ici. Ils te pardonneront si je pars.

— Je ne te laisserai pas partir seul, gronde Goran.

— Nous partirons tous les trois pour Alcyande, comme nous l'avions prévu, intervient Rulhan. Mais seras-tu en état de partir demain ?

— Il le faudra bien, répond Goran d'un air sombre.

Les compagnons se mettent à l'abri dans la grotte, laissant le loup monter la garde à l'extérieur, le museau posé entre les pattes avant. Rulhan partage avec ses amis la viande de daim qu'il a ramenée de sa chasse.

— L'un de vous connaît-il le chemin pour se rendre à Alcyande ? s'enquiert Rulhan.

— Je n'ai jamais quitté ces montagnes, dit Gamrir.

— Moi non plus, dit Goran. Mais comme je prévoyais d'aller trouver les mages pour leur demander de lever la malédiction, je me suis renseigné auprès d'un marchand que j'ai rencontré dans la vallée. Il m'a appris ceci : à l'est des montagnes coule un fleuve qui prend sa source dans les Collines d'Améthyste qui se dressent au cœur de l'Empire. Il suffit de trouver cette rivière et de la remonter pour arriver au lieu où vivent les mages.

—Il ne devrait pas être trop difficile de trouver cette rivière, dit Rulhan. Nous irons d'abord à l'Est.

— Il y a une route qui longe la vallée et part en direction de l'Est, indique Goran.

— Il ne serait guère prudent de l'emprunter, car elle longe la plupart des fermes et des hameaux d'Asarek, intervient Gamrir. Je connais un autre passage par les montagnes, un col donnant sur la plaine. Mais il est plus difficile d'accès…

— Pour éviter les ennuis, nous prendrons la route du col.

— Cette route est plus sûre que la route principale, poursuit Gamrir, mais il nous faudra malgré tout traverser toute la vallée. Nous risquons de tomber sur des fermiers en colère…

— Nous saurons bien les éviter, grogne Goran. Qui mieux que nous connaît les sentiers qui sillonnent cette vallée ?

Le lendemain, les chasseurs réunissent leurs affaires et se préparent à quitter la vallée pour ne plus y revenir avant longtemps. Gamrir et Goran portent chacun deux gros sacs, bourrés de provisions, d'outils et de fourrures. Goran lance un dernier regard à la grotte en partant.

— C'est là que nous sommes nés tous les deux, dit-il. Et à présent nous partons pour ne jamais revenir…

— Qui sait ? dit l'Orlanki. D'ici quelques années, les gens auront oublié l'histoire ou leur rancœur se sera apaisée. Alors il sera temps de revenir.

— Nous devons garder espoir, mon frère, ajoute Gamrir en mettant sa main sur l'épaule du montagnard.

Goran boite profondément mais il serre les dents pour ne pas retarder la marche et pour distraire son cerveau de la douleur, imagine ce qu'il fera subir à l'Elfe qui lui a décoché cette flèche lorsqu'il l'aura capturé. La première chose qu'il fera, pense-t-il, c'est lui arracher ses ailes, lui briser les jambes à coups de masse et le regarder ramper sur le sol comme une limace. Tout à sa rancœur, il ne voit pas la petite silhouette agile qui les suit, à distance, tapie dans les buissons.

Pendant toute la matinée, les compagnons descendent vers la vallée qui s'étend en contrebas. On aperçoit la rivière qui forme comme un long serpent interminable à travers les arbres, ainsi que des fermes qui se dressent ça et là dans des trouées. Pour ne pas risquer de faire une mauvaise rencontre, les compagnons empruntent des sentiers sinueux à l'écart des passages usuels, suivent des voies étroites ouvertes par les animaux dans les sous-bois, ou s'en ouvrent de nouvelles, à coups de hachette et de coutelas.

Ils perdent beaucoup de temps à force de faire des tours et des détours à travers les bois. Il est déjà tard lorsqu'ils franchissent la rivière et commencent leur ascension vers le col, et ils sont toujours dans la forêt lorsque la nuit tombe.

— Faisons halte ici, grogne Goran. Je n'en peux plus.

Il se laisse tomber sur le sol et ôte sa botte. Elle est pleine de sang.

— Tu ne peux continuer ainsi, mon frère. Ta blessure s'est rouverte.

— Ce n'est rien du tout.

— Lorsque nous serons dans la plaine, propose Rulhan, nous prendrons un peu de repos, le temps que ta blessure guérisse. En attendant, il nous faut quitter la vallée au plus vite.

Il ne croit pas si bien dire. Dans les ténèbres, des yeux l'observent, pleins de haine et de désir de vengeance.

Les compagnons n'ont pas eu le temps de chasser aujourd'hui. Il reste encore de la viande de daim, suffisamment pour assouvir leur faim. Mais le jeune loup gris n'aime pas la viande cuite. Il la préfère sanglante et palpitante de vie. Il débusque un lapin dans les fourrés, le tue et en fait son repas.

Le repas achevé, Gamrir se met à chantonne à mi voix :

« Il est un géant des montagnes
Dont la voix est comme un tonnerre
La pluie et le vent l'accompagnent
Et ses pas font trembler la terre.

Son ombre couvre le pays.
Avec des cris épouvantés,
A sa vue les hommes s'enfuient
Ils ont peur d'être dévorés !

Géant cherche en vain un ami
Sur son visage coulent des larmes.
Dans son désespoir il poursuit
Ces hommes que sa présence alarme

Mais si intense est leur terreur
Qu'en route ils oublient un enfant
Tous ces hommes affolés s'enfuient
Seul l'enfant attend et demeure.

Géant a enfin un ami.
Ses yeux brillent comme un soleil.
L'enfant part trouver avec lui
La fleur de la vie éternelle.»

— Te souviens-tu de cette chanson mon frère ? demande Gamrir avec un sourire nostalgique. Père nous la chantait jadis… C'était notre préférée…

Goran se tait. Le chant a fait ressurgir en lui des souvenirs douloureux, des souvenirs qu'il aurait préféré voir enfouis à jamais. La nostalgie du temps insouciant de son enfance lui vient : c'était avant de rencontrer les Elfes, avant la mort de son père…

— Ne parlons plus de cela, dit-il d'un ton rude.

L'obscurité s'abat comme on ferme un couvercle. C'est une nuit sans lune. Le ciel est constellé d'étoiles au brillant éclat. C'est le voile d'Eliomë, le chasseur céleste, dont le char parcourt chaque nuit la voûte des cieux. Mais chaque nuit, Eliomë cède la place à son frère Raan, et le soleil renaît, flamboyant.

Or, entre temps, le monde est livré aux ténèbres. A la faveur de l'obscurité, des créatures de l'ombre sortent parfois de leurs cachettes souterraines. L'une d'elle s'est glissée dans les buissons et épie à présent les compagnons endormis. Un sourire illumine son visage. Il lui semble déjà tenir sa vengeance ! Elle rêve d'être celui qui rapportera à son peuple le cœur de cette bête meurtrière, cette bête à forme humaine qui repose à présent, endormie et sans méfiance.

L'être se glisse dans la nuit, tenant dans sa main droite un minuscule poignard d'eorg. L'arme ressemble à un jouet pour jeune prince, mais elle n'en est pas moins redoutable.

La créature se rapproche à pas furtifs, elle est à présent à quelques mètres à peine des corps étendus, quand soudain, un démon hurlant se dresse devant lui, les poils hérissés de fureur, en poussant des grondements féroces. A la vue de ses crocs pointus, la petite créature est saisie d'une terreur incoercible. Elle pousse un cri de détresse et s'envole, en oubliant sa vengeance.

Rulhan n'est pas moins vigilant que son ami le loup. Il se dresse en un éclair, et réalise la situation en une fraction de seconde. Son bras se détend et s'empare de l'arc qui repose contre un arbre à coté de lui. Un obscur pressentiment la veille lui avait conseillé de ne pas le détendre. Bien lui en a pris ! Il se rue à la poursuite de la petite créature. Avant qu'elle n'ait disparu entre les arbres, l'arc vibre et une flèche transperce l'une des ailes du fuyard, le clouant à un arbre. La créature pousse un effroyable hurlement de douleur qui réveille Goran et Gamrir.

— Que se passe-t-il ? demande Goran en se ruant sur son casse-tête.

— Un Elfe, répond Rulhan.

Il a pris une seconde flèche et scrute les ténèbres, cherchant à repérer d'autres silhouettes dorées dans l'obscurité. Mais la nuit semble calme.

— Tu l'as tué ?

— Non blessé seulement, à ce qu'il semble.

Effectivement l'Elfe est encore vivant, et il se débat en poussant des gémissements pitoyables. Crucifié, l'aile transpercée, il souffre le martyr sans pouvoir se libérer. A le voir ainsi réduit à l'impuissance, les yeux de Goran s'illuminent d'une joie mauvaise.

— Je tiens ma vengeance ! rugit-il. Tu vas payer pour tous ceux de ton peuple ! Je vais t'arracher les membres un à un, en commençant par tes maudites ailes de mouches.

L'Elfe se met à pleurer, de terreur autant que de douleur. Plus que jamais, il ressemble à un enfant. Rulhan retient son compagnon. Il veut tout d'abord interroger le prisonnier :

— Pourquoi t'es tu approché de nous dans les ténèbres, comme un voleur ou un espion ?

Goran montre le poignard d'eorg, qui gît à présent sur le sol.

— Inutile de poser la question ! On sait bien ce qu'il comptait faire avec ça.

— Mon aile, gémit l'Elfe, le visage tordu de souffrance et d'angoisse. J'ai mal, j'ai trop mal. Jamais plus je ne pourrais voler.

Rulhan saisit la flèche et l'arrache d'un geste brusque, provoquant un nouveau hurlement de la créature.

— Ne dis pas de bêtise, ton aile guérira. Mais dis nous tout ce que nous voulons savoir, où nous te l'arrachons pour de bon.

Des larmes roulent sur le visage de l'Elfe blessé tandis qu'il hoquette :

— Je voulais venger mes amis, Ambre et Eclat de Rose, massacrés par le monstre.

— Le monstre n'existe plus, répond Rulhan.

— Tu dis des mensonges ! Je sais très bien qui est le monstre. Les miens ont fui lorsque les loups sont venus, car ils ont peur de la déesse Targa, mais moi je suis resté, car je ne crains personne. Je me suis caché et j'ai entendu tout ce que vous avez dit. Je vous ai suivi dans les ténèbres. J'attendais le bon moment…

Les yeux immenses brillent de larmes dans le visage de l'enfant-fée. Mais Rulhan n'est pas dupe. Il a encore à l'esprit les avertissements de Goran. Il n'oublie pas que celui-ci, en dépit de son visage d'ange, s'est glissé dans les ténèbres avec l'objectif de poignarder Gamrir durant son sommeil. Il n'oublie ce que Goran lui a dit sur les Elfes voleurs d'enfant. Mais il n'oublie pas non plus l'Elfe qu'il a vu dans la forêt, et la façon dont il a été massacré par le monstre.

— Nous ne pouvons te laisser tuer notre compagnon, et nous ne pouvons te laisser partir non plus, car tu risquerais de revenir, ou même d'aller prévenir les tiens.

— Tuons le, propose Goran. Je vais m'en occuper moi-même.

— Non ! s'exclame Gamrir.

— Tu sais bien ce que sont ces créatures ! Tu sais comment ils perdent les voyageurs dans les montagnes et les attirent vers la mort, et comment ils volent les enfants pour les changer en l'un des leurs !

— Raison de plus, riposte Gamrir. Si les Elfes sont d'anciens enfants humains, nous ne pouvons les tuer : ce ne serait rien d'autre qu'un meurtre – et le plus épouvantable qui soit.

— Emenons le avec nous comme prisonnier, propose Rulhan.

Il lie les mains et les pieds de l'Elfe et l'attache à un arbre tout proche. Durant un moent, la petite créature pousse des gémissements déchirants, elle

supplie qu'on la délivre, crie qu'elle a mal, que les cordes lui cisaillent la peau. Rulhan finit par la bâillonner pour finir sa nuit tranquille. Malgré tout, il a du mal à trouver le sommeil. Il se tourne et retourne sur sa couche de mousse, hanté par le sentiment diffus d'un péril, comme si un ennemi était à l'affût, quelque part, tout près de lui. Pourtant, le loup dort calmement à ses cotés, sans détecter la moindre présence suspecte. Rassuré par sa présence, le chasseur finit par s'endormir.

Goran réveille Rulhan un peu avant l'aube. Il le prend par l'épaule et le secoue sans ménagement. L'Orlanki se dresse aussitôt et pousse un grognement, furieux d'être réveillé avant le soleil :

— Qu'est-ce qui te prend ?

— C'est toi qui as libéré l'Elfe ?

Rulhan se relève, tout à fait réveillé à présent.

— Qu'est-ce que tu racontes ?

— Regarde !

Goran montre à son compagnon l'arbre où l'Elfe était attaché. Les cordes ont été tranchées et abandonnées sur le sol. De l'Elfe, évidemment, plus aucune trace, si ce n'est quelques taches de sang sur les feuilles…

— Alors ?

Goran fixe l'Orlanki avec une expression méfiante. Mais celui-ci se redresse de toute sa hauteur et lui jette un regard noir.

— Alors quoi ? Tu crois que c'est moi qui l'ai délivré en douce ?

— Qui d'autre ? Ce n'est pas moi, ni mon frère en tout cas….

— Je n'aurais jamais fait la bêtise de le libérer ! A présent, il va filer droit vers les siens et les ramener ici.

Gamrir intervient. Il pose sa main sur l'épaule de Goran.

— Mon frère, dis-moi la vérité. As-tu tué l'Elfe ?

Goran sursaute :

— Que veux-tu dire ?

— Tu ne l'as pas détaché pour l'emmener et le tuer un peu plus loin, à l'abri de nos regards ? Je sais à quel point tu les hais…

— Evidemment, non ! rugit Goran. Pour qui me prends-tu ? Tuer cet Elfe, ce n'est pas l'envie qui m'en a manqué, mais jamais je ne l'aurais fait sans vous en parler. Je suis loyal.

— Je le sais bien… répond Gamrir. Excuse moi d'avoir douté…

— D'évidence, il a trouvé le moyen de rompre ses cordes, dit Rulhan. Mais cela me semble difficile à croire… Car c'est moi qui l'ai attaché et je m'y connais en nœuds.

Il examine les cordes. Elles ont été tranchées net, non pas usées ou arrachées.

— Quelqu'un a pu venir pendant la nuit, alors que nous dormions, et le détacher, suggère Gamrir. Un autre Elfe peut-être…

— Et le loup ? Comment aurait-il fait pour s'approcher sans éveiller son attention ? Même s'il était venu en volant, le loup l'aurait senti et aurait donné l'alerte, tout comme il nous a averti la première fois.

Gamrir ne répond rien. Ses deux compagnons sont aussi perplexes que lui. Rulhan fixe le loup qui lui rend son regard d'un air candide et remue la queue.

— Avec son aile abîmée, il n'a sans doute pas pu s'enfuir en volant. Nous pouvons tenter de le suivre à travers la forêt. Il est blessé, il n'a pas pu aller bien loin.

— Si ce sont ses semblables qui l'ont délivré, ils ont du le transporter à travers les airs…

— Inutile de le poursuivre, dit Gamrir. D'ici quelques heures à peine, nous aurons quitté la vallée. Les Elfes ne nous suivrons pas.

Goran lui jete un regard sombre.

— Qu'est-ce que tu en sais ?

Gamrir ne répond pas. Goran commence à rassembler les affaires en maugréant. Il boitille plus bas que jamais.

— Nous n'avons pas intérêt à traîner aujourd'hui…

Rulhan le regarde faire, l'air perplexe.

— Pourquoi détestes-tu autant les Elfes ? Que t'ont-ils fait ?

— C'est une longue histoire et je ne suis pas d'humeur. Demande à mon frère, il t'expliquera.

Rulhan lance un regard interrogateur à Gamrir qui pousse un soupir et prend le relai.

— Cela remonte à notre enfance, juste avant la mort de notre père. Un jour, nous étions parti chasser dans la montagne. Nous étions très jeunes à l'époque et insouciants. Nous nous sommes éloignés et la nuit est tombée brusquement. Nous nous sommes perdus dans l'obscurité, et nous avons erré pendant des heures, dans le froid et les ténèbres sans retrouver notre chemin. C'est alors que nous avons aperçu un groupe d'Elfes dans la forêt, en train de danser et de jouer de la musique. Nous nous sommes approchés d'eux pour leur demander notre chemin, et trouver un peu de réconfort…

— C'est moi qui ai eu cette idée stupide, intervient Goran. Toi, qui étais plus sage, tu voulais fuir…

— J'étais terrifié. Tu as toujours été plus courageux que moi. Nous nous sommes approchés des Elfes, mais ils se sont brusquement envolés comme des papillons effarouchés, et se sont enfuis un peu plus loin. Nous les avons suivi, mais une fois encore, ils se sont enfuis à notre approche, riant et se moquant de notre désarroi et de nos efforts désespérés pour les rejoindre… Et cela a continué ainsi durant un moment… plus nous avancions plus ils s'éloignaient de nous. Nous ne cessions de les appeler, de les supplier, mais rien n'y faisait.

— Les misérables, gronde Goran en serrant les poings, rouge de rage rétrospective.

— Pour finir, ils nous entraîné droit vers un ravin. Dans les ténèbres, nous ne l'avons pas vu, et mon frère est tombé. Il a fait une chute de cinq mètres sur les rochers et s'est brisé la jambe. Les Elfes se sont enfuis en riant… J'ai crié, j'ai appelé, je les ai *suppliés* de nous aider mais ils se sont moqués de moi…

— C'était DES Elfes, observe Rulhan. Peut-être ne sont-ils pas tous comme cela ?

— C'est ce que j'ai dit à mon frère… Mais il a failli mourir cette nuit là dans la forêt.

— Le prochain que je croise sur ma route, grince Goran, je lui fais sa fête.

Il charge son sac sur ses puissantes épaules.

— Plus vite nous aurons quitté le territoire de ces démons ailés, le mieux cela sera.

Les compagnons lui emboîtent le pas, le loup gris trottinant sur les talons de Rulhan.

Derrière eux, embusqué derrière un buisson, une nouvelle paire d'yeux attentifs les fixe d'un regard empli de haine et de rage impuissante. A ses cotés, l'Elfe à l'aile blessée se dresse de derrière un buisson, le cœur encore battant. Il a eu si peur ! Si les chasseurs avaient pensé à fouiller les environs… Il est bien incapable de voler avec son aile abîmée.

— Laisse tomber, dit la petite créature ailée à son compagnon, qui n'est pas plus grand que lui. Si tu les suis, ils te repéreront sans peine. Ils sont dangereux et rusés, ces humains… Surtout l'Orlanki…

— Ils ne savent pas que je suis après eux, dit l'autre d'un ton buté. J'aurais pu les frapper pendant leur sommeil si tu ne m'en avais pas empêché...

— Je ne pouvais te laisser les tuer… Je déteste le loup garou autant que toi, mais la loi est la loi… Ils m'ont épargné alors qu'ils me tenaient à leur merci… J'avais une dette envers eux. Mais à présent j'ai aussi une dette envers toi.

— Va chercher les autres. Dis leur de venir. Montre leur où sont allé les chasseurs !

L'Elfe fronce les sourcils, hésitant encore sur la conduite à tenir. Il voulait juste s'attirer l'admiration des autres en leur ramenant le cœur de loup, ce diamant noir au pouvoir sans pareil… Il ne pensait pas se retrouver dans cette situation, l'aile transpercée, capturé par ses ennemis et pour finir se retrouver prisonnier d'un réseau d'obligations contradictoires. Tout cela est bien compliqué, il faut qu'il demande à Kireth ce qu'il doit faire ! Sans attendre la réponse, son compagnon se lance à la poursuite des trois hommes.

Les trois voyageurs cheminent toute la matinée à travers la forêt et les rocailles, le long d'une pente abrupte qui les mène à un col. Là, ils marquent une longue halte. Le soleil est presque à son zénith, et il illumine les montagnes environnantes. Après s'être restaurés et reposés, ils commencent leur descente sur l'autre versant. A leur pied, s'étend une forêt clairsemée, qui s'étiole peu à peu et laisse la place à une sorte de plaine marécageuse, sillonnée de rivières. Au-delà, on aperçoit une sorte de long serpent sinueux à l'horizon.

— Voyez ! s'exclame Goran. C'est le fleuve dont m'a parlé le marchand. Nous y serons ce soir ou demain, et ensuite il nous suffira de le remonter jusqu'à Alcyande !

Mais le voyage s'avère plus difficile que prévu. La pente de l'autre coté du col est beaucoup plus raide, avec des amoncellements de rochers instables, des éboulis et des à pics vertigineux. Les compagnons perdent beaucoup de temps à trouver leur chemin vers la forêt qui s'étend en contrebas. Le soleil commence déjà à décliner lorsqu'ils se retrouvent brutalement au sommet d'une falaise abrupte.

— Il faut rebrousser chemin, affirme Gamrir d'un air consterné. Le passage est impraticable par ici.

— Cela nous ferait perdre plusieurs heures, observe Rulhan, et nous serions obligé de passer une seconde nuit dans les montagnes.

Il a la vision d'une nuée de créatures ailées aux longs cheveux couleur d'or, fondant des ténèbres pour les cribler de flèches acérées comme des dards.

Goran jette un coup d'œil vers le précipice.

— Nous pouvons descendre ! Ce n'est pas très haut. Il suffit d'attacher une corde et nous n'aurons aucun mal à nous laisser glisser jusqu'en bas.

— En seras-tu capable ? s'inquiète Gamrir.

— Evidemment ! gronde Goran d'un ton hargneux.

Gamrir ne répond pas, mais son inquiétude est évidente. Goran est pâle et ses traits sont tirés. Il a boité tout le jour, serrant les dents pour ne pas ralentir l'allure, et semble à présent parvenu presque au bout de ses forces.

Rulhan sort de son sac une corde et commence à l'attacher à un rocher. Il fait un nœud solide, avec plusieurs boucles et s'assure de sa robustesse en tirant dessus de toutes ses forces. Puis, sans une seconde d'hésitation, et sans même prendre le temps de nouer la corde autour de sa taille, il enjambe le précipice et se laisse descendre en sautant en rappel le long de la paroi, bondissant de rocher en rocher en laissant filer la corde au fur et à mesure. Ses compagnons le regardent faire avec inquiétude, mais cette descente n'est qu'un jeu d'enfant pour l'Orlanki, qui a connu les à-pics de la montagne d'Orlank. En quelques minutes à peine, il se retrouve en bas, à la lisière des premiers arbres.

— A vous maintenant !

— Vas-y mon frère, dit Gamrir. Je passerai le dernier si tu le veux bien.

Le loup gris se tient tout au bord du vide et pousse un jappement aigu. Il regarde son maître tout en bas avec une telle expression qu'il donne l'impression de vouloir se jeter dans le vide pour le rejoindre.

— Attendez ! lance Rulhan. Faites d'abord descendre le loup !

Gamrir noue la corde en une sorte de harnais. Mais lorsqu'il tente d'y attacher le loup, celui-ci se met à grogner et montre ses crocs.

— Il ne veut pas me laisser approcher ! lance Gamrir en reculant précipitamment.

— Laisse le faire idiot, crie alors Rulhan au loup, sinon on te laisse ici.

A ces mots, l'animal se calme, et laisse Gamrir lui passer la corde autour du poitrail. Ensuite, le loup garou le fait descendre jusqu'en bas. Le loup bat des pattes, suspendu entre ciel et terre et pousse des hurlements de terreur.

— La ferme ! lui dit Rulhan. C'est toi qui as voulu venir.

Il détache l'animal encore tremblant lorsque celui-ci arrive à sa hauteur. Goran noue la corde autour de sa taille, de telle façon qu'elle ne risque pas de

l'étouffer, mais qu'elle l'assure en cas de chute. Puis il commence à descendre, avec infiniment plus de précautions que Rulhan. Gamrir l'observe d'un air inquiet, tenant la corde et la laissant filer au fur et à mesure pour accompagner la descente de son frère. La sueur couvre le front de Goran, la douleur transperce son pied comme un poignard. Soudain, il glisse, perd sa prise sur la roche, et vient heurter violemment la paroi. Quelques pierres se détachent et roulent aux pieds de l'Orlanki.

— Mon frère ! crie Gamrir. Tu n'as rien ?

Goran, étourdi, met un moment à reprendre ses esprits. Suspendu entre ciel et terre, il lutte pour se rétablir et reprendre appui sur la paroi. En bas, l'Orlanki le guide, l'encourage et lui prodigue quelques conseils d'une voix calme. Tout à son angoisse, Gamrir, qui a les yeux fixés sur son frère, ne voit pas la petite forme tapie dans les buissons qui le fixe d'un air haineux, juste dans son dos. Le loup garou se tient tout prêt du bord de la falaise, désormais ! Il suffirait d'une petite poussée…

Goran parvient à reprendre sa descente, et arrive finalement sain et sauf en bas. Gamrir pousse un soupir de soulagement. Mais aussitôt après, il sursaute et fait volte-face, tournant le dos à la falaise.

— Gamrir, à toi ! lance Rulhan d'en bas.

Le loup-garou ne répond pas, trop occupé à scruter les sous-bois. Il avait cru entendre une branche craquer, juste dans son dos. A présent, il n'y a plus aucun bruit, ni aucun mouvement. Les ombres se sont allongées et il n'y a presque pas de lumière sous les arbres. Cachée derrière un gros tronc, la petite forme embusquée est immobile, le cœur battant. Elle n'ose même plus respirer de peur d'attirer l'attention du loup-garou et serre son poignard contre sa poitrine.

Gamrir finit par hausser les épaules et se retourne vers la falaise. Il remonte la corde, la noue soigneusement autour de sa taille, enjambe le précipice, et commence à se laisser descendre, avec la même prudence que son frère. Il progresse sans hâte, avec une parfaite maîtrise, cherchant ses prises du bout du pied. D'en bas, Rulhan le guide et l'encourage. Gamrir est plus agile et plus souple que Goran, et il a le pied plus sûr.

Alors qu'il a déjà accompli les trois quarts du chemin, la corde lâche brusquement, et il bascule dans le vide. Goran pousse un cri d'horreur en voyant son frère tomber. Celui dévale quelques mètres le long de la falaise, puis parvient à s'accrocher à un buisson poussant à flanc de rocher. Durant quelques instants, il donne l'impression de pouvoir se rétablir, puis le buisson lâche et il chute de nouveau. Mais, cette fois-ci, il n'est plus qu'à quelques mètres au dessus du sol, et se reçoit sans trop de dommage dans les broussailles. Il se relève bien vite, indemne.

— Que s'est-il passé ? demande Goran. La corde s'est usée sur les rochers ?

— Elle a été tailladée avec un couteau… répond Rulhan après avoir examiné le tronçon de corde. Une lame de métal, bien affûtée…

— Quelqu'un en haut a essayé de te tuer, grogne Goran en jetant un regard sombre vers la falaise qui se dresse au dessus de leur tête. Elle leur

semble à présent sinistre et menaçante, d'autant plus qu'un voile de ténèbres commence à recouvrir le ciel.

— Qui a fait cela ?

— Les Elfes, évidemment !:Qui d'autres ?

— Peu importe ! lance Rulhan. Il faut partir d'ici au plus vite. Nous devons être aux marais avant la nuit.

Les trois compagnons se détournent des montagnes et pénètrent dans le rideau d'arbres devant eux. Restée seule, la petite forme au sommet de la falaise jette un regard précautionneux au bas de l'à-pic. Tout est désert à présent. Ses ennemis ont disparu dans la forêt. Il lui faut se hâter pour ne pas perdre leur trace. Mais comment faire ? Il n'a ni corde, ni aile… Alors, avec un courage proche de l'inconscience, il s'approche de l'à-pic, se laisse basculer dans le vide, et commence à descendre, accroché à la paroi comme une araignée. En dépit de sa petite taille, il progresse avec l'agilité d'un singe, profitant de la moindre faille, de la moindre anfractuosité de rocher pour assurer une prise pour ses pieds ou ses mains. Il est complètement inconscient du danger, il ne craint que de voir ses ennemis lui échapper. Mais que pourrait-il faire tout seul contre trois hommes forts ?

Dans son impatience, il pose le pied sur une pierre sans s'assurer de sa solidité, et avec horreur, il sent brusquement la roche se dérober sous son poids. Il tente de se retenir, suspendu par les phalanges à une fissure de la paroi, mais ses doigts n'ont pas la puissance suffisante et il lâche prise. Une douleur fulgurante lui transperce l'épaule. Le ciel, la falaise, la terre tout cela bascule autour de lui, le temps d'une fraction de seconde, il se sent pareil à un oiseau, comme suspendu dans le vide, et il écarte les bras comme s'ils étaient des ailes. Il ne pense même pas à crier, à quoi bon ? Il espère seulement que sa mort sera rapide, qu'il ne connaîtra pas une longue agonie, les os brisés sur les rochers.

Le sol monte vers lui avec une rapidité incroyable, il ferme les yeux, et se sent brusquement happé par des bras puissants qui l'enserrent complètement. Il ouvre les yeux, et se prend en pleine face une gifle formidable, qui le laisse étourdi.

— Ca c'est pour avoir essayé de tuer mon ami, lance Rulhan. Cela alors que je t'ai sauvé la vie dans les montagnes.

Le gosse le regarde sans répondre, le visage en feu. Rulhan le pose à terre.

— N'essaye pas de t'enfuir. Je te rattraperais sans peine. Tu te souviens de moi ? C'est moi qui ai remis ton bras en place.

La main de l'Orlanki empoigne l'épaule du jeune garçon et celui-ci se met à hurler.

— Pourquoi tu nous suis ? Pourquoi as-tu coupé la corde ?

L'enfant se dégage et se met à crier :

— Tu penses que je ne sais pas qui il est ? J'ai tout entendu ! Je sais que c'est lui le loup garou. Il a tué ma sœur !

— Il n'était pas lui-même lorsqu'il a fait cela. C'est la malédiction de Targa…

— M'en fiche ! Je veux venger Haïga et tous les autres ! Tous ceux qu'il a assassinés. Je vais le tuer !

Il tire des replis de ses vêtements un petit couteau. Rulhan fronce les sourcils. Il commence à sentir la moutarde lui monter au nez. Il attrape le garçon, le désarme d'une taloche, le jette sur ses épaules, et rejoint ses compagnons. Il marche avec de longues enjambées, et n'a aucun mal à les rattraper, en dépit des coups de pieds et de poings que lui balance l'enfant. Goran ouvre des yeux ronds en voyant ce qu'il ramène.

— C'est quoi ça ? demande-t-il, lorsque l'Orlanki balance l'enfant au pied de ses compagnons.

— Le fils d'Altar, un éleveur de la montagne. Il voulait venger sa sœur, tuée par le loup-garou.

— Je connais Altar, dit Gamrir sombrement.

— Tu as tué sa fille, espèce de sale assassin, lance l'enfant.

— Ta gueule, rétorque Rulhan, tandis que le loup garou baisse les yeux d'un air malheureux. C'est lui qui a tranché la corde à l'aide de ceci.

Il brandit le couteau arraché au gamin.

— Je ne peux pas le lui reprocher, observe Gamrir d'une voix triste. A sa place, nous en aurions fait autant.

— Je ne te laisserai pas tuer mon frère, gronde Goran. S'il le faut, je te briserai les jambes pour ne pas que tu nous suives.

— Mon père vous retrouvera et vous tuera ! Et aussi les Elfes ! Ils viendront cette nuit, et vous cribleront de leurs flèches !

— C'est toi qui as libéré l'Elfe ?

— Oui c'est moi, mais ce sale lâche m'a abandonné. Il ne m'a pas laissé vous tuer ! Il a dit qu'il donnerait l'alarme si j'essayais. Mais ça ne fait rien ! Il reviendra cette nuit avec tous les siens et ils vous tueront !

Les yeux de l'enfant brillent de haine. Goran grince des dents. Il ferme les poings et regarde l'enfant avec des yeux plein de colère.

— Tu as de la chance… Si tu avais quelques années de plus…

— Il est hors de question de toucher à un seul cheveu de sa tête, prévient Gamrir d'un ton qui ne souffre aucune discussion.

— Mais hors de question également de le laisser agir à sa guise, rétorque Rulhan.

Et il lie les mains et les chevilles du petit garçon.

— Comment as-tu fait pour délivrer l'Elfe sans que le loup s'entende et ne donne l'alerte ? demande-t-il.

Le garçon lui décoche un regard haineux.

— Tu le saurais si tu avais un peu de jugeote ! Les bêtes, même les plus sauvages, m'écoutent et m'obéissent. C'est un Don de la déesse Targa.

— Laissons le ici, attaché à un arbre, propose Goran. Les siens le retrouveront, ou au pire les Elfes.

— Les hommes des montagnes risquent de ne jamais le retrouver ici, et si les Elfes sont aussi maléfiques que tu le décris, ils peuvent très bien le laisser mourir. Non nous allons l'emmener…

Goran pousse un soupir.

— Encore un prisonnier… Le dernier on l'a gardé moins d'une nuit.

— Les ténèbres seront bientôt là, observe Gamrir. Il faut fuir. Les Elfes arrivent.

— Oui, et ils vous larderont de leur flèche comme des porc-épics, intervient l'enfant. J'ai hâte de voir ça.

— Encore une comme ça et je te bâillonne, menace Rulhan.

Il charge de nouveau l'enfant sur ces épaules, et prend la direction de la troupe, coupant à travers la forêt, droit dans la direction du fleuve. Il s'oriente dans la pénombre du crépuscule avec une sûreté parfaite. Ses deux compagnons lui emboîtent le pas.

Ils cheminent dans la forêt durant plusieurs heures. La nuit est tombée à présent, une nuit sans lune, avec seulement le rideau d'étoile d'Eliomë comme source de lumière. On ne voit presque rien sous le couvert des arbres. Goran émet des grognements d'ours blessé. Son frère le soutient et l'aide à avancer. L'Orlanki toujours à leur tête, les compagnons traversent un cours d'eau boueux dans lequel ils s'enfoncent jusqu'aux cuisses. De l'autre coté, les arbres sont plus rares, plus rabougris, et le sol est humide. Une senteur putride monte de la terre devant eux.

— Il faut nous arrêter, chuchote Gamrir. Nous ne pouvons prendre le risque de traverser les marais dans le noir.

Rulhan scrute l'endroit d'un air sombre. Il a toujours vécu dans les montagnes et ne connaît pas bien les pièges des marais. Il sent que Gamrir a raison de prêcher la prudence. Mais au fond de lui, il ne peut s'empêcher de penser que le danger le plus pressant vient de derrière eux, des montagnes. Si les Elfes les rattrapent… Goran montre une colline que l'on aperçoit un peu plus loin dans l'obscurité, hérissée de pointes rocheuses.

— Là ! Nous serons au sec au moins.

Rulhan hoche la tête et prend la direction de la colline, dont les sommets déchiquetés se découpent dans les ténèbres comme l'épine dorsale d'une immense créature à demi-engloutie. Les compagnons s'enfoncent jusqu'aux mollets dans une boue spongieuse qui semble chercher à les retenir au sol. Leurs bottes s'arrachent à la terre avec des bruits de succion. Leur arrivée dérange des crapauds qui se mettent à coasser dans l'obscurité. Leur progression est finalement bloquée par un étang couvert de joncs qui semble s'étendre entre eux et la colline. Rulhan scrute l'eau d'un air sombre. Dans l'obscurité, elle a un aspect trouble et inquiétant, et des remous l'agitent de temps à autre. Rien au monde, à part peut-être Ilyeth, ne pourrait l'inciter à traverser cet étang à la nage, surtout de nuit.

— Contournons l'étang ! propose Gamrir.

Il jette à son frère un coup d'œil inquiet. Goran semble épuisé, à bout de force. Ses yeux sont brûlants de fièvre, son visage est comme tétanisé, crispé par la souffrance. Il ne semble plus rien voir du monde extérieur. Il lui faut du repos.

Les compagnons longent la rive à la recherche d'un passage, mais l'étang semble entourer entièrement la colline, qui est une île rocheuse émergeant au dessus de l'eau noire.

— Revenons en arrière, dit Gamrir. Passons la nuit dans la forêt. Tant pis pour les Elfes.

Rulhan secoue la tête. La colline offrirait un abri inespéré dans ces marais putrides, et il ne veut pas y renoncer aussi facilement. Il dépose l'enfant dans la boue, et brandit sa lance, celle que lui a offerte le chasseur dans les montagnes. De la pointe de cette arme, il sonde le fond de l'étang.

— L'eau n'a pas l'air très profonde... commence-t-il. Peut-être pouvons nous le franchir à gué.

Il fait quelques pas en avant, et pénètre dans l'eau jusqu'au dessus de la taille, lorsqu'un hurlement aigu lui répond. Le visage déformé par la terreur, l'enfant, les poignets et les chevilles toujours entravés, se tortille désespérément pour se relever et s'éloigner de la rive.

Rulhan se retourne et lui lance un regard furieux.

— Tu cherches à nous faire repérer ? Si tu recommences je te noie comme un chiot.

L'enfant lui jette un regard empli d'une telle terreur que la colère de l'Orlanki retombe d'un seul coup.

— Il y a quelque chose dans l'eau... Un visage...

Rulhan hausse les épaules. L'eau est noire et trouble. On ne peut rien voir dans les ténèbres, et surtout pas un visage.

— Tu as trop d'imagination. Si tu as peur du noir, il fallait rester chez ton père.

Il lui tourne le dos et continue sa route dans l'eau, sondant à chaque pas le fond de l'étang avec sa lance.

Le loup, perché sur une souche, lance un jappement de détresse. L'angoisse le saisit à la vue de son maître s'éloignant dans les ténèbres. Il brûle de se jeter à l'eau pour le rejoindre, mais une force puissante l'en empêche.

— A quoi ressemblait-il ce visage ? interroge Gamrir d'une voix douce.

L'enfant se tourne vers lui, levant des yeux terrifiés. Il ne voit plus en lui l'assassin de sa soeur. La peur a balayé la haine.

— C'était... le visage d'un mort.

Au même instant, l'Orlanki pousse un grognement de surprise. Quelque chose vient de le saisir à la cheville, sous l'eau. Il se sent brusquement tiré en avant, perd l'équilibre et disparaît dans l'eau boueuse. L'onde se referme sur lui comme un couvercle de glace. Le loup lance un long hurlement.

— Délivre moi ! hurle le gosse à Gamrir, fou de terreur. Je t'en supplie !

Titubant de fatigue, Goran se relève et s'avance, puisant dans ses ultimes ressources pour marcher au secours de l'Orlanki. Il brandit son casse-tête d'un air menaçant, mais une forme émerge de l'onde devant lui, une silhouette hideuse, dégoulinant de boue, une sorte de sorcière aux longs cheveux noirs et aux yeux injectés de sang. Elle ouvre une bouche avide et tend vers le montagnard des mains crochues comme des serres.

Pendant ce temps, l'Orlanki se débat pour se libérer des mains qui l'enserrent. Des ongles déchirent sa peau, de petites dents aiguës se plantent dans sa chair. Il est perdu dans les ténèbres et le froid, il ne peut respirer, sa bouche s'emplit d'une infecte boue glacée, mais il se débat de toutes ses forces et soudain, dans un violent effort de tout son être, il s'arrache aux griffes des créatures de la nuit. Il se dresse en poussant un rugissement de triomphe. Sa lance jaillit hors de l'eau, décrit une large courbe, et perce le coeur d'un des monstres qui l'agrippent. Presque au même instant, il dégaine son coutelas de la main gauche, et taillade les membres qui le retiennent prisonnier. Les bras des morts-vivants sont si maigres et si sales qu'on dirait de longs serpents de boue. Le coutelas perce leurs chairs mortes et taillade leurs muscles putréfiés, mais aucun sang ne jaillit. Les visages des monstres, figés dans de hideux rictus de convoitise, disparaissent dans la boue sans pousser le moindre cri.

Un cri de guerre répond au rugissement de l'Orlanki. Goran vient de faire exploser le crâne de l'apparition qui se dressait devant lui d'un coup de casse-tête. A présent, son frère Gamrir l'entraîne de force en arrière, hors de portée des monstres tapis sous la surface de l'eau.

— Laisse moi, dit-il en se débattant. Laisse moi, mon frère, il faut aider Rulhan !

Mais Rulhan n'a nul besoin d'aide. Il ne craint ni vivant ni mort, et sa lance fait le vide autour de lui. Un à un des morts retombent dans la boue qui les a vu naître. Le chasseur victorieux recule vers ses compagnons, essoufflé et couvert de boue.

Mais Gamrir lui lance un cri d'avertissement : derrière l'Orlanki, l'étrange colline hérissée de rochers s'anime brusquement. Ce n'est pas du tout une colline en réalité, cela ressemble plutôt à la partie émergée de quelque immense créature dormant au cœur des marais. Celle-ci se dresse tout d'un coup au dessus de l'eau, ruisselant d'eau putride, et lance un effroyable rugissement. On devine dans l'obscurité une sorte de long cou puissant terminé par une gueule de cauchemar, et un corps massif aussi grand d'une maison. Le dragon des marais s'extirpe de la boue avec des grognements et d'effroyables bruits de succion. Une patte palmée se dresse, formidable, et s'abat sur le sol, faisant jaillir une énorme gerbe de boue.

Gamrir et Goran s'enfuient aussi vite qu'ils le peuvent en pataugeant dans la boue. L'enfant, incapable de fuir, hurle de terreur sans pouvoir s'arrêter. Le loup pousse des grognements menaçants et montre les crocs, mais dès que le monstre s'avance, son instinct de survie reprend le dessus, il pousse un gémissement pitoyable et s'enfuit sans demander son reste.

Rulhan projette sa lance. Le lancer est puissant et adroit, mais l'arme rebondit sur la peau de pierre du monstre sans lui causer le moindre dommage. Le monstre abat sa patte sur le misérable humain qui ose se dresse devant lui, mais déjà le chasseur a bondi hors de sa portée et s'enfuit à présent à toutes jambes vers la forêt, soulevant sur son passage une gerbe d'écume. Au passage il se saisit de l'enfant hurlant et le jette sur son épaule comme un sac, pour l'emporter hors de portée du dragon. Derrière lui, le monstre enragé se lance à sa poursuite. Sa silhouette formidable domine l'humain qui court aussi vite que

ses jambes le lui permettent. Le pas de la créature soulève des gerbes de boue nauséabonde et son rugissement fait trembler la nuit.

Rulhan rejoint Gamrir qui pousse devant lui son frère Goran, et le dépasse en quelques enjambées.

— Vite ! crie-t-il. A la forêt !

Atteindre les arbres est leur seul chance : il serait vain de vouloir combattre un tel monstre. Mais le montagnard, à bout de force, trébuche sur sa jambe blessée et s'effondre dans la boue. Gamrir se précipite, tente de le relever, mais déjà le monstre les a rejoint. Le loup garou a juste le temps de se retourner, que la gueule du dragon s'abat sur lui, le happe et le soulève de terre. Un atroce hurlement étouffé parvient aux oreilles de Rulhan, qui jette un regard en arrière. Gamrir se débat comme un pantin, disparaissant à moitié dans la gueule du monstre. On entend un horrible craquement, lorsque la colonne vertébrale se rompt, comme une vulgaire branche morte.

Mais au même instant, une nuée de petites formes ailées jaillit des ténèbres et s'abat sur le dragon. Comme des abeilles harcelant un tigre en furie, les Elfes décochent leurs flèches d'eorg sur le monstre, tirant presque à bout portant, visant les parties les moins protégées de son épiderme. Les yeux, les replis de son cou, l'intérieur de sa gueule... Les flèches ne font pas plus de dommages que des piqûres de moustiques, mais les Elfes tournoient autour de la créature jusqu'à la rendre presque folle de rage. Celle-ci laisse échapper le corps de Gamrir et tente de happer les petites créatures dans sa gueule, mais celles-ci volent si vite et sont si agiles qu'elle ne peut en attraper une seule.

L'attaque des Elfes ne fait pas grand dommage au monstre, mais elle a au moins détourné son attention et donné le temps à Rulhan de fuir. Arrivé sur la terre ferme, celui-ci laisse tomber l'enfant derrière un buisson. Il se retourne, prend l'arc qu'il porte en bandoulière et encoche une flèche. Les Elfes se dispersent dans la nuit, impuissants devant la fureur du monstre, qui pousse des rugissements de rage d'une férocité à faire se pâmer le plus brave des guerriers. Ne pouvant atteindre les êtres ailés, il s'approche de Goran, qui gît toujours sur le sol, appelant désespérément son frère. La gueule du monstre se dresse au dessus de lui, avec ses crocs énormes, dégoulinant de bave et de sang. Elle se rapproche de l'homme, qui, paralysé par une terreur sans nom, n'ose même pas essayer de fuir.

Mais Rulhan a eu le temps de bander son arc. Il vise posément, sans hâte. Le puissant arc Orlanki se détend brusquement. La flèche jaillit, décochée avec une force terrible et une précision parfaite, et vient se ficher dans l'oeil droit du monstre. La pointe d'acier s'enfonce profondément, jusqu'au cerveau. Le monstre semble se figer, comme paralysé de stupeur, puis son cou se dresse et met à tournoyer dans l'air comme un serpent ivre. Pour finir, il bascule sur le coté, et s'abat lourdement sur le sol, soulevant une immense gerbe de boue et d'écume. Le grand corps tressaille et se fige après quelques secousses d'agonie.

Le chef des Elfes s'approche du cadavre de la créature. Il vole en cercle au dessus d'elle, la regardant comme s'il ne pouvait en croire ses yeux. Ses congénères viennent le rejoindre, tout aussi stupéfaits. Certains décochent leurs

flèches sur le corps du monstre, mais celui-ci ne réagit pas plus que s'il était fait de pierre. Aucun n'ose se poser sur lui.

— J'en ai vu des bon archers, des très bons, des excellents, mais jamais un comme toi, lance le chef en direction de Rulhan.

— Vous n'avez pas du voir beaucoup d'Orlankis, alors, répond tranquillement Rulhan.

Le chef des Elfes sursaute. L'Orlanki a encoché une nouvelle flèche, et celle-ci est pointée droit sur lui.

— Tu veux me tuer ? Pourquoi ?

— C'est à toi de me le dire, riposte l'Orlanki. C'est vous qui nous avez suivi jusqu'ici. Vous voulez tuer le loup-garou ?

Le chef hausse les épaules.

— Mais non ! Nous avons entendu Targa ! Sa volonté s'est exprimée. Elle a pardonné à Gamrir, nous devons pardonner aussi. Ce serait idiot de notre part de risquer d'encourir sa colère. L'indulgence n'est pas exactement la vertu première de cette déesse…

— Pourtant, l'un des tiens a tenté de tuer Gamrir, hier.

— C'est un imbécile. Il nous a rapporté ce qui s'est passé. Il nous a dit comment tu l'avais épargné, alors que tu le tenais à ta merci, et nous a raconté que vous aviez l'intention de rejoindre l'empire des mages en traversant les marais... Nous avons alors compris que vous alliez vous ruer sans le savoir dans l'antre de Skorm, le dragon des marais. Nous nous sommes alors lancé à votre poursuite pour vous prévenir.

— Je croyais que nous étions ennemis ?

Un cri de chagrin lui répond. Goran est tombé à genou auprès du corps de son frère. Celui-ci vit encore, mais tout juste, et son abdomen déchiré laisse échapper ses entrailles qui se répandent sur le sol en longs filaments grisâtres. Le loup garou hoquette de souffrance, les yeux déjà voilés par l'ombre de la mort. La morsure du dragon l'a presque coupé en deux.

— Il va guérir, gémit Goran comme un enfant, il va guérir... Le sang de loup garou est un puissant élixir...

Mais la magie du loup s'est évanouie avec sa fureur destructrice. Le pardon de Targa a causé sa perte en fin de compte, car nul autre qu'un loup-garou ne pourrait survivre à de telles blessures. Il n'y a plus à présent qu'un corps brisé, déchiré de souffrance. Goran serre la main de son frère, l'accompagnant tout au long de son atroce agonie.

— Mon frère, je ne veux pas te perdre à nouveau...

Goran, à genoux, pleure comme un enfant devant le cadavre de Gamrir.

— Nous n'avons pas voulu cela, dit encore le chef des Elfes, d'un ton complètement dénué d'émotion. L'un des nôtres avait contracté une double dette: l'une envers toi Orlanki parce que tu l'avais épargné alors qu'il avait tenté de tuer ton ami, et l'autre envers l'enfant, parce qu'il l'a libéré.

Goran se dresse soudain, et rugit:

— Tout est de votre faute ! C'est à cause de vous que mon frère est mort ! Maudits démons, je jure par tous les dieux que je vous tuerai tous de mes propres mains !

Les Elfes s'envolent, mais ils ne sont pas véritablement effrayés.

— Tu ne nous fais pas peur, humain. Sans nous, vous seriez tous morts sous les crocs de Skorm. Nous vous avons sauvé la vie. Dis-moi Orlanki, es-tu prêt en échange à délier notre compagnon de sa dette ?

Le chef fixe le chasseur sans dissimuler son anxiété. Quelle importance cela peut-il avoir ? se demande Rulhan en haussant les épaules.

— Je suis d'accord, mais à une condition. Vous allez ramener l'enfant à son père. Ainsi vos dettes envers lui et envers moi seront quittes toutes les deux.

Les Elfes acquiescent l'air visiblement soulagés. Ils s'abattent sur l'enfant comme une nuée d'abeille, le saisissent malgré ses efforts pour se débattre et le soulèvent dans les airs, encore entravé.

— Méfiez-vous quand même, dit le chef. Vous avez tué Skorm et ce n'est pas un mince exploit, mais ses victimes continueront à errer dans les marais jusqu'à la fin des temps. Je chercherais un autre passage si j'étais vous.

Et les Elfes disparaissent dans le ciel.

— Maudites créatures, gronde Goran, le visage souillé de larmes et de boue. C'est à cause d'elles que nous nous sommes aventurés dans ses marais et que Gamrir a été tué... Tout est de leur faute...

— Tu es injuste ! proteste Rulhan. Nous serions venu ici de toute façon. C'était notre plan. Et le chef a raison. Si les Elfes n'avaient pas détourné l'attention de Skorm, pour le ralentir le temps que j'arme mon arc, nous ne serions plus de ce monde.

— Ils nous ont sauvés, nous, mais ils ont laissé massacrer Gamrir sans rien faire. Ainsi leur vengeance est accomplie. Et l'enfant ? Tu crois qu'ils vont le ramener chez son père ? Non ! Ils l'emmèneront dans leurs repaires secrets sous les montagnes et transformeront sa chair et son âme pour le métamorphoser en un être pareil à eux. Un monstre…

Rulhan hausse les épaules.

— Ils semblaient sincères...

Au fond de lui, il n'en est plus tellement sûr, mais qu'importe ? Le destin de l'enfant est scellé maintenant, en bien ou en mal, et il ne sert à rien de le regretter, pas plus qu'il n'est utile de pleurer le loup garou étendu à ses pieds.

Goran et Rulhan reprennent la direction des montagnes. L'idée même de rester à proximité de ces marais putrides et des spectres qui rodent sous la surface de l'eau leur est insupportable. Goran insiste pour porter le corps de son frère, malgré sa faiblesse, et Rulhan doit le soutenir tout au long du trajet. Ils s'extirpent tant bien que mal des marécages et reviennent dans la forêt, les vêtements encore maculés de boue nauséabonde.

Goran étend le corps de Gamrir sur un tapis de mousse et se laisse tomber contre un arbre.

— Nous enterrerons mon frère dans la forêt. Et j'irai avec toi en Alcyande, comme je te l'ai promis.

— Tu n'es pas forcé, commence Rulhan.

— Je n'ai pas pour habitude de renier ma parole.

Il ôte sa botte pleine de sang. Sur la peau à vif, des sangsues sont accrochées, gorgées de sang frais.

Goran ne peut retenir un mouvement d'horreur.

— Saloperie de bestioles...

Il saisit son couteau, mais Rulhan intervient.

— Laisse moi les brûler.

Goran se déshabille entièrement, exhibant un torse velu comme celui d'un singe. Rulhan réunit quelques branches, allume un feu avec sa pierre de silex, et approche une branche enflammée des créatures qui se racornissent et se détachent. Puis, l'Orlanki se déshabille également. Mais sur son corps musclé, on ne voit aucune sangsue.

— Etrange... remarque Goran. Pourquoi ces horreurs t'ont-elle épargnées ? Pourquoi n'ont-elle pas voulu de ton sang ?

Rulhan hausse les épaules.

— C'est que Orlank me protège.

Il n'y croit pas un seul instant, mais le chasseur ne voit pas l'intérêt de ce préoccuper de problèmes aussi vains. Il a d'autres soucis en tête. Des pensées qui lui trottent la tête depuis un moment sans qu'il ne puisse s'en défaire.

— Ta blessure est mauvaise. Tu devrais plutôt trouver un endroit où tu puisses te reposer et guérir. As-tu des alliés ou des parents dans les montagnes ?

— Je ne sais pas s'ils me viendront en aide à présent qu'ils savent qui était la bête d'Asarek. De plus j'ai juré de t'accompagner à Alcyande.

— Je te délie de ce serment.

Mais Goran, en vieil ours obstiné, secoue la tête. Rulhan garde le silence, mais il a pris sa décision. Il ne laissera pas le montagnard le suivre – *car il n'ira pas à Alcyande.*

La nuit à présent est bien entamée. La forêt est très sombre, et plongée dans le silence. L'Orlanki s'étonne de ne pas entendre le bruit des bêtes de la nuit: chouette, mulot, renard, etc. Est-ce la présence des marais encore proches et des démons qui l'habitent ? Rulhan lave avec soin la blessure de Goran, applique sur la plaie un bonne couche de l'onguent qu'il a apporté d'Orlank, et refait un nouveau pansement.

— Qu'est-ce que cela ? s'enquiert Goran, les dents serrées. Cela brûle et ronge comme le feu.

— Rien qu'une préparation à base d'herbes d'Orlank. Cela te guérira.

Il en applique également sur la blessure de l'épaule, moins grave que celle que le montagnard a au pied.

— Aide moi à enterrer mon frère, demande Goran.

— Maintenant ? Il fait nuit noire et nous avons besoin de repos tous les deux.

— Je ne veux pas laisser son corps à la vermine, même pour quelques heures.

Ils s'éloignent dans la forêt pour trouver un endroit convenable. Goran propose de l'enterrer au pied d'un grand chêne massif, mais Rulhan repousse cette solution avec énergie: il veut un endroit dégagé où Gamrir pourra trouver de la lumière pour sa Seconde Vie. Il finit par débusquer l'endroit idéal, une

trouée dans la forêt, envahie par des ronces. A l'aide de sa hache, l'Orlanki dégage un grand cercle. Puis il entreprend de creuser une tombe. Goran l'aide avec son grand coutelas. Fort heureusement, la terre est humide et molle, facile à travailler. Avant que l'aube n'arrive, les compagnons ont creusé un trou de la profondeur et de la longueur souhaitée. Alors, ils y déposent le corps ensanglanté de Gamrir.

— Qu'il repose ici en paix... murmure Goran. Que les dieux prennent soin de son âme. Qu'Ils lui accordent Leur pardon et lui donnent le repos.

La lueur blafarde de la lune éclaire la scène. Le visage du montagnard est aussi livide que celui d'un spectre. Il serre les poings de fureur et de chagrin contenus. La souffrance voudrait déborder de sa poitrine en un torrent de larmes, mais il la refoule au plus profond de son coeur, là où elle le brûle comme un fer rouge.

— Dormons à présent, dit l'Orlanki. L'aube est proche.

Les deux hommes retournent au campement, et le montagnard ne tarde pas à trouver le sommeil, terrassé par la fatigue. Il se tourne sur sa couche et gémit dans son sommeil, appelant son frère disparu. Mais l'Orlanki reste éveillé, les yeux grands ouverts. Il attend patiemment que le sommeil de son compagnon s'apaise, tandis que l'aube commence à poindre dans le ciel, et que les premiers rayons de soleil illuminent les plus hautes branches des arbres.

Il faut agir à présent. Il n'aura pas d'autre occasion.

Rulhan se lève en silence, réunit ses affaires, et les range dans son sac en essayant de faire le moins de bruit possible. Le loup se lève, oreille dressée et le regarde faire d'un air anxieux. L'Orlanki met un doigt sur la bouche et fait un signe. Le loup le rejoint aussitôt, trottinant sans faire le moindre bruit, et ils s'engagent tous les deux sous les arbres, laissant Goran dormir seul.

Rulhan prend la direction de l'endroit où ils ont enterré Gamrir. Arrivé sur place, il pose son sac, saisit son coutelas et se met à creuser la terre. Il déterre le cadavre et le tire hors du trou. Alors, à l'aide de son grand couteau, il lui ouvre la poitrine. Là on devrait se trouver le cœur, il y a un énorme diamant, gros comme la moitié du poing, un diamant qui est pas noir comme l'avait annoncé l'Elfe, mais blanc et transculide. Est-ce parce que l'Elfe s'est trompé ou parce que Gamrir n'était plus un « vrai » loup-garou ? Peut-être que la pierre serait redevenue noire les nuits où Gamrir se serait changé en monstre ?

Peu importe. Rulhan s'empare de la pierre et la range dans son sac. Il n'éprouve ni répugnance ni remord à agir ainsi. Ce cadavre n'est que de la viande froide, destinée de toute façon à finir dévorer par les vers. Pourquoi ne pourrait-il pas ramener son coeur à Kemrys ? Il n'aurait jamais tué le loup-garou pour s'en emparer, mais à présent quel besoin Gamrir a-t-il de cet organe de diamant, de cette chose étrangère et maléfique qui était une partie de lui même ?

L'Orlanki replace le cadavre dans la tombe et comble le trou béant. Pour finir, il plante un gland juste au dessus. Ainsi Gamrir pourra connaître une Seconde Vie, sous forme d'un grand chêne vert. Ses branches iront caresser le soleil, et ses racines plongeront jusqu'aux profondeurs de la terre.

Le soleil à présent est haut dans le ciel. La journée s'annonce belle. La forêt a repris une activité normale. On entend ça et là des chants d'oiseaux, invisibles dans les feuillages, et des mouvements animent parfois les buissons. Rulhan range son précieux butin dans son sac à dos et s'éloigne sans se retourner vers le soleil. Il n'a pas l'intention de se rendre à Alcyande, ni de retourner dans les montagnes. Il veut aller directement à Kadaran, sans laisser à Goran la possibilité de le suivre. Mais après quelques pas, l'Orlanki est pris d'une sorte de remord. Alors il s'arrête, fouille dans son sac et en sort le pot d'onguent qu'il dépose sur le sol.

Goran suivra ses traces, trouvera le pot et comprendra. Rulhan reprend sa route et disparaît dans les sous-bois.

L'umate

Hergeline fixe, morose, les tables vides devant elle. Le soleil ne va pas tarder à tomber, et les seuls clients sont pour l'heure quelques fermiers venus boire une bière avant d'aller retrouver leurs femmes, un gamin au visage pâle comme la mort et un marchand égaré.

Quelle misère ! pense la maîtresse des lieux. Elle se souvient de l'époque d'avant la guerre, du temps où elle n'était que simple serveuse dans cette auberge qui appartenait alors au vieil Erolf. Les marchands étaient nombreux jadis. Ils venaient de l'empire, mais aussi des frontières de l'ouest : de la mer, d'Arkandia, de Sagmar, de Darkor et de plus loin encore... Il y avait des voyageurs à l'aspect si étrange qu'on ne pouvait dire s'ils étaient humains ou non, d'autres qui ne parlaient même pas la langue des hommes, des marchands du nord avec leur escorte urogh... Rien qu'en fermant les yeux, Hergeline a l'impression de revoir la foule bigarrée se presser autour d'elle. Elle se souvient même qu'un groupe de guerriers était descendu un jour du ciel, montés sur de féroces créatures ailées dont nul n'osait approcher... Le commerce battait son plein alors... Tandis qu'à présent...

Hergeline pousse un soupir désolé. La guerre est venue, les uroghs ont déferlé sur la région en une vague de chaos et de massacre... Beaucoup de morts, de destructions... Nombreux sont ceux qui ont fui Kadaran et ses environs, pour se réfugier à Alcyande, afin de se mettre sous la protection des mages. Les marchands ont déserté la région.

Par la suite, les mages ont étendu leur bras protecteur et ont envoyé des troupes à Kadaran, pour défendre la ville contre les uroghs. A cette époque, les auberges étaient pleines de mercenaires et de soldats, d'hommes à la moralité douteuse. Les bagarres n'étaient pas rares, mais l'argent coulait à flots... Et puis le vieil Erolf est mort et lui a laissé l'auberge, à elle qui ne lui était rien, alors qu'à sa fille légitime et à son fils il n'a rien laissé. Hergeline sait parfaitement pourquoi il a agi ainsi. Durant les années où elle a servi à l'auberge, jamais Erolf n'a reçu des siens ni visite, ni nouvelle. Les messages qu'il leur adressait par l'intermédiaire de voyageurs de passage restaient sans réponse. Le vieux encaissait tout, il ne se plaignait jamais, mais il n'oubliait rien, et à l'heure du choix, il a su s'en souvenir. Hergeline a un sourire. Elle se rappelle de la fureur de la fille d'Erolf lorsqu'elle a appris la nouvelle. Le fils est parti au diable et on ne l'a jamais revu, mais la fille a tout fait pour remettre la main sur le magot, allant jusqu'à menacer Hergeline de porter l'affaire devant les tribunaux des mages. Mais Hergeline ne s'est pas dégonflée. Elle qui a commencé sa carrière comme fille de ferme, n'allait se laisser ravir sa chance de fortune…

A présent, elle est chez elle ici à Kadaran, mais ses affaires sont au plus bas. L'auberge lui rapporte tout juste de quoi vivre, et elle ne peut même pas embaucher un garçon pour l'aider. Que fera-t-elle lorsqu'elle sera trop vieille pour travailler ?

Hergeline en est là dans ses tristes pensées quand la porte de l'auberge s'ouvre brusquement. La femme est stupéfaite en reconnaissant l'homme qui pénètre à présent dans son établissement. De tous les clients possibles, c'est

celui qu'elle s'attendait le moins à voir. Derrière lui, trotte un petit chien gris qui ressemble à s'y méprendre à un loup.

L'homme s'installe à la même table que la dernière fois, se débarrasse sans hâte de son sac à dos, de son arc, de sa cape, pose son coutelas sur la table à coté de lui. Les fermiers lui jettent des regards intrigués et quant au marchand, il semble ouvertement effrayé et se recroqueville dans un coin de la pièce.

— Je pensais ne jamais te revoir, Orlanki.

Hergeline s'approche du chasseur. Il est couvert de crasse et de sueur, il empeste l'odeur du fauve, ses cheveux semblent ne jamais avoir connu de peigne, et sa barbe est longue et emmêlée, mais l'aubergiste ne peut s'empêcher de lui trouver un certain charme. Elle ne s'explique pas pourquoi – elle qui aime les hommes raffinés, tout le contraire des rustauds qu'elle a connu dans sa jeunesse. L'Orlanki dégage une aura à laquelle elle ne peut s'empêcher d'être sensible.

— Pourquoi ? grogne l'Orlanki d'un ton peu amène. Je t'avais dis que je reviendrai.

— Tu a finalement renoncé à pourchasser le loup ? demande Hergeline d'un ton de dérision.

— Je ramène son coeur, répond Rulhan.

A ses mots un profond silence tombe sur la salle commune. Hergeline écarquille des yeux. Les deux fermiers ont interrompu leur conversation. Eux aussi savent de quel loup parle l'aubergiste.

— Tu as réussi à tuer ce démon ?

— Je n'ai pas dit que je l'ai tué. Mais j'ai son coeur.

L'Orlanki s'assoie, apparemment peu disposé à en dire plus. Mais les fermiers se lèvent et le pressent de question.

— C'est vrai ? La bête d'Asarek est morte ? Qui l'a tuée ?

— C'est Skorm, le dragon des marais, grogne Rulhan.

— Comment est-ce arrivé ? Raconte !

Rulhan hausse les épaules. Le souvenir de la mort de Gamrir est encore frais, il ne veut pas y revenir. Il repense à l'enfant qu'il a livré aux Elfes, à Goran qu'il a abandonné dans la forêt avec une blessure grave, il pense au coeur qu'il porte toujours dans son sac à dos. La curiosité de ces hommes le hérisse de fureur.

— En quoi cette histoire vous regarde ? Taisez vous donc et laissez moi en paix !

Devant l'éclat noir de ses yeux, tous détournent le regard et reviennent à leurs affaires.

— Femme, tu m'apporteras de la bière, du pain, et une écuelle de soupe.

Hergeline s'exécute. Elle choisit sa meilleure bière, celle brassée par les lutins de Gorwen, qu'ils vendent au prix de l'or et qu'elle destinait à de riches marchands. Pourquoi agit-elle ainsi pour cet homme des bois sans le sou ? Elle n'en sait rien elle même. Lorsqu'elle le sert, elle s'arrange pour frôler sa main d'une douce caresse. L'homme reste aussi imperturbable qu'un morceau de

rocher. Maudits soient ces Orlankis, pense Hergeline, furieuse. Sont-ils vraiment des hommes ?

Elle s'éloigne, mécontente, lorsqu'un grincement de bois la fait sursauter. Sur l'escalier menant au premier étage, un garçon vêtu de noir vient d'apparaître. Il regarde l'Orlanki avec une expression d'incrédulité.

Le garçon descend le reste des marches et s'approche de la table où l'Orlanki est installé. Celui-ci mange bruyamment, coupant à l'aide de son couteau de larges portions de pain pour les tremper dans la soupe. L'adolescent le regarde faire un moment, l'air vaguement dégoûté, puis demande à brûle pourpoint :

— Que comptes-tu faire de ce coeur ?

Il a parlé si bas – un simple chuchotement – que seul l'Orlanki a pu l'entendre. Celui-ci jette au garçon un regard glacial.

— Ca te regarde ?

Le jeune homme le fixe sans répondre. Une nouvelle fois, Rulhan est frappé par la pâleur de son visage. Il se sent mal à l'aise sous l'insistance de ce regard.

— Laisse moi manger en paix.

— A qui comptes-tu remettre ce coeur ? demande encore le garçon. A Kemrys ? Ou... A quelqu'un d'autre ?

— Tu es sourd ? Je t'ai dit que cela ne te regardait pas.

— Tu ne veux pas savoir ce qu'il compte en faire ?

— Non.

Et l'Orlanki se replonge dans son repas. Il commence à en avoir assez de tout cela. Le coeur il l'a payé assez cher. Il le donnera à Kemrys – si celui-ci remplit sa part de marché… sinon malheur à lui. Le garçon détourne le regard et s'éloigne. Sans ajouter un mot, il ouvre la porte et disparaît dans la nuit. Rulhan pense à Ilyeth et aux enfants qu'elle lui donnera. Etrangement, l'aîné a le même visage que Trykster. Rulhan secoue la tête: pourquoi, mais pourquoi faut-il qu'il continue à se sentir coupable pour ce petit montagnard ?

Une fois son repas achevé, il quitte l'auberge et rend visite à Kemrys. Il n'emporte avec lui que son coutelas (on ne sait jamais) et le diamant enveloppé dans une peau de lapin. Le loup l'accompagne en trottinant.

Il pousse la porte d'entrée avec une telle brusquerie que le vieil herboriste, qui griffonnait des notes à la lueur d'une bougie, sursaute, effrayé.

— Que veux-tu ?

— Je t'amène ce que tu m'as demandé.

Kemrys en reste bouche bée.

— Tu l'as ?

Il en tremble d'excitation. Pour toute réponse, Rulhan sort le diamant du sac, le pose sur la table la plus proche et déplie la peau de lapin. La flamme de la bougie illumine de lumière la pierre étincellante. Kemrys tend la main, mais l'Orlanki l'arrête d'un geste.

— Pas si vite. Quand aurai-je ma récompense ?

— Dès que possible. Dès que j'aurai vu mon client.

— Quand ?

— Demain, sans doute... Tu loges chez Hergeline ? Je te ferai mander. Mon client voudra certainement te rencontrer.

Le regard de Kemrys n'a pas quitté le diamant. Il répond aux questions de Rulhan d'un ton sec et saccadé, et ses pensées sont visiblement ailleurs. Rulhan a un rictus. Il reprend le diamant d'un geste vif.

— Soit. Ton client aura sa livraison demain.

Mais Kemrys lève la main, effrayé.

— Non ! Je dois vérifier, faire des tests avant de livrer l'objet au mage. Je dois m'assurer que tout est bien conforme et qu'il n'y a pas d'erreur. Tu dois me laisser cet objet.

Rulhan hésite. Il se méfie des hommes des villes. Si Kemrys avait été l'un de ses semblables il serait sûr de pouvoir lui accorder sa confiance mais là...

— Comment puis-je être sûr que j'aurai bien ce que tu m'as promis ?

— Je suis maître Kemrys ! Je suis connu dans toute la région, et jusque dans l'empire lui même. On fait des kilomètres pour venir me consulter. Ma réputation a franchi les frontières. Tous connaissent mon honnêteté. Ne crains rien Orlanki, je ne te trahirai pas.

Il tend la main, et Rulhan y dépose le diamant, avec une pointe de regret.

— Quand verras tu ton client ?

Kemrys ne répond rien. Il tient le diamant au creux de ses mains et l'observe avec ravissement, les yeux brillants de convoitise. Rulhan est mal à l'aise. Pourquoi une telle excitation ? Il est sur le point de se raviser, lorsque Kemrys reprend la parole.

— Mon client m'a promis beaucoup d'or pour cet objet. Tu auras ta part, Orlanki, n'en doute pas.

— Je ne veux pas d'or. Je veux un objet magique d'Alcyande.

— Tu l'auras. Mon client est un mage. Il ne fera aucune difficulté pour accéder à ta requête.

L'Orlanki quitte l'herboristerie. A l'extérieur, la nuit est tombée. Quelques rayons de lune éclairent la grande (et unique) rue de Kadaran, avec ses maisons de bois. Pensivement, Rulhan reprend la direction de l'auberge, lorsqu'un hululement attire son attention. Sur le toit d'une maison environnante, un grand duc vient de s'envoler. On devine sa silhouette dans la lueur blafarde de la lune, tandis qu'il s'éloigne, ailes déployées. Le loup se met alors à grogner, et l'Orlanki porte la main à son coutelas. Il se sent mal à l'aise tout d'un coup. En forêt, dans la nature sauvage, il est comme chez lui, mais ici, dans ce lieu plein d'hommes, il se sent vulnérable et il devine que le loup doit ressentir exactement la même chose.

L'oreille exercée du chasseur perçoit un cri. Quelqu'un appelle à l'aide, quelque part dans les ténèbres sur sa gauche. Après une seconde d'hésitation, il se rue en avant. L'appel vient d'un passage étroit entre deux maisons, qui se transforme bientôt en un sentier montant vers des fermes un peu en hauteur. L'appel retentit à nouveau, mais s'étrangle en un cri de douleur. Une fenêtre

s'ouvre au second étage, dans une des maisons et quelqu'un se penche à l'extérieur.

— Que se passe-t-il ?

Rulhan l'ignore. Il dégaine son coutelas et se met à courir. En hauteur, on distingue deux hommes, qui semblent s'acharner à coups de bâton sur une ombre étendue à leurs pieds. Rulhan n'hésite plus: il bondit vers les agresseurs comme un lion sur des brebis. Le premier se retourne et reçoit dans la mâchoire un coup de poing formidable qui l'étend assommé pour le compte. Rulhan préfère de pas utiliser son coutelas avant de savoir exactement à qui il a affaire : après tout ces hommes sont peut-être des paysans en train de corriger un voleur ! L'autre se retourne pour faire face à son agresseur, et Rulhan se fige, poing levé.

Car son second adversaire n'est pas un humain ! Là où devrait se trouver son nez, on ne voit qu'un groin similaire à celui d'un cochon. Profitant de la surprise de l'Orlanki, la créature fait tournoyer son bâton, visant le crâne. Mais le loup lui aussi a bondi et il plante ses crocs dans la jambe du monstre qui se met à pousser des hurlements de goret. Rulhan lui arrache son bâton d'un geste brusque. L'homme se débat, cherchant désespérément à se débarrasser du loup dont les crocs pointus perforent sa chair. Rulhan saisit le loup par le cou et le tire en arrière.

— Rends toi ! rugit-il.

L'aspect de son visage est aussi féroce que celui du loup. La créature mi homme mi goret tombe à genoux sur le sol, tétanisée par la peur.

— Pitié ! gémit-elle soudain, comme un enfant effrayé.

Rulhan jette un oeil à l'homme étendu sur le sol, celui que les hommes étaient en train d'assommer à coups de bâton. Il se relève péniblement, en haletant de souffrance et en massant ses cotes douloureuses.

— Ca va l'ami ? Pas d'os brisé ?

L'homme semble plutôt jeune, pas plus de trente ans, et est vêtu d'une longue robe d'un bleu très sombre, qui semble presque noire dans la pénombre.

— Je vais bien, répond-il d'une voix hésitante. Grâce à toi, étranger. Qu'Oriand te bénisse.

Son visage est pâle et rasé de près et ses cheveux sont coupés court, presque à ras. Sans paraître trop choqué de sa mésanventure, il fixe Rulhan avec curiosité. Des villageois sont sortis de leur maison et rejoignent le groupe. Certains ont pris des fourches ou des bâtons, d'autres des chandelles.

Rulhan appuie son coutelas sur la gorge de l'agresseur.

— Qui es-tu ? Pourquoi vous en êtes vous pris à cet homme, toi et ton compagnon ?

Le jeune homme pousse un soupir.

— Laisse donc étranger, je sais parfaitement qui ils sont et pourquoi ils se sont attaqués à moi.

Il se tourne vers les nouveaux venus et leur lance:

— Emmenez ces deux hommes chez Hergeline ! Enfermer les quelque part et ne les laissez sortir sous aucun prétexte ! Le Conseil décidera de leur sort plus tard.

— Il faut prévenir Teragar, lance quelqu'un.

— Il sera prévenu, rétorque le jeune homme d'un ton sec.

Il se tourne ensuite vers Rulhan.

— Merci d'être venu à mon secours, étranger. Je suis Eledir, l'umate de Kadaran.

— Je suis Rulhan et je viens de la montagne d'Orlank. Qu'est-ce qu'un umate ?

— Un umate est un homme qui a étudié chez les mages, répond Eledir mais qui n'a pas mené sa formation à son terme.

— Tu es un mage ?

— Je suis umate, ce qui signifie que j'ai passé l'Epreuve, mais que j'ai échoué.

— Tu as des pouvoirs magiques ? Tu saurais fabriquer un objet magique ?

Eledir a un petit rire.

— Même parmi les mages les plus aguerris, peu d'entre eux ont assez de magie en eux pour laisser une pareille empreinte sur le monde... Je ne suis qu'un umate et je n'ai même pas le droit d'utiliser le peu de pouvoir que je possède.

Entre temps, des hommes se sont emparés des prisonniers et les entraînent à présent sans ménagement vers l'auberge. L'un d'eux éclaire le visage d'Eledir de sa chandelle et s'inquiète:

— Es-tu blessé, umate ? Désires tu que je fasse venir la guérisseuse ?

— Ca ira, répond Eledir avec un sourire embarrassé. Grâce à Rulhan, je suis sauf.

— Je vais t'escorter jusqu'à chez toi, continue l'autre d'un ton plein de sollicitude.

Eledir secoue la tête.

— Va plutôt rejoindre ta famille. Rulhan m'accompagnera, s'il le veut bien.

Rulhan hausse les épaules. Pourquoi pas ?

— Prends au moins cette lumière, insiste le paysan, en tendant à l'umate une chandelle à demi consumée.

Le loup toujours sur ses talons, l'Orlanki accompagne Eledir qui remonte la grande rue jusqu'au bout de la ville.

— Je n'habite pas très loin. Un peu à l'écart de la ville, à coté du temple d'Oriand...

Ce qu'il nomme « temple » est simplement un oratoire des plus rudimentaires : un cercle de pierres grossièrement taillées montant jusqu'à hauteur d'homme, formant une sorte de tour ouverte sur un coté, surmonté d'un toit fait de longues planches vermoulues. Rulhan était passé devant en sortant de la ville et en y revenant, mais n'y avait guère prêté d'attention. Eledir tient à y amener son compagnon. A l'intérieur de l'oratoire, on distingue une petite statuette de pierre verte qui semble luire doucement à la lueur de la chandelle. Elle représente un jeune homme au visage doux et triste.

— C'est Oriand, dit Eledir a mi-voix. Prions pour que la folie des hommes cesse et que tous ici recouvrent la raison.

Rulhan secoue la tête, impatienté. Il ne comprend pas pourquoi les hommes cherchent toujours la réponse à leurs problèmes dans des vaines suppliques. Comme si les dieux n'avaient pas autre chose à faire que de s'occuper des problèmes des mortels ! Il ne répond rien, pour ne pas troubler la méditation de l'umate, mais il commence à se demander pourquoi l'homme l'a amené ici.

— Quel genre de dieu est Oriand ? demande-t-il lorsque Eledir relève la tête.

L'umate le regarde d'un air stupéfait:

— Tu ne sais pas qui est Oriand ?

C'est un peu comme si le chasseur avait demandé ce qu'est le soleil.

— Oriand est le fondateur d'Alcyande ! Le premier des mages. Le Libérateur… Celui qui s'est dressé contre les Edens, qui a enseigné l'art de la magie aux hommes et qui leur a donné un royaume.

Eledir l'entraîne un peu à l'écart, vers un rideau d'arbres derrière lequel se dresse un bâtiment de bois, une demeure imposante en forme de « L », avec un large perron et un toit descendant presque jusqu'à terre, soutenu par des troncs noueux en guise de piliers.

— Le sang d'Oriand coule dans les veines des magiciens d'Alcyande, explique Eledir. C'est notre père à tous. Notre mentor et notre guide. Nous lui devons tout.

— C'est ici que tu habites ?

Eledir hoche la tête, et Rulhan admire la construction en connaisseur.

— C'est un vaste et bel endroit. Tu dois avoir de nombreuses femmes pour avoir besoin d'une pareille demeure.

— Je n'en ai pas une seule... répond Eledir avec un sourire dénué d'amertume. Cela n'est pas compatible avec ma position.

Rulhan lui lance un regard surpris. Comment un homme si riche pourrait-il avoir du mal à trouver une femme ? Et pourquoi posséder si vaste demeure si ce n'est pas pour la peupler d'enfants ?

— Je te remercie de m'avoir raccompagné. Je connais un peu les hommes de ton peuple. J'ai rencontré un Orlanki il y a quelques mois. Je dois dire qu'il m'a paru un peu bizarre, avec tout le respect que j'ai pour ton peuple. Il voulait à toute force m'acheter un objet magique d'Alcyande...

— Je le connais, dit aussitôt Rulhan.

— Naturellement, je n'avais rien de tel à lui vendre. Mais nous avons beaucoup discuté, et nous avons sympathisé je crois.

Rulhan garde le silence. Kamrok, sympathiser avec ce jeune homme de la ville ? Il ne l'aurait fait que dans l'espoir qu'il puisse l'aider à réaliser son rêve...

— Je lui ai fait une proposition. Il m'a promis d'en discuter avec son peuple. Mais il a oublié de me transmettre la réponse.

Eledir scrute avec attention le visage de Rulhan, semblant attendre une réponse. Celui-ci hausse les épaules.

— Je ne suis pas dans les secrets de Kamrok. Pose moi la question à laquelle tu voulais qu'il te réponde, et je te dirai ce que j'en sais.

— Il était question d'une alliance entre l'Empire d'Alcyande et le peuple Orlanki.

— Une alliance ? Dans quel but ?

Le visage de Rulhan se ferme. La dernière fois qu'Alcyande a parlé d'alliance, beaucoup de jeunes Orlankis sont morts en combattant les uroghs, à commencer par son père.

— Sans but précis... Un traité d'alliance par lequel les Orlankis reconnaîtraient l'autorité de l'empire et par lequel les mages garantiraient en échange la sécurité et l'indépendance du peuple d'Orlank.

Rulhan reste perplexe.

— La sécurité de mon peuple n'est pas menacée, umate, ne t'inquiète pas pour cela. Si elle l'était, je ne serai pas là à te parler, crois moi ! Quant à l'autorité de l'empire, elle s'arrête au pied du Mont Orlank...

— Justement… Si vous faisiez partie d'Alcyande, tout pourrait changer pour vous. Vous n'auriez plus à craindre le moindre envahisseur. L'aide de l'empire vous serait acquise, alors qu'à présent, sur quels alliés pourriez-vous compter en cas d'attaque ? Vous êtes isolés… De plus, le commerce pourrait se développer entre votre peuple et les riches cités d'Alcyande. Vous avez beaucoup à y gagner : tu n'imagines pas quels prodiges peuvent accomplir les mages !

— Nous n'avons que faire de tout cela, dit Rulhan avec indifférence. Si c'est là la question que tu as posée aux chefs de clans Orlankis, je peux te donner la réponse tout de suite, même si je ne suis pas au Conseil.

Eledir se tait, visiblement déçu. Rulhan a envie t'atténuer la dureté de sa réponse.

— Mais je te l'ai dit, je ne suis pas au Conseil. Je rapporterai tes paroles à Kamrok, et je lui dirai de venir te trouver ou de t'envoyer quelqu'un.

En son fort intérieur, Rulhan sait bien que le Conseil ne prendra jamais la décision de rejoindre l'empire, parce que le seul à pouvoir décider cela est Orlank lui même. Et même si Kamrok et les autres prenaient la décision de se mettre au service des mages, la plupart des chasseurs refuserait de s'y plier et les plus jeunes et les plus fougueux des guerriers défieraient les membres du Conseil un par un. Le peuple d'Orlank tient trop à sa liberté pour l'abdiquer pour quelques vagues promesses ! En outre, un serment proféré par un Orlanki ne vaut que pour lui même et ne saurait engager un autre Orlanki, ce qui fait que toute alliance serait caduque à moins de la passer avec chacun des chasseurs... et encore faudrait-il la renouveler à chaque fois qu'un enfant atteindrait l'âge d'homme !

Mais Eledir hoche la tête, satisfait de cette réponse.

— Je te remercie. J'aimerai d'ailleurs te donner quelque chose pour te prouver ma reconnaissance.

Il s'approche d'un coffre dans un coin de la pièce, soulève le couvercle et en tire un petit sac qui résonne d'un tintement métallique caractéristique. L'umate plonge la main dans le sac, en sort trois pièces d'argent qu'il tend à Rulhan. Celui-ci hausse les épaules. Ces hommes des villes… Il se sent insulté.

— Tu crois m'acheter avec un peu de métal ?

Eledir semble surpris.

— Ce n'est pas cela… Je voulais juste te remercier d'être venu à mon aide.

— Je n'ai pas fait cela pour de l'argent ! Je serai venu à ton secours même si tu avais été un pauvre indigent. Ainsi sommes nous, nous les Orlankis. Dis à tes maîtres qu'ils ne pourront pas nous acheter.

Il quitte la pièce de mauvaise humeur, plantant là l'umate, sans même lui dire au revoir.

A l'auberge, la salle commune est pleine de monde et les discussions vont bon train. Les villageois commentent l'agression dont Eledir a été victime. Lorsque Rulhan rentre, il aperçoit un homme, de dos, qui exige que l'on libère les prisonniers. Il est puissant et trapu, avec un cou de taureau et de larges épaules. Ses bras musclés sont épais comme des cuisses. Nul ne semble prêt à lui tenir tête et la plupart des hommes présents détournent les regards, visiblement embarrassés.

— Allez chercher mon frère ! rugit-il. Je ne repartirai pas sans lui...

Hergeline le toise d'un air furieux, ses yeux lancent des éclairs.

— Je suis ici chez moi, et j'agis comme je veux. Ton frère a attaqué l'umate, il devra être jugé pour cela. Si Eledir était moins indulgent, il aurait pu le faire mettre à mort sur le champ !

L'homme marche vers elle, les poings serrés. Tout le monde s'écarte devant lui, mais Rulhan s'approche par derrière et lui met la main sur l'épaule.

— Calme toi donc l'ami, ou c'est moi qui vais te calmer.

L'homme fait volte-face, et Rulhan a un nouveau choc. Son visage évoque celui d'un sanglier, avec un groin orné de deux défenses courbées. Il ressemble encore plus à une bête sauvage que son frère.

— De quoi te mêles tu, étranger ? grogne l'homme-sanglier.

— C'est lui qui a défendu Eledir, lance quelqu'un.

Le colosse toise Rulhan d'un regard mauvais.

— C'est toi qui as frappé mon frère ?

— Ca te pose un problème ?

Rulhan sent la colère l'envahir. Il n'a pas peur de l'homme sanglier. Il est plus mince et plus sec, mais sans doute aussi plus agile. Il est prêt au combat, dans sa tête et dans son corps, il l'attend même avec impatience, comme un moyen de se débarrasser de la tension qui l'habite. Le sanglier semble prêt à se jeter sur lui. Le loup pousse un grognement menaçant. Mais Rulhan lui répond :

— Laisse. Je vais corriger cette brute moi même.

Le sanglier bondit en avant, poing levé, Rulhan esquive et riposte d'un crochet à la mâchoire. Celui-ci atteint son but, mais l'autre ne semble même pas ébranlé, et le cou ne fait qu'écorcher les phalanges de l'Orlanki. Le monstre est prêt à se jeter une nouvelle fois sur Rulhan, lorsqu'un ordre claque comme un coup de fouet.

— Arrête, Rumrok !

Un fermier vêtu d'une cape en peau de loup se tient dans l'encadrement de la porte. Le sanglier se tourne vers lui.

— Teragar ! Ils ont pris mon frère ! Ils refusent de le rendre !

— Je sais, dit l'homme d'une voix posée. Mais nous agirons dans les règles. Je parlerai au conseil de Kadaran. Je le défendrai. J'offrirai une juste rétribution.

C'est un homme de haute taille, avec une barbe et de longs cheveux gris. Son visage est marqué par les ans, mais il a gardé une forte carrure et de puissantes épaules. L'homme-sanglier crache par terre et sort lançant à Rulhan un regard mauvais. Teragar lance un dernier regard sur la foule avant de partir:

— Vous avez tort de prendre le parti de l'umate ! Un jour il se tournera contre vous et vous le savez ! Vous avez déjà renoncé à votre liberté, allez-vous perdre jusqu'à votre honneur ?

Il se détourne et quitte la salle. Certains baissent les yeux, d'autres lui jettent des regards noirs.

— Teragar croit qu'il peut agir à sa guise à Kadaran, grince Hergeline. Mais les temps ont changé...

— Pas en bien, lance quelqu'un et l'aubergiste le fusille du regard.

— Je ne te retiens pas. Ceux qui ne sont pas contents peuvent quitter mon auberge.

L'homme hausse les épaules et s'en va sans demander son reste. Rulhan en a assez de ces disputes de villageois. Il les laisse à leurs discussions et grimpe à l'étage, où Hergeline a déjà monté ses affaires.

Rulhan passe une nuit agitée. Il s'endort très vite mais son sommeil est troublé par de terribles cauchemars. Dans l'un d'eux, le seul dont il se souvient au réveil, il se voit fuyant à travers la forêt, pourchassé par une horde de chiens féroces. Il fait nuit noire, et c'est à peine s'il peut voir à quelques mètres devant lui, mais les aboiements des chiens résonnent à ses oreilles. Ses poursuivants sont sur ses talons. Ils ne vont pas tarder à le rattraper. Soudain, Rulhan se rend compte que son corps ne lui appartient pas. C'est celui d'un grand loup gris, maigre et efflanqué. Cette vision le trouble si fort qu'il ne pense même plus à courir. La meute le rattrape et s'abat sur lui, il tente de repousser ses ennemis à coups de crocs mais ceux-ci sont trop nombreux et leurs mâchoires puissantes ne tardent pas à se refermer sur sa gorge. Mais ils ne le tuent pas. Ils se contentent de l'immobiliser en attendant la venue du chasseur. Celui-ci ne tarde pas à arriver, marchant à pas lents dans la nuit, tel un spectre dans son long manteau noir. Il brandit un long couteau dont la lame luit d'un éclat d'eorg.

Soudain, Rulhan se rend compte qu'il est de nouveau lui même. Les chiens ont disparu, mais il gît sur le sol, bras en croix, entravé par de solides cordes. Sa poitrine est nue. Le chasseur s'approche, son visage demeure invisible dans l'ombre, il lève son poignard dans l'éclat d'argent de la lune, et l'abat sur la poitrine offerte en sacrifice.

Rulhan s'éveille en sueur à la vision du chasseur brandissant dans sa main son coeur encore palpitant. Il secoue la tête pour chasser cette image. Pourquoi un tel songe ? Gamrir n'aura pas besoin de son coeur dans sa Seconde Vie…

Le lendemain, une petite pluie fine s'abat sur la région. Lorsqu'il descend dans la salle commune, Rulhan remarque aussitôt que le jeune homme

pâle de la veille est toujours là, et qu'il semble l'attendre, assis à une table. Il se dresse à son approche, comme pour l'aborder, mais un gaillard s'interpose, un colosse vêtu d'un gilet en peau de chèvre. Il se dresse devant le chasseur avec un large sourire.

— Salut à toi, l'ami. Je suis Galaev le bûcheron.

Il serre la main de Rulhan avec une force d'ours. C'est l'homme le plus grand et le plus puissant que Rulhan n'ait jamais vu. Il est si large d'épaule que deux hommes pourraient se cacher derrière son dos.

— Je voulais être le premier à te remercier d'être venu en aide à Eledir hier soir.

— Je n'ai rien fait que n'importe qui n'aurait fait à ma place.

— Balivernes ! Peu de gens ici ont les couilles de s'en prendre à Teragar et à ses hommes.

D'autres bûcherons se tiennent dans la salle commune. Hergeline leur sert un verre de vin avant qu'ils ne partent pour le chantier. Galaev prend familièrement le chasseur par l'épaule et le présente à ses compagnons. Ce sont des hommes robustes et puissamment bâtis, mais aucun n'a la stature de Galaev. Il dépasse d'une tête au moins le plus grand d'entre eux. Les bûcherons trinquent à la santé de l'Orlanki.

— Tu es un brave, étranger. Qu'Oriand te soit propice.

Rulhan vide son verre d'un trait.

— Ce n'était pas grand chose, vraiment. N'importe qui aurait pu corriger ces bandits. Ils n'étaient pas vraiment dangereux.

— Nous l'aurions fait si nous avions été là, mais ils n'auraient jamais osé essayer de tuer Eledir devant nous.

— Je ne crois pas qu'ils voulaient le tuer, proteste Rulhan. Leurs bâtons n'étaient rien que de simples triques. Avec ce genre de gourdins, on remet les gamins dans le droit chemin à Orlank... S'ils avaient voulu le tuer, ils s'y seraient pris autrement.

— Même à mains nues on peut tuer un homme, remarque le géant, pour peu qu'on y soit sérieusement décidé…

Personne ne fait la moindre difficulté pour le croire, à la vue de ses mains immenses et poilues dans lesquelles le visage d'un homme pourrait disparaître entièrement.

— Mais ils savent que nous sommes prêts à le défendre, contre n'importe qui ! Même Teragar a peur de nous.

A voir l'expression résolue des bûcherons et l'épaisseur de leurs biceps, Rulhan n'a aucun mal à le croire.

— Qui est Teragar ? Pourquoi s'oppose-t-il à Eledir ?

Il se demande bien en vérité quel danger ce petit mage raté pourrait représenter, ni qui voudrait être son ennemi. Mais il se garde bien de révéler ses pensées à voix haute.

— Teragar est le plus riche et le plus puissant fermier de Kadaran.

— C'est lui qui a toutes les bonnes terres. Beaucoup d'autres fermiers sont ses métayers. Ce pourceau de Rumrok travaille pour lui, de même que son frère Kelir, ainsi que Hon, l'homme que tu as assommé.

— C'est sa famille qui dirigeait la région avant la venue des mages. A l'époque, son grand père, Teragar l'Ancien était un disciple du Dieu Cerf. Peragar, le fils de Teragar a continué à le vénérer en secret bien que cela ait été interdit par les mages. Et on dit que Teragar le Jeune fait de même…

— Qui est le Dieu Cerf ?

— C'est l'ancien dieu de Kadaran, celui qui était vénéré à l'époque, avant la venue du premier mage, intervient soudain Hergeline. Selon certains, il protégeait le village et lui assurait prospérité. On dit qu'il vient parfois le soir roder dans la forêt près du village. Erolf me disait qu'on pouvait jadis le voir errant à la tombée de la nuit …

— Ce ne sont que des mensonges ! affirme Galaev. Je connais bien la forêt… Je peux te jurer qu'il n'existe pas de Dieu Cerf.

— Les mages disent que le Dieu Cerf est un faux dieu, qu'il n'existe pas, qu'il n'a jamais existé. Ils disent que le seul dieu qui vaut la peine d'être vénéré est Oriand. Mais beaucoup ici continuent à prier en secret le Dieu Cerf.

— C'est pour cela que Teragar haît Eledir, conclut Galaev, parce qu'il est le représentant d'Alcyande ici à Kadaran et qu'Oriand parle par sa bouche. Il aimerait bien s'en débarrasser car alors il pourrait devenir le maître du pays…

Rulhan hoche la tête. Il comprend à présent la situation. Les hommes – comme toujours – luttent pour le pouvoir, c'est leur principale occupation. Au lieu de ne former qu'un seul clan sur cette terre, ils en ont fondé deux et s'affrontent à présent. Les uns comme les autres lui inspirent un certain dédain.

— Teragar a envoyé ses hommes pour tuer Eledir ?

— Peut-être pas pour le tuer, mais pour l'intimider sans doute.

— Teragar aimerait voir Eledir mort... commence un bûcheron.

— Mais il ne prendra pas le risque de le tuer lui même... Et puis si Eledir meurt, les mages enverront quelqu'un d'autre.

— Et ils le vengeront ! Les mages ne laisseraient pas impuni le meurtre de l'un des leurs.

— Eledir n'est pas vraiment un mage, remarque Rulhan.

— C'est tout comme !

Les bûcherons vident leurs verres et partent au travail. Certains rabattent leurs capuchons sur leurs têtes pour se protéger de la pluie qui n'a pas cessé depuis l'aube. La grande rue est couverte de flaques de boue.

Rulhan jette un regard sombre vers le ciel. Son intuition lui dit que la pluie durera au moins jusqu'à midi, et peut-être jusqu'au soir. Il quitte la salle commune et rend visite à Kemrys. Mais celui-ci est absent et sa porte est fermée. Un voisin lui apprend que le vieil homme est parti hier dans la soirée et qu'il n'est pas rentré de toute la nuit. Rulhan espère qu'il n'essayera pas de le rouler. Si c'est le cas, il fait le serment de le retrouver, où qu'il aille. Mais il n'est pas vraiment inquiet. Le marchand aurait-il abandonné son herboristerie avec tout ce qu'elle contient ?

En rentrant à l'auberge, il croise à nouveau le jeune homme qui l'attend cette fois si sur le perron. Une fois encore, l'adolescent semble décidé à aborder,

mais une fois encore, quelqu'un le prend de vitesse: un fermier au regard torve et aux longs bras puissants s'interpose et lance à l'Orlanki:

— Teragar voudrait te parler !

Rulhan toise le fermier des pieds jusqu'à la tête. Celui-ci ressemble à un singe, avec ses long bras, sa posture légèrement voûtée et son abondante pilosité.

— Il sait où me trouver, je crois ?

Il poursuit sa route, mais l'homme étend son bras et le saisit par l'épaule.

— Tu es un Orlanki ! Tu devrais te méfier des mages ! Le jour viendra où ils essayeront de s'emparer d'Orlank, comme ils ont conquis Kadaran.

Rulhan hausse les épaules et se dégage d'un geste brusque.

— Ce jour là ils trouveront à qui parler.

— Ils vous interdiront de vénérer Orlank, tout comme ils nous interdisent de vénérer le Dieu Cerf ! crie encore l'homme. Tu verras Orlanki, ce sera comme je te le dis… Ils diront aussi qu'Orlank est un faux dieu…

Rulhan se hâte de se mettre à l'abri dans la salle commune. Le jeune homme lui emboîte le pas. Hergeline est occupée à allumer un feu. L'atmosphère est humide et froide. Le jeune homme trouve enfin l'occasion d'aborder l'Orlanki.

— Puis-je te parler ?

Le ton de sa voix est impatiente, avec une nuance de mépris que Rulhan n'apprécie guère.

— Qu'est-ce que tu me veux ?

— C'est au sujet du coeur du loup-garou. Je voudrais te l'acheter.

— Qui t'a dit qu'il était à vendre ?

L'autre se penche en avant et chuchote:

— Je t'en offre cent pièces d'or.

Rulhan en reste frappé de stupeur. De toute sa vie il n'a jamais possédé une seule pièce d'or. Cent pièces d'or... Que ne pourrait-on s'offrir avec cela ?

— Es-tu fou ? Cent pièces d'or ?

Il a parlé à voix haute, et Hergeline jette un regard surpris dans sa direction. L'adolescent lui fait signe de parler plus bas.

— Pas si fort... Je ne suis pas fou. Je suis prêt à te donner cent pièces d'or sonnantes et trébuchantes si tu me livres le coeur au lieu de le remettre à Kemrys.

Rulhan secoue la tête.

— Je te l'ai dit, ce coeur n'est pas à vendre. De plus, il est trop tard, je l'ai déjà remis à Kemrys.

— Tu peux le lui reprendre… Je pourrais aller jusqu'à cent cinquante...

Rulhan secoue la tête.

— … ou deux cents.

— Même si tu m'en offres mille pièces d'or je ne reviendrai pas sur ma décision. Ce n'est pas l'argent que je veux.

— Quoi alors ?

— Pourquoi tiens-tu tellement à récupérer ce coeur ?

— Je te le dirai plus tard, si tu acceptes de me le céder... Qu'est-ce que Kemrys t'a promis en échange ?

Rulhan a un geste d'indifférence.

— Il n'y a rien de secret. Il m'a promis un objet magique.

— Un objet magique ? Lequel ?

— Peu importe. Tout ce que je veux c'est qu'il soit magique et qu'il vienne d'Alcyande.

— Si je t'en apporte un, tu me donneras le coeur ?

Rulhan commence à s'impatienter. Il ne comprend pas l'insistance du jeune homme et n'aime guère son ton suffisant.

— Je t'ai dit que c'est inutile puisque que l'ai déjà donné à Kemrys.

— Je reviendrai. Et j'aurai ce que tu veux. Ne fais pas affaire avec Kemrys.

Il quitte la salle à la hâte, le visage dissimulé sous son capuchon.

— Quel obstiné... murmure l'Orlanki.

Il se rapproche du feu qui brûle à présent dans l'âtre. Sa chaleur est bien agréable par cette matinée humide.

— J'ai entendu votre conversation indique Hergeline. *Deux cent pièces d'or…* Qu'est-ce qu'un coeur de loup garou peut avoir de si intéressant qu'on soit prêt à payer aussi cher pour l'avoir ?

— Je n'en ai pas la moindre idée.

— Ce jeune homme est peut-être un mage...

Rulhan sursaute. Ce gamin, un mage ? Cette idée lui semble grotesque. Mais Hergeline insiste.

— Il n'y a qu'un mage pour s'intéresser à ce genre de chose... Et pour considérer l'argent avec un tel dédain...

Voilà au moins une alternative si Kemrys se révèle incapable de lui fournir ce qu'il lui a demandé. Avec tout qu'est-ce qu'il l'empêche de faire monter les enchères ? Il commence à regretter d'avoir laissé le coeur à Kemrys.

Un peu avant midi, la salle commune commence à s'emplir de monde. Eledir a convoqué ici un conseil pour juger les deux hommes qui l'ont agressé. Rulhan y est convié et l'umate le prie de raconter aux villageois ce qu'il a vu. Rulhan s'exécute. Il relate exactement ce qui s'est passé, d'un ton neutre et détaché, sans chercher à enjoliver les choses ni à travestir la réalité. Teragar est là, avec quelques vieux fermiers, ainsi qu'Hergeline. Galaev et deux de ses compagnons se tiennent du coté d'Eledir. Rulhan note que Rumrok n'est pas ici. Sans doute Teragar a-t-il jugé préférable de le tenir à l'écart des débats. Il y a aussi un homme massif, vêtu d'un tablier de cuir, et un vieillard à la peau parcheminé qui est assis dans un coin, un peu à l'écart.

— Maître Kemrys ne devrait-il pas être ici ? Demande quelqu'un. C'est un homme avisé et de bon conseil.

— Kemrys est absent, répond sèchement l'un des fermiers. On ne sait pas où il est.

Le Conseil discute pour savoir la peine à infliger aux agresseurs. Galaev aimerait les voir bastonnés et chassés de Kadaran, leurs biens confisqués, mais Eledir n'est pas si rancunier. Il demande simplement qu'ils soient condamnés à travailler pour bâtir un nouveau temple à la gloire d'Oriand. Teragar propose de financer lui même l'ensemble des travaux en compensation. Eledir y consent, au grand déplaisir de beaucoup semble-t-il. Teragar le remercie, mais ne peut s'empêcher d'ajouter:

— Nous savons tous évidemment pourquoi ils ont agi ainsi, et j'espère que tu en tiendras compte à l'avenir, Eledir. Le désespoir peut pousser les hommes à accomplir des actes insensés…

— Les mages m'ont choisi pour diriger ce village dans l'intérêt de ses habitants et de l'empire tout entier. Je ne me laisserai pas intimider.

Teragar lui lance un regard noir.

— Tu affames la moitié du pays et la condamne à la misère, c'est peut-être l'intérêt de l'empire que tu sers, ou celui des mages, mais ce n'est pas celui de Kadaran...

Et il quitte la pièce, emportant avec lui les deux accusés, qui gardent la tête baissée. Les fermiers lui emboîtent le pas, jetant à Eledir des regards haineux. Lorsqu'ils sont partis, Galaev s'emporte contre l'umate, lui reprochant sa faiblesse et son indulgence.

— Comment peux-tu t'incliner ainsi devant Teragar ! La prochaine fois ils te tueront et personne ne sera là pour t'aider.

— Ils n'iront pas jusque là, assure Eledir. Teragar n'a jamais voulu cela, j'en suis sûr. Kelir et Hon ont bu immodérément et ils se sont monté la tête. Ils ne recommenceront pas.

Il paraît satisfait de la façon dont les choses se sont passées. Après tout il a obtenu la construction d'un nouveau temple, et ceci lui semble plus important qu'une vaine vengeance contre deux excités. Mais les bûcherons gardent un silence hostile.

— Devant toi, Teragar joue la prudence, mais en secret il prêche la révolte et la haine… Souviens toi Eledir, son grand père servait le Dieu Cerf, de même que son père, et il doit le vénérer encore sans le dire. Qui sait ce qu'il raconte à ses adeptes lors de leurs réunions secrètes ? Qui sait quels plans ils fomentent en secret ?

Rulhan quitte la salle commune, affrontant de nouveau le froid et la pluie pour voir Kemrys. Mais Teragar est encore dans la grande rue, juché sur une charrette tirée par un énorme cheval. Hon et Kelir sont assis à l'arrière. Le fermier l'interpelle.

— Dis moi Orlanki, as-tu quelques minutes à me consacrer ?

— Si tu veux me pousser à me dresser aussi contre Eledir tu perds ton temps.

— Pourquoi es-tu de son coté ?

— Je ne suis du coté de personne. Votre querelle ne me concerne pas. Mais quand je vois deux hommes s'attaquer à un autre désarmé, et le battre avec des gourdins, je me mets au milieu.

Teragar sourit.

— Tu as raison l'ami. Et tu me rassures. Je pensai que ce maudit umate avait réussi à posséder les Orlankis et à les gagner à sa cause.

— Jamais les Orlankis ne se soumettront à l'empire – ni à quiconque.

— C'est pourtant ce qu'espère Eledir. Les mages sont insatiables. L'empire ne cesse de s'étendre, gagnant toujours plus de terrain, soumettant de plus en plus de peuples…

— S'il ne reste qu'un seul peuple libre, les Orlankis seront celui-là. Mais dis moi Teragar, pourquoi détestes-tu Eledir ?

— Je n'ai rien contre lui personnellement. Mais il est l'instrument des mages. Sais-tu ce qui a provoqué la colère de Kelir et de Hon ? Eledir a récemment fait venir un mage de l'empire. Ensemble, ils ont construit un barrage sur la rivière, un barrage qui détourne une partie de l'eau. A cause de cela, les terres en aval ne sont plus irriguées, et les cultures risquent d'être ravagées par la sécheresse, lorsque viendra l'été. Beaucoup de fermiers risquent d'être réduits à la misère.

— Pourquoi Eledir a-t-il fait cela ?

— Pour la scierie... Le barrage permet de faire fonctionner la machine infernale que le mage a fabriquée et qui découpe les troncs pour en faire des planches. Il n'y en a que pour les bûcherons. Le bois part pour l'empire et les fermiers meurent de faim.

— Eledir nous écrase d'impôts, ajoute Hon. Mon père est réduit à la misère, lui qui a travaillé dur toute sa vie...

— Il y a une garnison au nord, à Alkon, explique Teragar. C'est nous qui devons lui fournir tout son approvisionnement, et une partie importante des récoltes sert à nourrir les soldats... Les soldats étaient ici pour tenir les uroghs à distance, mais il n'y a plus d'uroghs depuis longtemps et aujourd'hui les taxes étouffent les fermiers.

— Tu ne sembles pas trop à plaindre... remarque Rulhan.

Le vieux soutient son regard.

— Oui, je suis un homme riche. J'ai beaucoup de terres. Mais cette terre je ne l'ai pas volée : les miens ont travaillé dur pour cela, depuis des générations. Tous à Kadaran n'ont pas cette chance. Moi-même, j'ai du sacrifier une partie de mon troupeau cette année.

Il fait claquer son fouet et le cheval se met en route. Rulhan le suit des yeux, quelque peu ébranlé. Tout ce qu'il voit et entend renforce sa conviction que son peuple ferait mieux de se tenir le plus à l'écart possible de l'empire et des mages avides de pouvoir qui le dirigent.

Kemrys n'est toujours pas rentré, et Rulhan commence à s'impatienter. Il interroge les voisins pour savoir où il a pu aller, mais en vain.

A midi, il déjeune chez Hergeline et l'après midi, comme la pluie a cessé, il part à la recherche de l'herboriste. Mais celui-ci demeure introuvable. Alors Rulhan va voir le barrage que les bûcherons ont construit sur la rivière. Celui-ci détourne l'eau pour la faire passer à travers une sorte de gigantesque roue de bois. Cette roue anime une monstrueuse créature mécanique, faite de bois, de courroies de cuir et de métal, avec des scies circulaires qui ressemblent à des dents d'acier.

— Un mage est venu d'Alcyande exprès pour nous aider à construire cette Machine, explique un des bûcherons. Cela a pris des mois, mais le travail en valait la peine. Je ne voulais pas le croire au début, mais regarde: à présent, les troncs nus sont amenés ici par la rivière et débités en planches par cette machine, sans pratiquement que nous n'ayons à intervenir. Cela nous fait gagner un temps incroyable !

— Cette chose est-elle vivante ? Elle rugit comme un animal en colère !

— Elle est vivante, et la rivière lui donne toute sa force. Regarde ceci : l'eau arrive par là et descend dans ce tuyau. Elle fait tourner la grande roue, et celle-ci fait à son tour tourner un volant, qui est relié par une courroie croisée à un autre volant plus petit. Le volant le plus petit tourne beaucoup plus vite que le grand, et entraîne la lame circulaire…

Rulhan, qui n'a rien compris à ces explications, contemple cette Machine magique avec curiosité. Est-ce donc cela la magie des maîtres d'Alcyande ? Il la trouve laide et bruyante.

Le chasseur s'éloigne du bourg. Il s'enfonce dans la forêt, finit par trouver un ruisseau et en profite pour se laver. Cela fait si longtemps qu'il n'a pas pris de bain ! Depuis avant son départ d'Orlank. Après des jours de voyages dans les terres sauvages, à travers les marais et les forêts d'Asarek, l'eau ne pourra que purifier son corps et son âme. Mais il a beau se plonger nu dans la rivière et se frotter du haut jusqu'en bas, il lui semble qu'il demeure au plus profond de lui même une sorte de souillure qu'il ne peut s'expliquer.

Il remet alors ses vêtements, et pour chasser le malaise qui l'envahit, décide de partir à la chasse, dans la forêt humide aux sentiers boueux. Le loup qui l'accompagne ne tarde pas à trouver une piste et il débusque finalement un jeune daim. Rulhan arme son arc et se prépare à tirer mais au dernier moment il hésite. Le daim est si jeune, ses yeux sont si doux... Il lui fait penser à Trykster, quelle étrange idée ! Pris d'une rage soudaine, Rulhan lâche la corde, et la flèche passe au dessus de l'animal avant de se ficher au plus profond d'un chêne. Le daim détale et l'Orlanki pousse un soupir. Il ne comprend pas ce qui lui arrive. Tous ces rêves étranges, ces remords qui le hantent... Et à présent voici qu'il rate une proie à dix mètres ! Tout cela ne lui ressemble pas. Le loup lui jette un regard de reproche.

— Tu ferais mieux de chercher ta route tout seul, lui lance Rulhan. Rejoins les tiens, et fais allégeance à un chef de meute. Tout sera plus simple alors.

Les pensées se bousculent dans son crâne. Dans le monde des hommes, rien n'est simple.

Le mage Zarekh

Le soir, Kemrys est enfin de retour. De la lumière filtre sous ses volets. Ce n'est pas trop tôt, pense Rulhan qui vient aussitôt frapper à sa porte. L'herboriste vient lui ouvrir, son visage est hagard et ses traits sont tirés.

— Tu as l'air crevé, remarque Rulhan.

— Je n'ai rien, répondit le vieux en baissant les yeux. C'est juste que je n'ai pas beaucoup dormi...

Il fait rentrer son visiteur et referme la porte derrière lui.

— J'ai vu mon client et je lui ai remis le coeur. Il m'a confirmé qu'il s'agissait bien d'un coeur de loup-garou.

— Tu doutais de ma parole ?

— Il me fallait une confirmation…

Rulhan hausse les épaules. Peu importe au fond. Il est connu que les hommes des plaines sont des rustres, incapables de faire confiance à une parole donnée. Se fâcher serait une perte de temps.

— Que t'a-t-il remis pour moi ?

— Il propose de te rencontrer pour discuter de cela. Si tu es d'accord, il viendra te voir ce soir.

— Ce soir ? Où cela ?

— Ici même.

Kemrys sort de sa poche un morceau de craie. Il se penche et dessine sur le sol un cercle. Rulhan remarque à quel point ses mains tremblent. Le vieux semble réellement à bout de force.

— Ce n'est pas trop le moment de faire des dessins, lance Rulhan. Tu as l'air fatigué, je repasserai demain quand tu seras plus dans ton assiette...

Mais à peine a-t-il prononcé ces mots que Kemrys fait un bond en arrière. Le cercle qu'il vient de tracer s'illumine brusquement, comme si un brasier incandescent éclairait la pièce par en dessous. La lumière forme une sorte de cylindre d'argent, et à l'intérieur de ce cylindre une forme apparaît.

— Par Orlank ! s'exclame Rulhan.

On a beau se dire que de telles choses sont possibles – et courantes à Alcyande – cela fait quelque chose de les voir en vrai pour la première fois, le lecteur en conviendra je pense, s'il est pas lui-même un mage trop blasé.

La forme, qui n'est au départ qu'un simple halo de lumière, ressemble à celle d'un enfant – une fois encore Rulhan pense à Trykster (mais quand arrivera-t-il à s'enlever ce damné garnement de la tête ?). Mais peu à peu elle se précise, et on se rend vite compte qu'elle n'a rien d'enfantin, si ce n'est la taille: c'est celle d'un vieillard maigre et rabougri, si petit qu'il arrive à peine à la taille de Rulhan, avec des membres fins et fragiles comme des tiges de verre, un visage ridé et une longue barbiche blanche. L'être saute hors du cercle et se précipite vers Rulhan.

— Soit béni, Orlanki ! pépie-t-il, en lui prenant les mains. Merci, merci, merci ! Qu'Oriand te bénisse toi et tes enfants et les enfants de tes enfants et cela jusqu'à la septième génération ! Tu m'as apporté un coeur de loup-garou, un coeur intact et vierge de toute blessure, un coeur encore

fonctionnel, alors que chacun sait que cet organe est l'unique point sensible d'un loup garou... Je ne sais quel moyen tu as utilisé, mais tu as accompli un exploit que des générations de mages ont cherché en vain...

Rulhan est un peu gêné par de telles effusions. Elles lui semblent un peu forcées, comme si le mage n'était pas complément sincère. Ou plus exactement, celui-ci lui semble tendu, comme si un souci le hantait.

— As-tu apporté ce que je voulais ?

Le mage sursaute.

— J'ai donné l'argent à Kemrys... Il y en a une part pour toi...

Kemrys s'avance alors, embarrassé et toussote.

— L'Orlanki ne veut pas d'argent, Maître Zarekh. Souviens t'en. Il voudrait que tu lui donnes un objet magique...

— A oui, oui, oui, oui, oui, répond Zarekh. Un objet magique, oui, oui, oui. Mais cela n'est pas sans poser problème, tu dois d'en douter...

— Si tu ne peux m'offrir ce que je cherche, intervient Rulhan d'un ton sans appel, je reprendrai ce qui m'appartient, et j'irai voir ailleurs. J'ai déjà une autre offre pour le cœur, le sais-tu ?

— Une autre offre ?

Zarekh et Kemrys échangent un regard consterné.

— Il ne faut pas, il faut surtout, surtout, surtout ne parler de ce coeur à personne, personne, personne, tu m'entends Orlanki ?

— Je ne suis pas sourd. Mais c'est un peu tard pour cela.

— Qui donc est au courant ?

— Un jeune homme pâle. Et Hergeline aussi sans doute. Et tout ceux auquel elle aura racontée l'histoire. Toute la ville peut-être...

— Cela ne va pas du tout, du tout, du tout, gémit Zarekh.

— Maître Zarekh n'aime pas la publicité, explique Kemrys. Il n'aime surtout pas être dérangé dans ses recherches...

Rulhan hausse les épaules.

— Revenons à nos affaires. Où est mon objet magique ?

— Je n'en ai pas pour l'instant à t'offrir, dit Zarekh précipitamment. Mais tu ne perds rien au change. Dès ce soir je me mets à l'ouvrage et je t'en fabrique un. Dis moi seulement le genre de chose que tu veux.

— Pourrais-tu me faire un anneau d'invisibilité ?

Le mage écarquille les yeux d'horreur.

— Cela ne va pas ? Tu ne sais pas les catastrophes que peut entraîner ce genre d'objet...

— Alors, je ne sais pas, une épée magique, un truc qui permet de vaincre ses ennemis ?

— Ca aussi c'est dangereux… Cela risque de provoquer le chaos !

— Alors juste quelque chose qui fait de la lumière ? Tiens c'est ça une torche qui s'allume sur commande.

— Ca, ça va, ça va, ça va, dit le mage. Ca ira si les flammes ne sont pas de vraies flammes ?

— C'est-à-dire ?

— Si elles ne brûlent pas, si elles ne font que de la lumière ?

— C'est encore mieux... Une torche magique c'est déjà quelque chose, mais un feu froid, ça c'est encore plus bizarre... et plus c'est bizarre plus Kamrok sera content.

Rulhan est satisfait. Ses affaires semblent bien engagées. Ce mage a l'air un peu fou, mais il semble sincère… et on ne peut nier que ces pouvoirs soient réels, se dit l'Orlanki en le voyant plonger à travers le plancher et disparaître dans un halo de lumière.

Il prend congé de Kemrys et retourne à l'auberge. Il y retrouve Hergeline, qui est en train de servir de la bière à quelques fermiers, aidée par un gamin aux boucles en bataille.

— Où étais-tu donc ?

— Je suis allé voir la Machine d'Eledir, s'attirant des regards méfiants des fermiers. Et ensuite j'ai rendu visite à Kemrys.

— L'umate est venu dans l'après midi. Il voulait te parler.

Rulhan hausse les épaules. Si c'est pour lui demander de l'aider à convaincre les Orlankis de prêter allégeance à l'empire, l'umate perd son temps, et lui fait perdre le sien.

— Ca avait l'air important. Il semble vraiment préoccupé…

— Je le verrai demain…

— Tu devrais y aller tout de suite… Eledir a demandé que tu ailles le trouver dès que tu rentrerais. Si tu veux, Beril ira avec toi. Il doit aller chez Eledir de toute façon.

Rulhan hoche la tête. Après tout pourquoi pas ? La nuit vient à peine de tomber. Il n'en aura pas pour longtemps.

— Prépare moi une grande assiette de soupe, dit-il. Je serai vite de retour.

Hergeline confie à son jeune employé un grand sac à remettre à l'umate.

— Ce sont ses provisions pour la semaine, explique-t-elle à l'intention de Rulhan.

Rulhan sort dans la rue, à présent plongée dans l'ombre et la suit jusqu'à l'extrémité de la ville. Le gosse le suit en gambadant, le sac jeté sur ses épaules. Des gens sur leur perron ou dans leur cour jettent des regards hostiles au passage du chasseur. D'autres au contraire le saluent avec des sourires et des signes de tête. On dirait deux villages fondus en un, se dit Rulhan. Deux clans ennemis vivant au même endroit. Un homme l'aborde d'un air amical.

— Veux-tu venir chez moi boire un verre de vin, Orlanki ? Je suis un fidèle d'Oriand et je veux te remercier d'avoir secouru notre mage.

— Pas maintenant, répond Rulhan. Je me rends chez Eledir, justement, votre « mage » qui n'en n'est pas un.

Il continue sa route, dépasse les dernières maisons et finit par arriver au temple, le gamin et le loup trottant tous les deux à quelques pas derrière lui.

Le bâtiment a pris dans la pénombre un aspect sinistre, presque inquiétant. L'Orlanki retrouve sans difficulté le petit sentier étroit qui mène à la demeure de Eledir. Mais le loup se met à gronder. Son poil se hérisse, et aussitôt Rulhan se fige et fronce les sourcils. Machinalement sa main droite se rapproche de son coutelas.

— Qu'est-ce qu'y's'passe msieur ? demande l'enfant.

Rulhan met son doigt sur sa bouche, puis il se penche et pose sa main sur la tête du loup, qui aussitôt cesse de grogner. Alors l'Orlanki se redresse, fait quelques pas en avant, et pousse la porte du pied.

— Eledir ?

Il fait le tour de la pièce du regard, plissant les paupières pour mieux voir dans les ténèbres. Rien ne bouge à l'intérieur. Mais on distingue une forme étendue sur le sol, en plein milieu de la salle.

— Allume une bougie ! ordonne Rulhan à l'enfant.

Il tire son grand couteau, tous les sens aux aguets. Le loup s'est remis à gronder. Si quelqu'un s'en est pris à l'umate, il est peut-être encore ici… Le loup a peut-être senti son odeur… Beril met un temps qui semble très long à battre le briquet de silex pour faire partir une flamme. Lorsqu'il y est enfin parvenu, il lève la chandelle au dessus de sa tête, éclairant les alentours. Rien n'a changé depuis la dernière fois que Rulhan est venu, excepté qu'Eledir gît de son long sur le sol, inconscient. Rulhan se penche et l'examine rapidement. Il a été tué par derrière, d'un coup violent sur la nuque. Son crâne est enfoncé et noir de sang séché.

— Il est mort ?

Il n'y a ni chagrin ni peur dans la question de l'enfant rien que de l'excitation. Pour lui, la mort n'est rien d'autre qu'un jeu.

Rulhan se redresse, s'empare de la chandelle et fouille rapidement la pièce. Rien ne semble avoir été touché. C'est une vaste salle servant à la fois de salle à manger, de cuisine et de chambre à coucher. On y trouve un grand lit, une cheminée, des ustensiles de cuisine, une table et quelques chaises. Un grand coffre contient quelques provisions, un autre est plein de vêtements, et un tonnelet plein d'eau douce est posé dans un coin, près de la porte. Rulhan se décide alors à explorer le reste de la demeure. Il y trouve un atelier qui sert également de débarras et une pièce plus petite, où l'on distingue quelques grimoires épais posés sur des étagères de bois fixée au mur. Dans un coin, il y a un écritoire avec de l'encre et quelques plumes. Rien de tout cela n'a le moindre intérêt, et rien ne semble avoir été touché. Rulhan revient dans la grande salle. Il soulève le couvercle du coffre où Eledir rangeait son or. Le petit sac a disparu. Visiblement, le vol est le mobile du crime.

— Il faut prévenir les autres ! s'exclame l'enfant piaffant littéralement l'impatience à l'idée d'annoncer la nouvelle aux villageois.

Rulhan secoue la tête. Il veut d'abord chercher des traces dans les environs, mais pour cela il aura besoin d'une lumière plus puissante que cette misérable chandelle.

— Trouve moi une lanterne ! ordonne-t-il sèchement.

Mais soudain, on entend comme une sorte de grincement. Le loup pousse un jappement rauque. La porte d'entrée s'ouvre à demi, révélant une silhouette que Rulhan reconnaît immédiatement. L'homme, en l'apercevant, bondit en arrière, saisi de frayeur, et détale sans demander son reste. Rulhan se lance à sa poursuite, mais le fuyard est rapide et agile et disparaît dans la forêt. Rulhan le poursuit, se guidant au bruit dans les fourrés pour ne pas perdre sa

trace, quand soudain son pied se prend dans une branche et il s'étale de tout son long sur le sol… Il se relève en poussant un juron, les mains écorchées. L'homme a disparu dans les ténèbres. Le loup bondit en avant, montrant les crocs, mais Rulhan le retient.

— Laisse le partir. Je l'ai reconnu.

— Je sais qui c'était, glapit le gosse, en sautant littéralement de joie. Je sais qui c'était ! Il faut le dire à Galaev !

— C'est ça, dit Rulhan, impatienté. Va prévenir Hergeline et les autres.

Le gosse disparaît aussitôt dans la nuit sans se le faire dire deux fois, au grand soulagement de Rulhan.

Le chasseur revient en arrière. Il allume un feu dans la demeure d'Eledir, et à la lueur des flammes, entreprend une fouille plus minutieuse de la pièce, examinant en particulier le sol sur lequel le corps est entendu. Il palpe le parquet, l'examine et va jusqu'à le flairer, sous le regard amusé du loup. Rulhan fronce les sourcils. Les extrémités de ses doigts sont tâchées de poussière blanche.

Puis, il se relève, allume une lanterne qu'il déniche dans l'atelier et sort dans la nuit. Le sol sur le sentier est dur et tassé, et il n'est pas facile de trouver la moindre trace, mais en examinant les sous-bois environnants, Rulhan découvre plusieurs pistes. Il y a d'anciens sentiers, tracés sans doute par Eledir lorsqu'il se rendait dans la forêt, probablement pour chercher du petit bois ou des baies, mais il trouve aussi des empreintes plus récentes, des empreintes de pas, qui sont à la fois plus profondes, plus larges et plus longues. Il compare avec ses propres pas et constate aisément la différence. Une nouvelle fois, l'Orlanki fronce les sourcils. Il ne comprend pas. Ses propres empreintes marquent à peine la terre sèche, alors que celles de l'homme y sont profondément inscrites.

— L'homme qui est venu ici doit être fait de pierre… songe Rulhan.

Soudain, on entend des bruits de pas, que couvrent les glapissements suraigus de Beril.

— Vous allez voir ! crie celui-ci, vous allez voir que je ne mens pas.

Plusieurs hommes sont avec lui, et Galaev lui-même marche à leur tête, dominant le groupe de sa haute stature.

— Si jamais c'est une plaisanterie, gronde celui-ci, je te ferai passer un mauvais quart d'heure.

Mais, lorsqu'il tombe sur le corps d'Eledir, son visage se crispe de souffrance et il serre ses formidables poings.

— Alors ? Tu vois ? Qu'est-ce que je t'avais dit ? reprend l'enfant. Et je sais aussi qui a fait le coup : c'est Hon. Il était là dehors à nous espionner lorsqu'on a trouvé le corps, et il n'est enfui dans la forêt. Alors l'Orlanki a voulu le poursuivre, mais son pied s'est pris dans une racine et il est tombé comme une merde, et alors…

— Ferme ta gueule, dit quelqu'un en lui balançant une taloche.

Rulhan, à son tour, s'adresse aux bûcherons.

— Oui Hon était ici. Je l'ai vu aussi. Mais rien ne dit qu'il ait tué Eledir…

— Qui d'autre ? demande un bûcheron. Et pourquoi se serait-il enfui sinon ?

Galaev lui jette un regard malheureux.

— C'est de ma faute… Jamais je n'aurais dû accepter que l'on libère ce misérable, et aussi ce porc de Kelir… J'aurais du les tuer de mes propres mains. Alors Eledir serait encore en vie…

— Tu n'as rien à te reprocher, Galaev ! dit un autre bûcheron. C'est Eledir lui-même qui l'a voulu ainsi…

— Il était d'Alcyande… Il ne connaissait pas la perversité des gens d'ici… J'aurais dû le protéger malgré lui…

— Il est trop tard pour cela, gronde un homme. Mais nous pouvons encore le venger !

— Non, dit Rulhan, attendez…

Il a retenu le loup qui voulait se lancer à la poursuite de Hon, mais il ne peut retenir la foule. Les regards s'enflamment et les poings se serrent. La rage envahit le cœur des hommes. Galaev se redresse de toute sa hauteur, son visage se crispe en un rictus animal. Le chagrin fait place à la colère.

— Oui ! Allons chercher Hon… Il doit se terrer chez son père, ou bien chez Teragar…

— Ecoutez moi avant… intervient Rulhan, mais personne ne lui prête attention.

— Nous saurons bien le trouver !

— Malheur à ceux qui oseront se dresser entre nous et lui…

— Et ensuite nous irons trouver Kelir et son frère Rumrok…

— Allons chercher des haches, rugit un autre.

Les bûcherons s'éloignent, l'esprit brûlant du feu de la vengeance. Beril leur emboîte le pas en gloussant, enchanté du spectacle. Rulhan les regarde partir d'un air sombre. En cet instant, ces gens lui semblent moins humains que le loup à ses pieds.

Les bûcherons reviennent chez eux, et s'arment de haches et de bâtons. Leurs yeux sont brûlants de rage. Ils remontent ensuite la grande route, et se dirigent droit vers la demeure de Hon. Celui-ci habite avec son père, une petite cabane en marge de la ville. Mais des fermiers sont sortis sur le pas de leur porte, avec des torches. Eux aussi ont appris la mort d'Eledir, et ils forment un barrage, prêt à intercepter les bûcherons sur la route menant à la ferme de Hon.

— Coupons à travers les bois ! propose un bûcheron. Nous y serons plus vite et les fermiers ne pourront pas nous arrêter.

Le groupe quitte la route et s'enfonce dans les sous-bois. Sous les arbres, les ténèbres sont presque totales, mais les bûcherons connaissent parfaitement l'endroit. Ils suivent un moment un sentier étroit et sinueux, empruntent ensuite un passage entre deux champs, traversent un rideau d'arbres et débouchent finalement sur une petite clairière où se dresse un masure de rondins surmontée d'un toit recouvert de chaume.

— Hon ! rugit Galaev, les yeux brillants de haine. Hon ! Sors de ta cachette ! Nous savons que tu es là !

Une silhouette apparaît sur le perron, dardant sur les hommes un regard noir. Mais ce n'est pas Hon. C'est un homme plus trapu et plus rabougri, aux cheveux grisonnants et au visage sillonné de rides.

— Il n'est pas là, dit l'homme d'une voix froide. Allez-vous en !

— Nous savons que tu le caches ! Livre le nous ou nous viendrons le chercher !

— Il n'est pas là, je vous dis, insiste le vieux. Il n'est pas rentré.

— Laisse nous fouiller la maison !

Le colosse s'avance, menaçant, immédiatement suivi par plusieurs de ses comparses qui brandissent des haches à l'aspect redoutable. Mais le vieux refuse de bouger.

— Vous êtes ici chez moi. Vous êtes sur mes terres. Je ne vous ai pas invité. Allez vous en !

Les haches se lèvent, menaçantes. En réponse, le vieux brandit un long coutelas.

— Allez-vous en ! répète-il obstinément.

Galaev s'avance et d'un geste plein de mépris, il saisit le vieux par l'épaule et le jette au sol sans ménagement. L'homme tombe à bas du perron, le nez dans la terre. Mais au même instant, une sorte d'éclair noir jaillit des ténèbres et bondit sur Galaev en poussant des grondements de fureur. C'est un chien au poil ras, et aux pattes arquées, avec une tête carrée et de puissantes mâchoires. Ses crocs se plantent dans le biceps de Galaev, qui pousse un hurlement de douleur. Un bâton s'abat puis un autre, mais le chien tient bon.

Le vieux se relève, le visage plein de terre, criant des insultes et des menaces. Il bondit à l'assaut, coutelas levé, mais un coup de bâton le cueille au creux de l'abdomen et l'envoie à nouveau rouler sur le sol, le souffle coupé. Il lutte pour se redresser mais un homme s'avance, abat le plat de sa hache et le vieux s'immobilise enfin.

Galaev hurle toujours, le chien grondant et bavant se balance dans le vide, accroché à son bras. Une hache s'abat, décrivant un large mouvement circulaire. Le sang jaillit et le chien pousse un couinement de souffrance, mais il ne lache toujours pas, les mâchoires serrées sur le bras de l'homme avec la force d'un étau. Il ronge les muscles, mâche la chair, et ses crocs pénètrent de plus en plus profondément. Les haches s'abattent à nouveau, à plusieurs reprises, le chien s'immobilise enfin, inerte et dégoulinant de sang, mais même dans la mort les mâchoires formidables ne s'ouvrent pas : il faut les briser à l'aide d'un coutelas, pour qu'elles consentent enfin à libérer sa proie. Galaev tient son bras blessé, haletant de souffrance.

— Trouvez-le ! Trouvez cet assassin !

Les bûcherons en fureur s'engouffrent dans la ferme, mettant tout sans dessus dessous, renversant les meubles. Mais Hon n'y est pas. Une voix alors retentit :

— Il est là !

Un doigt tendu désigne le toit de la ferme, où se tient une ombre, presque invisible dans la nuit. C'est Hon qui, recroquevillé de terreur, est en équilibre précaire sur une poutre, caché derrière la cheminée.

— Descend ! Assassin !

— Ce n'est pas moi ! hurle Hon, paniqué.

— Tu as été pris sur le fait ! Beril t'a vu, et l'étranger Orlanki aussi !

— Je n'ai rien fait !

— Tu as tué Eledir !

— Non ! Je le jure !

La voix de Hon est devenue stridente. Des pierres et des mottes de terre commencent à voler dans la nuit.

— Je n'ai rien fait ! Je le jure par Oriand !

— Tu oses invoquer Oriand, misérable impie ! On sait bien que tu ne sers que le Dieu Cerf, comme les autres fermiers !

Une pierre touche le jeune homme à l'épaule, une motte de terre s'écrase sur son front, un caillou plus coupant que les autres laisse sur sa joue une estafilade sanglante.

— Descend de là ! Devrons-nous venir te chercher ?

Des bûcherons pénètrent à l'intérieur de la ferme, et trouvent sans difficulté le soupirail que Hon a utilisé pour monter. Mais celui-ci a tiré avec lui l'échelle et ses poursuivants ne peuvent atteindre le toit.

Mais cela ne sera pas nécessaire, car une pierre décochée avec force et adresse finit par atteindre Hon en pleine tempe. Etourdi, il perd s'équilibre, dégringole le long du toit et s'effondre lourdement sur le sol. Aussitôt, les bûcherons se ruent sur lui, comme une meute de chiens sur un cerf épuisé.

— Pendons cet assassin, lance Galaev. Ne perdons pas plus de temps !

— Non, gémit Hon, pitié, laissez-moi !

Il se débat de toutes ses forces, solidement maintenu par des bras puissants. Du sang coule sur son visage et son front. La peur fait jaillir des larmes hors de ses yeux. Des bûcherons dénichent une corde dans la grange à coté de la maison. Ils forment un grand nœud coulant, la font passer au dessus d'une haute branche.

— Réjouis toi, chien ! La pendaison est une mort bien douce pour un assassin de ton espèce !

Le nœud est passé autour du cou de Hon qui pousse un cri strident à son contact. Galaev fait un signe, les hommes se mettent à tirer, et le fermier s'élève au dessus du sol, gigotant et battant des jambes, les yeux exorbités, la langue pendante.

— A mort ! A mort ! Que Eledir soit vengé !

Mais dans l'ombre derrière les bûcherons, une forme vient d'apparaître, brandissant un arc long. L'homme bande son arc, vise avec soin et tire. La flèche décochée avec une parfaite précision transperce la corde de part en part, et Hon s'abat sur le sol comme un paquet de chiffons. Il reste là, prostré, gémissant doucement, se débattant pour s'extraire du garrot qui l'enserre.

D'un seul mouvement, les bûcherons se retournent, brandissant leurs haches. L'Orlanki s'avance à leur rencontre. Il a saisi une nouvelle flèche et l'a posée sur la corde. Celle-ci est à présent pointée vers le groupe qui lui fait face.

— Comment oses-tu ! gronde quelqu'un.

— Je croyais que tu étais de notre coté ? demande Galaev.

— Je ne suis ni d'un coté, ni de l'autre. Quand je vois une bande de chiens enragés en train de tuer un homme, je ne vais pas rester sans rien faire à attendre qu'ils aient finis.

— Hon a tué Eledir ! Il est juste qu'il meure ! Le sang pour le sang, une vie pour une vie.

— Telle est la loi de Kadaran, confirme Galaev.

— C'est la loi d'Orlank aussi, mais si vous aviez un peu plus de cervelle que des oiseaux tout juste sortis de l'œuf vous verriez clairement que Hon n'a pas tué Eledir.

— C'est toi-même qui nous as dit l'avoir vu ! Et le gosse confirme !

— J'ai dis que je ai vu Hon *chez* Eledir, je n'ai pas dit que je l'ai vu *tuer* Eledir. Je suis sûr que Hon n'a pas tué Eledir, et si vous consentez à l'écouter, je vous dirai pourquoi.

Les bûcherons le regardent, furieux. Certains lèvent leur hache, prêts à en découdre. Mais Galaev (sur qui la flèche est pointée) leur fait un signe apaisant.

— Ecoutons ce que l'Orlanki a à dire !

— Ce ne sera pas long. D'abord Eledir n'a pas été tué chez lui. Il y avait du sang séché sur son crâne, sur sa nuque, et dans son dos, mais pas sur le sol où il était allongé. Cet indice seul montre qu'il a été tué ailleurs, puis transporté chez lui après coup. De plus, j'ai trouvé des traces devant chez lui, des empreintes de pas dans la forêt. Des pas lourds, profondément marqués dans la terre. L'homme devait non seulement être très lourd lui-même, mais encore il devait porter une lourde charge avec lui pour que les empreintes soient si profondes : d'évidence, il transportait sur son dos le cadavre d'Eledir.

— Et cet homme pourquoi ne serait-ce pas Hon ? lance quelqu'un.

— Parce que Hon est petit ! Si j'en juge par les traces qu'il a laissées, le meurtrier devait mesurer presque deux mètres de haut !

— Il n'y a qu'un homme aussi grand ici à Kadaran, dit Galaev. Et cet homme c'est moi. Insinues-tu que j'ai tué Eledir ?

— Je n'insinue rien de tel ! D'évidence, le meurtrier ne devait pas venir de Kadaran. D'ailleurs j'ai remarqué que le sac où Eledir rangeait son or avait disparu. Peut-être un voleur, un vagabond à la recherche de butin…

Mais Rulhan sait bien que cela ne peut être la réponse. Un vagabond n'aurait jamais ramené Eledir chez lui. Pourquoi rapporter le corps ? Qui avait intérêt à prendre ce risque ? Mais ce n'est pas vraiment le moment d'explorer pareilles subtilités. Il faut avant tout calmer les villageois.

Les bûcherons hésitent. Certains sont ébranlés par le récit de Rulhan d'autres ne veulent rien entendre, et sont prêts à tuer Hon tout de suite. Galaev lui-même semble ne plus savoir quoi penser.

— Il faut attendre… dit-il. Prendre le temps de la réflexion. Il faut réunir le Conseil !

— Teragar siège au Conseil ! Il sera du coté de Hon !

Des lueurs se rapprochent dans la forêt, et on entend des bruits de pas précipités. Un autre groupe d'hommes fait irruption dans la clairière. Eux aussi sont armés : ils brandissent des fourches et des lances. A leur tête, vient Teragar,

toujours drapé dans sa magnifique peau de loup. Il n'est pas armé, mais tient une lanterne dans sa main gauche.

— Cessez cette folie. Vous savez bien que Hon n'a pas tué Eledir !

— Alors c'est toi qui l'a tué, Teragar ! Toi ou Rumrok, ou l'un des tiens.

— Ni moi, ni aucun des hommes qui sont avec moi, lance le chef des fermiers.

Un fermier avise soudain le corps du vieux, toujours étendu sur le sol.

— Teragar, ils ont tué Gurhon !

Teragar sursaute :

— Lâches ! Ce vieillard était sans défense ! Espèces de sales assassins !

Les fermiers brandissent leurs piques d'un air menaçant, les bûcherons lèvent leurs haches. Galaev hésite, il croise le regard de Rulhan. Il ne sait plus quoi penser, il regrette soudain que les choses soient allées si loin, mais que faire ? Les fermiers sont en colère et les siens sont prêts à en découdre. Rulhan recule lentement. L'affrontement est à présent inévitable et il ne veut surtout pas se trouver au milieu. Il a essayé d'apaiser les choses, mais il ne peut rien faire de plus. Il est trop tard à présent.

Mais Galaev voit le vieux Gurhon qui gémit faiblement, et essaye de se relever. L'espoir renaît en lui, il s'avance au devant des fermiers et s'écrie :

— Attendez ! Le vieux n'est pas mort ! Il est juste évanoui !

Mais un homme bondit en avant, et lui plante sa fourche dans le ventre. Le visage du colosse se crispe de douleur ; il vacille, et s'effondre lourdement sur le sol.

— Voici comme meurent les ennemis du Dieu Cerf ! déclare l'homme avec satisfaction, ôtant du corps de Galaev son arme dégoulinant de sang.

C'est le signal de l'assaut. Les hommes se ruent en avant, hurlant des cris de rage et se heurtent en une mêlée acharnée et confuse. Rulhan s'enfuit sans demander son reste.

Il revient directement à l'auberge. Hergeline attend sur le pas de sa porte. Il y a des gens dans les rues, qui discutent par petits groupes. On voit surtout des femmes, anxieuses et impatientes. Dès que l'Orlanki paraît, elles l'entourent et le pressent de questions.

— Que c'est-il passé ? Est-il vrai que Hon a tué Eledir ?

— Où est Teragar ?

— Et Galaev ?

Hergeline elle-même s'approche, fendant la foule avec assurance. Rulhan répond d'un ton sinistre.

— Hon n'a pas tué Eledir. Mais les hommes se battent dans la forêt. Ils sont devenus complètement fous... Galaev a été tué…

Les yeux des femmes s'écarquillent d'horreur.

— Il faut arrêter cela ! s'exclame Hergeline.

— C'est trop tard… Il y aura beaucoup de morts avant que le soleil ne se lève…

Rulhan se dégage du groupe qui l'entoure et s'éloigne d'un pas précipité.

— Attend Orlanki ! Où vas-tu donc ?

— Voir Kemrys. Je dois absolument lui parler.

Il va tambouriner à la porte de l'herboriste. Hergeline est toujours derrière lui.

— Qui a tué Eledir si ce n'est pas Hon ? Beril m'a dit que c'était Hon…

Rulhan l'ignore, frappe de plus belle à la porte. Celle-ci finit par s'ouvrir et la tête de Kemrys apparaît.

— Nous avons à parler, grogne l'Orlanki.

Il pénètre à l'intérieur, sans attendre d'invitation.

— Qu'est-ce qu'il te prend ? s'offusque l'herboriste.

— Laisse nous à présent ! lance Rulhan à Hergeline.

Le regard de la femme s'arrondit d'indignation.

— Pourquoi me chasses-tu ?

— Nous avons à discuter de choses qui ne concernent que nous…

Il la pousse dehors sans ménagement, et referme la porte derrière elle. Il pousse le verrou qui se ferme avec un claquement sinistre.

— Qu'est-ce que tu me veux ? bredouille Kemrys, qui semble mal à l'aise.

Il recule devant l'expression du regard de l'Orlanki.

— Je veux voir Zarekh.

— Il n'est pas ici… Tu l'as vu, il est reparti chez lui.

— Fais le revenir ! Comme tu l'as fait venir l'autre fois !

— Zarekh a repris la craie magique qu'il m'avait donnée. Je ne peux pas tracer le cercle. Que crois-tu ? Qu'il allait m'en faire cadeau ?

— Il faut que je le vois et lui parle. C'est très urgent. Dis moi où je peux le trouver.

— Je te l'ai dit, Zarekh n'aime pas être dérangé.

La main de Rulhan se détend, saisi l'herboriste par le col et le soulève de terre. Aussitôt, il perçoit un mouvement dans l'ombre. Clara accourt à la rescousse de son maître, agitant ses puissantes mandibules.

— Lâche moi !

— Dis moi où je peux trouver ce maudit mage !

Le chasseur repousse l'araignée d'un coup de pied et secoue le petit homme sans ménagement.

— Ne fais pas de mal à ma petite Clara, gémit l'herboriste. Ne lui fais pas de mal je t'en supplie !

— DIS MOI OU JE PEUX TROUVER CE MAGE !

— Il habite en plein cœur de la forêt… Près du grand fleuve… Mais c'est loin… Il faut au moins deux heures pour aller jusque là bas.

— Tu vas m'y conduire, et *sur le champ*.

— Mais pourquoi veux-tu à ce point le rencontrer ? Il t'a dit qu'il allait préparer l'objet magique que tu souhaites. Il te l'apportera lorsque cela sera achevé… Mais ce genre de préparation prend du temps… Il faut que tu sois patient.

— Ce n'est pas de cela dont il est question.

Il prend Kemrys par la peau du cou et ouvre brusquement la porte, manquant de renverser Hergeline qui l'oreille collée derrière, tentait désespérément de suivre la conversation.

— Tu es trop curieuse, femme. Pourquoi veux-tu t'approprier des secrets qui ne t'appartiennent pas ?

Hergeline devient aussi rouge que ses cheveux, et lui jette un regard outragé.

— Tu es plutôt gonflé ! Je suis de Kadaran et pas toi ! Ce qui se passe ici me regarde certainement plus que toi. Vas-tu enfin m'expliquer ?

Rulhan réfléchit un moment. Il n'aime guère l'idée de partir à pied de nuit à travers la forêt et aimerait trouver un moyen de transport plus rapide.

— As-tu un cheval ?

Décontenancée, l'aubergiste secoue la tête.

— Un cheval ? Non je n'ai qu'un mulet… Il me sert à tirer la charrette…

Rulhan interroge Kemrys.

— Peut-on se rendre en charrette chez Zarekh ?

Kemrys hoche la tête.

— On peut faire la majeure partie du chemin en tout cas…

— Alors, sois contente femme, ta curiosité va être satisfaite. Prenons ton mulet, attelons le à ta charrette et allons chez Zarekh.

La femme le regarde complètement interloquée.

— Maintenant ? Mais il doit être presque dix heures du soir !

— Raison de plus pour se presser. Prenons des torches, des lanternes et partons. Si tu me conduis là bas, je t'expliquerai tout en chemin.

Hergeline ne peut résister à l'envie d'en savoir plus. Les trois compagnons reviennent à l'auberge et attellent le mulet à la charrette garée derrière le bâtiment. Le village est presque vide à présent – Rulhan suppose que tout le monde doit se trouver dans la forêt, ou alors enfermé chez soi à attendre que le calme revienne. Il se demande combien de villageois périront sans revoir le soleil.

— Zarekh est un mage, explique Rulhan à Hergeline. Il vit à l'écart du village, dans le plus grand secret, à l'insu de vous autres, habitants de Kadaran.

— Un mage, ici ?

Elle semble sincèrement stupéfaite.

— Pourquoi ne s'est-il jamais déclaré ? Pourquoi n'est-il jamais venu chez moi ?

Elle semble offensée. Kemrys répond d'un ton ennuyé:

— Maître Zarekh n'aime guère la publicité. Il est venu ici dans cette région reculée pour fuir la foule et trouver la tranquillité. Il m'a fait jurer de ne jamais révéler le secret de sa présence. Il sera courroucé lorsqu'il apprendra que j'ai parlé…

— C'était nécessaire. Je crois que Zarekh est intimement lié au meurtre d'Eledir. Soit il l'a tué lui-même, soit il est complice de l'assassin.

— Qu'est-ce qui te fait croire cela ?

— A la différence des gens de Kadaran, j'ai des yeux et un cerveau et je sais m'en servir… Je te dirai tout lorsque nous verrons Zarekh.

D'un claquement de langue, Hergeline donne à son mulet le signal du départ. Le discours du chasseur a attisé sa curiosité et elle brûle à présent de connaître le fin mot de l'histoire. Elle et Rulhan ont pris place à l'avant, tandis que Kemrys s'est installé à l'arrière, surveillant avec inquiétude le loup couché à ses cotés.

La charrette poursuit sa route. La forêt environnante est plongée dans les ténèbres. Les mulots et les rats s'enfuient à leur approche, faisant craquer les branches et les feuilles mortes. Rulhan allume une lanterne et l'accroche à l'avant du véhicule, pour éclairer la piste devant eux. C'est un chemin de terre, jonché de branches et de rocailles. Les cahots secouent la charrette en tout sens, et les essieux mal graissés grincent sinistrement.

La route émerge soudain de la forêt, et longe pendant un moment de vastes champs de blé plongés dans l'obscurité. Puis elle franchit un pont de pierre jeté au dessus d'une rivière dont les eaux noires et tumultueuses grondent dans les ténèbres, et pénètre à nouveau sous les arbres. La route serpente ensuite pendant presque une heure, suivant un parcours sinueux en direction du sud.

Hergeline dodeline de la tête sur l'épaule de Rulhan qui a pris les rênes. Kemrys ne cesse de grommeler à l'arrière.

— Surtout ne t'attends pas à un accueil chaleureux, lance-t-il à l'intention de Rulhan.

Le loup, les yeux clos, semble dormir.

Enfin, l'équipage arrive devant une nouvelle rivière, plus large et plus calme que la précédente. Kemrys lève la main.

— Halte !

Hergeline s'éveille en sursaut. Rulhan tourne la tête vers l'herboriste.

— C'est ici qu'habite Zarekh ? Je ne vois pas sa maison.

Il scrute les ténèbres, s'attendant presque à voir surgir le mage dans un halo de lumière.

— Il nous faut abandonner la charrette et poursuivre un moment à pied.

Un sentier étroit suit la rivière un moment, puis s'en écarte et s'enfonce entre les arbres. Kemrys marche en tête, pour guider la troupe, Rulhan le suit avec la lanterne. Derrière trottine le loup, tête basse.

Soudain, Rulhan se penche sur le sol, et l'examine avec soin.

— Qu'y a-t-il ? s'impatiente Kemrys.

— Regardez !

D'immenses empreintes, profondément enfoncées dans la terre sont visibles sur le sentier que suivent les compagnons. Rulhan les examine un instant d'un œil sombre. Ce qu'il voit ici confirme ses soupçons.

— Vous voulez voir le mage ou pas ? demande Kemrys que la fatigue commence à rendre furieux.

Rulhan se relève et le groupe poursuit sa route jusqu'à une chaumière, bâtie au cœur des bois. Kemrys s'arrête ici.

— C'est là qu'habite Maître Zarekh… Mais je vous l'ai dit il n'aime pas être dérangé…

Mais Rulhan passe outre :

— Maître Zarekh ?

Il éclaire la cabane à l'aide de sa lanterne. La porte a été défoncée et mise en pièce, avec une brutalité sans égale. Pris d'un sinistre pressentiment, il pénètre à l'intérieur. La première chose dont il prend conscience, avant même d'enjamber ce qui reste de la porte, est l'odeur : une odeur puissante de vin emplit toute la cabane. On dirait qu'un ouragan s'est abattu sur la demeure. Tout est sans dessus dessous, les meubles : coffres, armoires, tables et chaises, ont été renversés et mis en morceaux. Le sol est jonché de débris, un tonneau de vin a été disloqué et son contenu s'est répandu sur le sol.

Hergeline jette un regard par-dessus l'épaule de Rulhan.

— Que s'est-il passé ici ?

Rulhan inspecte rapidement la masure, pataugeant dans le vin. Il y a une arrière salle, qui servait à la fois de chambre et de laboratoire. Elle est dans le même état que la salle principale. Des débris de verre recouvrent le sol, crissant sous leurs pas, seuls restes des alambics du mage, qui ont été réduits en morceaux avec une rage systématique. Des grimoires ont été lacérés et éparpillés aux quatres vents. L'un d'eux porte sur sa couverture des traces de griffes, longues comme la main.

— Où est le mage ? demande Hergeline.

C'est une question à laquelle il est à la fois facile et difficile de répondre, car Zarekh est un peu partout dans la maison et à l'extérieur. Ils découvrent d'abord un bras dans le laboratoire, moignon de chair d'où sort une tête d'os blanchâtre, puis en ouvrant la porte de derrière ils voient le reste de lui-même, éparpillé sur une longueur de plusieurs mètres à travers la forêt. Une jambe d'abord, puis le second bras, de longs filaments gluants qui doivent être des intestins et enfin son torse avec la cage thoraxique réduite en charpie.

— Qui a pu faire cela ? demande Hergeline, saisie d'horreur.

— Où est la tête ? se demande Rulhan quant à lui.

La tête est là, posée sur un rocher, le regard mort. Le mage est aisément reconnaissable à sa fine barbiche blanche, mais son visage n'est qu'un masque de chair informe et sanguinolant.

— Quelle horreur ! s'exclame Hergeline.

Les compagnons reviennent à l'intérieur. Rulhan avise dans la salle commune un petit sac de cuir abandonné sur le sol.

— Je connais ce sac, dit-il. Je l'ai vu chez Eledir. C'est là qu'il rangeait son argent.

Et en effet le sac est plein de pièces d'or et d'argent. Mais une chose manque à l'appel : le diamant, le cœur du loup garou, est introuvable.

— On partage ? demande Kemrys intéressé mais Rulhan le fusille du regard et il se tait.

— Regardez ! s'exclame l'Orlanki en approchant sa lanterne du sol. Des traces de pas.

Dans le vin répandu sur le sol, on distingue effectivement de grandes traces se dirigeant vers l'extérieur. Celle-ci sortent de la pièce et s'éloignent dans la forêt.

— Suivons les !

Kemrys lui jette un regard horrifié.

— Tu n'y penses pas ! Celui qui a massacré Zarekh ne peut être qu'un démon ! Tu veux te jeter dans ses griffes ?

Mais l'Orlanki ne l'écoute pas. Déjà, il disparaît dans les sous-bois, fouillant les buissons, à la recherche de nouvelles traces. Hergeline lui emboîte le pas, et Kemrys peu désireux de rester seul dans les ténèbres, fait de même.

— Ces traces sont aussi grandes que celles que j'ai vues chez Eledir, affirme Rulhan.

— De quoi parles-tu ? demande Hergeline. Vas-tu enfin m'expliquer ?

Et Rulhan met ses compagnons au courant de ses découvertes. Hergeline hoche la tête en signe de compréhension.

— Il semble que celui qui a tué Eledir soit venu ici, avant ou après et a tué aussi le mage. Non content de le tuer, il l'a littéralement mis en pièce. Mais qu'est-ce qui t'a fait penser que le mage Zarekh pouvait être lié à tout cela ?

—Dans la poussière sur le sol de la demeure d'Eledir, j'ai trouvé des traces de craie. La même craie que tu as utilisée pour faire venir Zarekh, ajoute-il à l'intention de Kemrys. En dessinant un cercle sur le sol, tu as ouvert une sorte de passage magique, par lequel Zarekh est arrivé.

— Je n'y suis pour rien, balbutie l'herboriste effrayé. Ce morceau de craie m'a été offert par Zarekh… Il me l'a repris aussitôt.

— C'est ce que j'ai pensé, et je me suis dit que le mage avait pu soit tuer Eledir lui-même, soit donner son morceau de craie à l'assassin pour lui permettre de disparaître une fois son forfait accompli. En outre, j'ai trouvé des traces arrivant chez Eledir, mais *aucune en repartant*, ce qui confirmait ma théorie.

— Pourquoi n'as-tu rien dit en ville ? demande Hergeline.

— Je voulais parler à Zarekh d'abord. Nous avons un marché lui et moi. Je ne voulais pas qu'il soit empêché de remplir sa part du contrat.

— A présent que nous savons ce qui s'est passé, propose Kemrys d'une voix nerveuse, nous devrions rentrer à Kadaran et prévenir tout le monde.

— Nous ne savons rien du tout ! riposte Rulhan. Nous ne savons toujours pas qui est celui qui a tué Eledir et Zarekh, s'il s'agit bien de la même créature, ce qui me semble plutôt improbable. Nous ne savons même pas *pourquoi* ils ont été tués. Ni pourquoi l'assassin d'Eledir a ramené son corps chez lui… Et comment il s'était procuré la craie magique de Zarekh.

— Peut-être est-il venu ici d'abord pour tuer le mage et voler la craie avant de se rendre chez Eledir, suggère Hergeline.

— J'ai vu le mage vivant en début de soirée, juste avant d'aller chez Eledir. Je pense que Zarekh a été tué après. D'ailleurs les traces de sang sont encore fraîches.

— Le monstre est peut-être tout proche, hasarde Kemrys en tremblant. Il erre peut-être encore dans la forêt… Il faut repartir en ville… se mettre à l'abri au plus vite.

Mais ses compagnons l'ignorent. Rulhan et Hergeline veulent à tout prix savoir la vérité, quel que soit le danger. Ils poursuivent leur route à travers la forêt ténébreuse, et Kemrys ne peut que les suivre en se lamentant de son infortune. Mais soudain, Rulhan s'arrête et rabat le clapet de sa lanterne, les plongeant dans les ténèbres.

— Pourquoi fais-tu cela ? demande Hergeline.

— L'assassin est peut-être tout prêt à présent, chuchote Rulhan. Inutile d'attirer son attention.

— Peux-tu suivre les traces dans le noir ?

— Moi j'en suis incapable, mais le loup, lui, le peut.

Il s'écarte et laisse passer son compagnon à quatre pattes, qui comme s'il avait compris les paroles de l'Orlanki, s'élance en avant, nez collé au sol. Il n'a nul besoin de voir la piste. Les odeurs sont puissantes, elles l'environnent, lui parlent et le renseignent mieux que ne pourraient le faire des yeux humains. Du reste, le géant a laissé derrière lui une trace clairement visible, comme une plaie béante à travers les sous-bois, et le chasseur pourrait presque la suivre les yeux fermés.

Elle mène finalement les trois compagnons à un sentier de terre battue, large de plus de deux mètres qui se perd dans les ténèbres, à droite et à gauche. Mais le loup le traverse sans même lever le nez et grimpe dans les sous-bois, sur une petite colline qui se dresse de l'autre coté de la piste. Les compagnons ont peine à le suivre le long de la pente, tant elle est abrupte. Kemrys souffle comme un boeuf, Hergeline elle même sent la fatigue l'envahir et en dépit de l'envie qu'elle a de connaître le fin mot de l'histoire, ses yeux se ferment presque malgré elle. Seul Rulhan reste imperturbable, comme un morceau de fer.

Le loup monte jusqu'au sommet de la colline, puis descend le long d'une route de terre battue jusqu'à une rivière aux eaux calmes, si large qu'on ne peut en distinguer l'autre coté dans la pénombre. Il doit être à présent largement plus de minuit. Kemrys se laisse tomber sur le sol, à bout de force, et Hergeline s'asperge le visage d'eau. Le loup gémit et lève vers Rulhan des yeux malheureux. La piste s'arrête ici, dans la boue au bord de l'eau. A la lueur d'un rayon de lune, Rulhan inspecte la rive.

— Le géant que nous suivons est venu ici. Voyez ses empreintes dans la vase ! Mais il n'était pas seul. Un enfant marchait avec lui.

— Un enfant ?

— Vois les traces comme elles sont petites. Ils ont tiré à l'eau une barque qui se trouvait ici, on voit bien les marques dans la boue.

— Une barque ? Alors ils ont dû descendre la rivière !

— Ou la remonter: le courant ne semble pas trop fort. Ou même, peut-être l'ont-ils seulement traversée. Nous devons trouver une embarcation pour franchir la rivière. Peut-être y a-t-il des traces de l'autre coté.

— Je n'irai pas plus loin, grommelle Kemrys.

Mais les deux autres ne l'écoutent pas. Ils ont déjà aperçu une masure qui se dresse un peu plus loin au bord de l'eau, et s'y dirigent d'un pas décidé. C'est la demeure d'un pêcheur, qui vit là avec sa femme et ses trois enfants. Celui-ci n'est guère ravi d'être réveillé en plein milieu de la nuit par trois étrangers impatients.

— As-tu vu passer deux hommes ? demande Rulhan. Un géant et un plus petit, sans doute un enfant ?

— Je n'ai vu personne, grogne l'homme d'un furieux, mais quelqu'un m'a volé ma barque tout à l'heure. Si jamais ce sont tes amis...

— Ce ne sont pas mes amis ! Ces hommes sont des meurtriers et nous les traquons. Sais-tu par où ils sont passés ? Ont-ils traversé la rivière ?

— Si je le savais étranger, tu crois que je resterai là à me lamenter ? Je leur aurais aussitôt couru après !

— Nous devons les retrouver ! s'écrie Hergeline. Il faut absolument que nous sachions si ce sont eux ou non qui ont tué Eledir. As-tu une autre barque à nous prêter ?

L'homme secoue la tête.

— Sais-tu où nous pourrons en trouver une ?

— En aval, il y a d'autres pêcheurs... Mais si j'étais vous j'attendrai le matin pour venir les déranger... Si vous venez comme cela au milieu de la nuit, il y a peu de chance qu'ils vous fassent bon accueil.

Et il referme sa porte d'un air rageur.

— Il a raison, dit Kemrys. Il est trop tard. Retournons à la charrette.

Rulhan secoue la tête.

— Trop de temps perdu. Je reste ici. Je dormirai sous les arbres et j'interrogerai les pêcheurs au matin. Vous, rentrez à Kadaran.

— Et puis quoi encore ? demande Hergeline. Je veux savoir la fin de l'histoire.

— Moi pas, indique Kemrys. Je veux juste rentrer à Kadaran.

L'aubergiste lui jette un regard méprisant.

— Tu n'as pas envie de savoir qui a tué Eledir et pourquoi ?

Kemrys lui jette un regard furieux. Il n'aime guère qu'on souligne sa lâcheté.

— Et même si nous rattrapons ce géant, que ferons nous ? Vous voulez connaître le même sort que le mage ?

Hergeline a un frisson à ce souvenir.

— Ce n'est pas un humain qui a fait cela… continue Kemrys. Le corps était en charpie.

— Un animal féroce peut-être ? suggère Hergeline sans trop y croire. Un ours ?

— Ce ne sont pas des traces d'animaux que nous suivons, rappelle Rulhan.

— Ce géant doit être un démon ! Un être mi homme mi animal, avec des griffes de grizzly.

— Un démon qui vole des barques ? rétorque Rulhan. Je n'y crois pas.

— Et les traces de griffes ?

Rulhan ne répond pas. Il y a dans tout cela quelque chose qui le dépasse. Une seule chose est sûre : il tient une piste, et il ne la lâchera pas.

Les compagnons s'installent sous les arbres, à l'écart de la rivière, essayant de trouver le repos sur des lits de mousse. La faim leur ronge le ventre, mais ils n'ont pas la moindre nourriture.

— Et s'il revenait ? demande Kemrys d'un ton inquiet. Et s'il profitait de notre sommeil pour nous tuer ?

— Ferme la et dors, rétorque Hergeline.

L'herboriste lui jette un regard méchant et se laisse tomber sur le dos. Soudain il sursaute et pousse un cri de terreur.

— Qu'est-ce qu'il y a encore ?

— Dans les branches ! J'ai vu quelque chose !

— Quoi ?

— Un visage qui m'observait ! Un visage blanc comme un spectre ! Avec des ailes !

Il n'y a plus rien à présent, mais les branches bougent légèrement, comme si quelque chose s'était envolé précipitamment.

— C'est un hibou que tu as vu, s'impatiente Hergeline. Tais-toi et dors.

Rulhan scrute les branches avec attention. Des ailes ? Un visage ? Il repense aux Elfes. Mais pourquoi n'auraient-ils suivi jusqu'ici ? Il hausse les épaules et se retourne sur sa couche. L'homme de la ville ne sait pas garder son sang froid. On ne peut pas se fier à lui.

En dépit de leur fatigue, ils ont toutes les peines du monde à trouver le sommeil. Rulhan enrage de ne pas trouver de réponse aux questions qui le hantent et les autres se sentent mal à l'aise dans la forêt : ils ne sont pas habitués à dormir à la belle étoile et sursautent au moindre craquement.

Le repos leur paraît court à tous les trois, et l'aube ne tarde pas à poindre. Le loup seul est parfaitement tranquille. Il ne songe pas au lendemain. Pour lui, la vie n'est qu'un long présent.

Le lendemain, au petit jour, les compagnons descendent la rivière et interrogent les pêcheurs. Aucun d'eux n'a vu le moindre étranger, surtout pas un géant. L'un d'eux accepte de leur faire franchir la rivière dans sa barque et Rulhan peut à loisir inspecter la rive et les fourrés. Il ne décèle pas la moindre piste. Mais il y a des sentiers et des routes de terre battue sur lesquels même un géant laisserait peu de traces.

— Nous n'avons pas retrouvé la barque, remarque Hergeline. Et les pêcheurs ne l'ont pas vu passer. Cela montre qu'ils ont du remonter la rivière.

— Pas forcément. Les pêcheurs ont pu les manquer dans la nuit...

En amont, il n'y a que des terres sauvages. Des collines se dressent devant eux, couvertes de forêts, avec quelques fermes en ruines sur les hauteurs. On aperçoit même au loin les restes d'une tour calcinée.

— C'est une région déserte, dit un pêcheur. Personne ne va plus là bas depuis la guerre. Les uroghs ont massacrés tous ceux qui habitaient dans les collines. La tour a brûlé il y a des années.

— S'ils ont été par là bas dit Rulhan d'un air sombre, inutile de continuer à les poursuivre. Il leur sera facile de disparaître dans les terres sauvages. Autant chercher une aiguille dans une botte de foin.

Hergeline semble déçue, mais Kemrys affiche une mine réjouie. Il a son premier sourire depuis qu'il a quitté Kadaran.

— Reprenons la charrette (si aucun bandit ne s'en est emparée en notre absence) et retournons en ville !

Rulhan hésite. Il a envie de descendre la rivière, juste pour voir si quelqu'un n'aurait pas aperçu le géant un peu plus loin... Mais la détermination qui était la sienne la veille s'est émoussée. Après tout à quoi tout ceci l'avancera ? Ce n'est pas cela qui lui ramènera Zarekh et l'objet magique qu'il était censé lui fabriquer. Il pousse un soupir. Il semble bien en fin de compte qu'il devra se résoudre à se rendre à Alcyande. Que de temps perdu ! L'Orlanki a le sentiment que la malchance s'acharne sur lui. Pourquoi tout va-t-il de travers ?

Les compagnons contournent la colline et reviennent chez Zarekh. Aucun d'eux n'a envie de retourner sur place. Seul Rulhan se résout à aller de nouveau fureter à l'intérieur, espérant vaguement trouver quelque chose qui ressemble à un objet magique. Mais tout ce qu'il trouve est désespérément *normal*. Est-ce la demeure d'un mage ou simplement d'un vieux fou ? se demande l'Orlanki.

Chance ou coup de pouce des dieux, personne ne s'est intéressé à cette charrette abandonnée. Le mulet, paisible, est occupé à brouter l'herbe du chemin et il ne relève même pas la tête à leur arrivée.

Fatigués et affamés, les compagnons reprennent le chemin de Kadaran. Leurs ventres gargouillent et Rulhan propose de s'arrêter pour chasser dans la forêt, mais Hergeline suggère une autre solution:

— Nous mangerons chez le vieil Erûn. C'est un fermier et un ami. Il pourra nous dire quelle est la situation en ville.

Le souvenir de la nuit dernière – et de la mort de Galaev – leur revient à la mémoire, assombrissant leur humeur. Comme pour ne rien arranger, une petite pluie fine se met à tomber, comme si le ciel lui aussi pleurait leur mauvaise fortune.

Erûn demeure à trois kilomètres environ de Kadaran, dans une ferme au milieu des champs, qu'il habite avec ses deux fils et leurs familles. C'est un homme de petite taille, mais encore robuste. Il a le teint buriné de quelqu'un qui a toujours vécu au grand air. Son regard est aussi acéré qu'au premier jour. Son humeur est aussi sombre que le ciel.

— Qu'es-tu allée faire dans le sud ? demande-t-il à l'aubergiste. Certains disaient que tu avais quitté la région. Que tu avais peur...

— Nous traquions l'assassin d'Eledir.

Le vieux a un regard surpris.

— Ce n'est pas Hon qui l'a tué ?

— Hon est un imbécile, mais ce n'est pas un assassin. Où en est la situation ici ?

— Plutôt mauvaise...

Le vieux a un triste soupir.

— Galaev a été tué.

— Qui d'autre ? demande Rulhan.

— Personne d'autre ! Un mort cela ne te suffit pas ? Mais il y a plusieurs blessés, et la vieille Erga a eu beaucoup de travail… Les gens ont cru que Galaev avait tué Gurhon... Mais le vieux n'est pas mort, et son fils non plus... Les bûcherons se sont enfuis dans la forêt. Après certains des plus échauffés ont voulu aller mettre le feu à la scierie et détruire le barrage. Mais Teragar s'y est opposé.

— Teragar ?

— Oui... Je crois qu'il est ennuyé que les choses soient allées si loin... Ce n'est pas ce qu'il attendait. La mort d'Eledir et de Galaev le met dans le pétrin. Tout le monde dira que c'est lui qui a inspiré ces meurtres, même s'il ne les a pas commandités.

Hergeline approuve :

— Les bûcherons se plaindront au fort et les soldats viendront ici pour rétablir l'ordre. Les mages seront prévenus et ils enverront quelqu'un.

— Cette fois-ci ils enverront l'un d'entre eux, confirme Erûn. Un vrai mage et non un umate. Au fond, Teragar n'était pas mécontent de la présence d'Eledir à Kadaran. Avec lui il avait une chance d'accroître son influence sur la ville. Le jeune umate ne pesait pas bien lourd. Mais si un vrai mage vient à Kadaran...

Sur ces paroles, il se tait et bourre une pipe. Rulhan sent l'espoir revenir. Un mage à Kadaran ? Une nouvelle chance pour lui...

Les compagnons déjeunent chez Erûn, puis repartent en ville. Les rues sont désertes. Les habitants sont aux champs, ou terrés chez eux, à attendre. Des regards scrutateurs apparaissent parfois aux fenêtres. Mais lorsque Hergeline approche de chez elle, elle voit qu'un attroupement c'est formé dans la salle commune.

— Qu'est-ce qui se passe encore ? s'écrie-elle en sautant à bas de la charrette.

Elle se précipite à l'intérieur et Rulhan lui emboîte le pas. Mais lorsqu'il entre dans la salle commune, il se fige de stupeur. Une foule est réunie et les gens le regardent tous avec des yeux haineux, pleins de colère contenue. Le silence est total.

— Qu'y a-t-il ? Interroge Rulhan.

Une femme s'avance, agitant le poing juste devant lui. Ses yeux étincellent de fureur comme ceux d'une chatte sauvage.

— Dis nous la vérité Orlanki ! Ce loup que tu prétends avoir tué, est-il vraiment mort ?

Rulhan reste interloqué. Quelle étrange question ! Après tout ce qui s'est passé ici, les gens s'intéressent encore à ce loup ?

— Evidemment ! Je jure sur Orlank que je l'ai vu mort.

— Est-ce toi qui l'as tué ? Comment as-tu fait ? On disait que cette bête était invincible !

— C'est une longue histoire. Saches seulement que je n'ai pas tué le loup. C'est Skorm le dragon des marais qui s'en est chargé. Mais lorsqu'il est mort, il n'était plus un loup garou: la déesse Targa l'avait retransformé en homme.

— Mais tu as pris son coeur...

Rulhan hausse les épaules.

— Oui et alors ?

Tous le regardent à présent avec horreur. L'Orlanki se sent coupable au fond de lui, et sa gêne se change soudain en colère.

— Oui j'ai pris son coeur et je le referais si c'était à refaire. Qu'est-ce que cela peut vous faire ? A quoi riment toutes ces questions ?

Les villageois s'écartent, révélant deux cadavres étendus sur une table, deux paysans couverts de sang, le corps lacéré de coups de griffes. Tout deux ont la poitrine ouverte comme un trou béant et obscène.

Il leur manque le coeur. A tous les deux. La bête qui les a tués a pris leurs coeurs... Un grand froid descend dans le cœur de Rulhan. *Gamrir ?*

— Alors étranger ? Qu'as-tu à répondre à cela ?

— Vous croyez que c'est le loup qui a fait cela ? Il est mort !

— La femme d'Utar a envoyé son gosse porter à manger à son père qui travaillait tard aux champs. Celui-ci jure avoir vu une créature ressemblant à un loup, marchant sur ses pattes arrières comme un homme, une créature qui s'est enfui dans la forêt lorsqu'il est arrivé... Le fils d'Utar est jeune, mais ce n'est pas un menteur comme Beril. Il est fiable. S'il jure avoir vu cela, c'est qu'il l'a vu.

— C'est impossible, affirme Rulhan. Comment un loup mort pourrait-il revenir à la vie ?

— Tout ce que je vois c'est que tu as apporté la malédiction sur Kadaran... Tu as tué le loup et tu as amené son coeur ici, et à présent la bête le cherche... Elle ne partira d'ici que lorsqu'elle l'aura trouvé... Et en attendant, elle se venge sur tout ceux qui ont l'infortune de croiser sa route.

La foule s'approche, compacte et menaçante. La peur, presque tangible, s'est changée en haine. Même Hergeline s'est détournée avec horreur de l'Orlanki. En un tournemain, Rulhan brandit son arc et encoche une flèche.

— Ne faites pas les idiots ! Je ne vous laisserai pas me prendre.

Le loup montre les crocs et pousse un grognement. Mais au même instant, l'Orlanki a l'impression que son crâne vole en éclat. Quelqu'un s'est glissé derrière lui et lui a brisé une bouteille sur la tête. Il s'effondre au sol, inconscient, tandis que des dizaines de mains s'emparent de lui et le soulèvent comme un trophée.

La vieille guérisseuse

Lorsqu'il se réveille, il est déjà tard dans l'après midi. Il se sent très mal, sa tête résonne encore et le lance du coup qu'il a reçu, et surtout il a l'impression d'être comme *étiré*. Il ne tarde pas à trouver l'explication: il est attaché à un arbre, les bras en croix. Ses bras sont attachés à des branches au dessus de sa tête et ses pieds sont liés à une racine émergeant de terre. Tout autour de lui, c'est la forêt sauvage, il n'y a pas âme qui vive.

L'Orlanki pousse un grognement. Ainsi c'est donc tout ce que ces paysans ont trouvé ? Ils veulent le livrer au monstre dans l'espoir que cela apaise sa fureur. Mais Rulhan doute sérieusement que cela se révèle efficace: si le monstre avait voulu le tuer, il en aurait eu mille fois l'occasion lorsqu'il était dans la forêt. Il se débat, essaye de rompre ses liens, mais ne réussit qu'à les faire entrer un peu plus dans sa chair. Cela ne l'empêchera pas d'essayer et d'essayer encore jusqu'à ce qu'il ne lui reste plus un souffle de vie. Mais un petit rire cristallin interrompt ses efforts.

Confortablement assis en tailleur sur une branche, à dix mètres environ de lui, une petite créature ailée le regarde d'un air satisfait.

— Tu es en fâcheuse posture, Orlanki !

Rulhan se fige, interloqué. Il ne peut en croire ses yeux.

— Trykster ?

C'est Trykster et ce n'est pas lui. Il est entièrement nu et sa peau est à présent aussi blanche de l'ivoire. Son dos s'orne de deux ailes diaphanes ressemblant à celles d'une libellule, et son visage est différent du souvenir que Rulhan avait gardé de lui : plus fin, plus malicieux, plus cruel aussi. Mais incontestablement, c'est bien celui de l'enfant dont Rulhan a remis le bras en place. L'apparition dégage une étrange impression d'irréalité et il semble qu'une aura dorée l'entoure dans la lueur du soleil.

— Et oui, dit l'Elfe. C'est bien moi. Du moins c'est comme ça qu'on m'appelait lorsque j'étais humain. Je n'ai pas encore choisi mon nom d'Elfe. Si tu as une idée...

— J'en ai bien quelques unes, mais je doute qu'elles te plaisent. Ainsi Goran avait raison ? Ces maudits Elfes t'ont changé en monst... en l'un d'eux ?

— Ils m'ont libéré ! A présent je peux faire tout ce que je veux, je peux voler, je ne suis plus condamner à ramper comme une limace toute la journée et à travailler comme un boeuf du matin jusqu'au soir...

— Si ça te plaît d'être Elfe c'est l'essentiel, coupe Rulhan. Et ton père ? Il a déjà perdu une fille et à présent...

— Maintenant que je suis un Elfe, je n'ai plus de père, rétorque Trykster d'un ton brusque. Mais peu importe mon histoire, c'est de toi qu'il s'agit.

— Qu'est-ce que tu veux dire ?

— Au cas où tu ne l'aies pas remarqué, les gens d'ici t'ont attaché à cet arbre pour y mourir. Même si le loup ne te tue pas, il viendra bien une bête féroce, tôt ou tard, ou alors tu finiras par mourir de faim.

— Pas si quelqu'un me détache.

L'Elfe lui jette un regard triomphant.

— C'est là où je voulais en venir. Si je te détache, je t'aurais sauvé la vie, par conséquent, il n'y aura plus de dette entre nous, pas vrai ?

— De dette ?

— Oui de dette, lance l'Elfe d'un air impatient. Tu es bouché ou quoi ? Tu m'as sauvé la vie lorsque j'étais un humain, maintenant je suis un Elfe je te sauve la vie, on est quitte. Marché conclu ?

Il regarde l'Orlanki avec une anxiété visible.

— Qu'est-ce que vous avez, vous autres les Elfes avec ces histoires de dette ? demande Rulhan interloqué.

Ce n'est pas vraiment le moment pour demander cela, mais la curiosité est la plus forte que la peur.

— C'est que tu ne connais pas l'histoire de mon peuple, dit Trykster d'un ton circonspect. Tu ne sais pas quelles sont les lois...

— Les lois disent que vous devez payer vos dettes ?

— C'est ça !

Rulhan secoue la tête. Il soupçonne qu'il y a des choses que l'enfant/Elfe ne lui dit pas. L'expression de son visage est telle qu'on dirait que c'est lui qui est attaché et non l'Orlanki.

— Alors ?

— Détache moi, et on sera quitte, dit Rulhan.

Trykster a un sourire de triomphe.

— C'est comme si s'était fait !

L'Elfe s'envole, et commence à s'attaquer avec ses ongles au noeud qui entrave les poignets de Rulhan.

— Détache d'abord mes jambes, idiot, je vais me casser la gueule.

— On a juste dit que je te détache, rétorque Trykster. On n'a pas dit dans quel ordre. Idiot toi même.

Mais il a beau s'escrimer sur la corde, il ne parvient pas à défaire le noeud.

— Si tu avais autre chose dans le crâne qu'un pois chiche, suggère Rulhan, tu chercherais un caillou tranchant pour couper les cordes.

Trykster lui jette un regard noir et s'exécute. Mais avant qu'il ne puisse en trouver un, des craquements se font entendre dans les sous-bois.

— Quelqu'un vient ! lance Rulhan. Planque toi.

L'Elfe se tapit sous un buisson. Les branches s'écartent et laissent apparaître les boucles rousses d'Hergeline.

— Qu'est-ce que tu fous ici ? demande Rulhan. Tu es venue voir si le loup m'avait bouffé ?

— Ne dis pas de bêtise ! siffle Hergeline. Je suis venu te délivrer évidemment.

— Ce n'est pas du jeu, souffle Trykster.

— Quoi ? demande Hergeline.

— Rien, répond Rulhan.

L'aubergiste tranche les liens à l'aide d'un couteau.

— Où est le loup ? demande Rulhan. Pas le loup garou, celui qui était avec moi. Qu'en as-tu fait ?

Hergeline détourne le regard.

— Je suis désolée... Il a attaqué les hommes à l'auberge. Il ne voulait pas les laisser te prendre... Ils l'ont tué...

Le regard de Rulhan s'assombrit. Le chagrin le transperce comme un poignard. C'est idiot, ce n'était qu'un loup mais il s'était habitué à le voir toujours sur ses talons. Pourquoi a-t-il fallu que tu me suives dans le monde des hommes ? se demande Rulhan. C'est Targa qui a raison au fond.

L'Orlanki frotte ses poignets endoloris. Il sent, plus qu'il ne voit, la présence de Trykster dans les buissons. Hergeline le regarde d'un air anxieux.

— Que vas-tu faire ?

— Que crois-tu que je puisse faire ? demande Rulhan avec humeur. Quitter la région évidemment. Je pars pour Alcyande.

Au fond ce n'est pas ce qu'il voudrait. Il aimerait au préalable aller rendre visite à celui qui a tué le loup, histoire de se rappeler à son bon souvenir. Mais à quoi bon ?

Hergeline semble soulagée, ce qui accroît la fureur de Rulhan. Croyait-elle qu'il serait assez stupide et mesquin pour essayer de se venger, ajoutant encore du sang à celui déjà versé ?

— Je pars pour Alcyande, répète-t-il. Je ne reviendrai jamais.

Hergeline hoche la tête. Elle essaye de prendre la main de cet Orlanki si séduisant, mais il la retire comme si elle l'avait mordu.

— C'est le mieux en effet, dit-elle simplement.

— Elle n'aurait pas pu rester chez elle, cette connasse ? pense Trykster.

— Où sont mes affaires ? demande Rulhan.

— Chez moi, répond Hergeline. Ils ne les ont pas touchées. Je les ai mises en sûreté.

— Allons les chercher !

Elle fronce les sourcils.

— Il ne faut pas que tu te montres. Ils te haïssent à présent, Orlanki. Ils croient que tu leur as amené le loup. Ils te tueront s'ils te reprennent.

— Je ne partirai pas sans mon arc.

Hergeline et Rulhan reprennent la direction de Kadaran. Il n'en sont pas très éloignés, à peine un kilomètre à parcourir, mais la forêt par ici est plus dense et plus enchevêtrée qu'ailleurs. Les arbres sont jeunes et vigoureux et les trouées sont nombreuses, envahies par des amas de buissons et de ronces complètement inextricables.

— Ces terres ont été laissées en friche pendant de longues années. La forêt a repoussé, explique Hergeline.

Soudain, un long hurlement monte dans le ciel. Rulhan se raidit. Il a déjà entendu ce cri.

— C'est le loup-garou.

— Alors il est vraiment revenu d'entre les morts ?

— On dirait...

Rulhan n'ajoute rien. Il songe qu'il a deux mots à dire à Kemrys.

— C'est sans doute cette créature qui a tué le mage hier, affirme Hergeline. Pourquoi ne m'as-tu rien dit ?

— Comment aurais-je pu savoir ? Le loup garou est mort. Il a été tué par Skorm le dragon des marais. Je l'ai enterré moi-même.

(et je l'ai déterré ensuite pour lui voler son cœur…)

— Qui était alors le géant que nous avons suivi dans la forêt ?

Rulhan hausse les épaules. Hergeline l'agace avec toutes ses questions auxquelles il ne peut trouver le début du commencement d'une réponse. Des craquements dans les buissons derrière lui l'informent de la présence de Trykster. Il fait un tel boucan qu'il s'étonne qu'Hergeline n'ait rien remarqué.

— Peut-être que ce monstre peut se changer à volonté en homme ou en loup, suggère Hergeline. Cela explique les traces de pas et également ce que nous avons vu chez Zarekh.

— Pourquoi pas après tout ? songe Rulhan. Tant qu'on y est, ce n'est pas plus absurde que le reste. Gamrir devenu mi-humain, mi-loup, assoiffé de sang et de vengeance… Mais dans ce cas pourquoi n'est-il pas venu le tuer, lui Rulhan ? Pourquoi s'attaquer à des innocents ?

Ils arrivent enfin à proximité de Kadaran. Hergeline met la main sur l'épaule du chasseur.

— Reste ici... Je vais aller chercher tes affaires...

Elle en profite pour lui caresser doucement le bras, palpant ses muscles en connaisseur, mais hélas l'Orlanki ne réagit pas plus qu'une pierre. Elle pousse un soupir et disparaît.

Dès qu'elle est hors de vue, Trykster surgit hors de buisson comme un chat en furie.

— Quelle conne ! Elle a tout fait rater ! A présent, je vais être obligé de te suivre jusqu'à Alcyande !

Rulhan frémit à cette seule pensée.

— Tu ne vas pas me coller aux basques jusqu'au bout de la terre. Je te délie de ta dette. Fous moi la paix et rentre chez toi.

Durant un instant de soulagement, Trykster est sur le point de le prendre au mot, mais le souvenir des paroles de la déesse Kireth lui revient en mémoire. *Et surtout ne laisse personne, pas même Rulhan lui-même, te détourner de ta tâche.* Il s'interrompt, troublé. On ne peut pas être plus clair… Kireth avait-elle *prévu* cela ? Il choisit finalement de décliner l'offre qui lui est faite.

— Tu ne comprends rien à rien. Tu te crois très fort, Orlanki, mais tu ne comprends pas les lois des Elfes.

— Je m'en fiche de tes lois, dit Orlanki, qui a eu envie d'utiliser une formule autrement plus vulgaire. Ne m'emmerde avec cela. Disparais.

— Je suis OBLIGE de te suivre. Je DOIS rembourser ma dette, que ça me plaise ou non et te ne peux pas m'en délier. Seule Kireth, la déesse fée, le pourrait.

Rulhan s'arrête brusquement et réfléchit un instant.

— Si je te demande te faire quelque chose pour moi, est-ce que ça pourra effacer ta dette ?

— Ca pourrait marcher, répond l'Elfe avec prudence, en se demandant si cela coïncide avec les plans de sa déesse. Mais il faut que ce soit quelque chose de *vraiment* important.

— Je voudrais que tu ailles voir Altar.

Trykster reste figé, comme pétrifié de stupeur. Il se reprend après quelques longues, interminables secondes.

— Tu ne peux pas me demander cela !

Son visage a pris une expression presque douloureuse. Rulhan ne comprend pas sa réaction.

— Pourquoi pas ? C'est ton père.

— Les Elfes n'ont pas de père !

— Trykster en avait un jadis.

— Je ne veux pas. Je préfère te suivre jusqu'à Alcyande.

— Et si je meurs en chemin ? Tu me suivras aussi dans ma Seconde Vie ?

— Jusqu'en enfer s'il le fallait.

Rulhan ne comprend rien à l'attitude de Trykster ni pourquoi il le regarde d'un air si sombre, deux perles de larme brillant au fond des yeux.

Pendant ce temps, Hergeline est arrivée à l'auberge. La ville est presque déserte, mais elle sent dans son dos les regards suspicieux des habitants terrés chez eux. Elle monte à l'étage, récupère le sac de l'Orlanki, son arc et son carquois et descend. Elle décide de prendre la porte de derrière et de couper à travers champs pour rejoindre la forêt, cela lui semble plus discret que de passer par la grande route. Les villageois pourraient se poser des questions s'ils la voient passer avec les affaires de l'Orlanki… La petite porte de derrière mène à une cour où Hergeline a son potager, ses poules et quelques lapins. Mais lorsqu'elle pousse la porte, elle tombe nez à nez avec un lutin crasseux aux cheveux en bataille. C'est Beril. Le gosse sursaute, laisse échapper son chargement qui vient se briser sur le sol. Des oeufs. Hergeline lui lance un regard noir. Il était en train de voler des oeufs, SES oeufs.

— Espèce de petit... commence-t-elle.

Si elle n'avait pas les deux mains prises elle se précipiterait sur lui pour lui flanquer la correction qu'il mérite. Mais le gamin dit très vite:

— Ce n'est pas pour moi ! C'est pour Erga. Elle est en train de soigner le chien.

La femme le regarde, interloquée.

— Le chien ? Quel chien ?

— Le chien du chasseur. L'Orlanki. Je l'ai amené chez elle. Je pourrai le garder ?

— Il n'est pas mort ? Je croyais qu'il avait été poignardé.

— Il est grièvement blessé, mais il vit encore. C'est moi qui l'ai sauvé. Je l'ai ramassé et je l'ai ramené chez Erga.

— Et cela t'autorise à me piquer des oeufs ?

Beril riposte avec un regard malicieux.

— Et toi qu'est-ce que tu fais avec l'arc de l'étranger ?

— Ca te regarde ? Viens avec moi !

Elle ne veut pas le laisser seul, maintenant qu'il l'a vue avec l'arc. Elle le ramène à l'endroit où l'attend Rulhan, toujours dissimulé derrière les arbres.

— Tu l'as délivré ? questionne Beril tout excité. Ce sont les autres qui ne vont pas être contents !

— Ils n'auront pas besoin de le savoir... Si tu te la fermes, j'oublierai comment tu voles mes oeufs.

— Je serai muet comme une truite, répond Beril

— On dit « muet comme une carpe », petit idiot !

— Les truites ne parlent pas non plus, rétorque le gosse sans se démonter, et je n'aime pas les carpes. Elles ressemblent à des idiotes d'aubergiste avec leurs yeux globuleux et leur grande bouche.

Rulhan récupère son arc et son sac.

— Ton loup est sain et sauf, dit Hergeline. Les hommes l'ont blessé et je croyais qu'il était mort, mais le gosse l'a ramassé et l'a porté à la vieille Erga.

Rulhan sursaute, et une vague de soulagement et de joie l'envahit. C'est la première bonne nouvelle depuis bien longtemps. Un sourire éclaire son visage. Hergeline se rend compte que c'est la première fois qu'elle le voit sourire et que cela le rend encore plus séduisant.

— J'ai une dette envers toi, petit, dit l'Orlanki en ébouriffant les cheveux du gosse qui devient aussi rouge que les boucles d'Hergeline.

Ce n'est pas le moment, pense Trykster, toujours embusqué dans les buissons.

— Où habite Erga ? demande Rulhan.

— Au village... Mais c'est dangereux d'aller là bas...

— Je veux savoir comment va le loup. Mène moi jusqu'à lui !

Hergeline soupire. Quelle tête de mule cet Orlanki... Il ne peut jamais s'empêcher d'aller là où il y a le plus de danger ?

Rulhan sort des buissons et se rapproche du village, Beril sur ses talons. Hergeline leur emboîte le pas après un soupir. Il y a des fermiers au travail dans les champs, mais ceux-ci ne font pas trop attention à ce qui se passe autour d'eux, et l'Orlanki n'a aucun mal à tromper leur vigilance. Il se glisse dans une ruelle entre deux fermes. Des chiens se mettent à aboyer, mais personne ne vient. Il jette un coup d'oeil à la grande rue devant lui. Un fermier et ses fils sont en train de décharger une charrette de foin.

— C'est là... chuchote Hergeline en montrant une bicoque un peu plus loin sur la droite.

Ils se glissent dans la rue et se mettent à courir. Mais en arrivant devant chez Erga, l'Orlanki s'arrête et se dissimule en hâte derrière un muret.

— Il y a tout un groupe en train de discuter juste devant chez elle. Il n'y a pas une autre issue ?

Hergeline secoue la tête. Elle se penche, attrape le gamin par le col, le soulève à demi de terre, et lui chuchote quelque chose à l'oreille. Le gosse s'élance tout joyeux et aborde les hommes en train de parler.

— Quelqu'un a délivré l'Orlanki ! lance-t-il.

— Qu'est-ce que tu racontes ?

Les fermiers se tournent vers lui, stupéfaits.

— Tu dis n'importe quoi !

— Je ne mens pas ! Venez voir ! Quelqu'un a tranché ses liens !

Les hommes le suivent, incrédules, laissant la rue sans surveillance.

— Ca a marché ! chuchote Hergeline. Vas-y maintenant !

L'Orlanki en profite pour se glisser jusqu'à la porte de la maison d'Erga. Il entre sans même prendre le temps de frapper. Hergeline le suit et referme la porte derrière elle.

— C'est toi gamin ? demande la vieille. Tu as mes oeufs ?

Elle se fige en apercevant l'Orlanki. C'est une femme sèche et ridée comme une vieille prune.

— Ah c'est toi ? Tu viens récupérer ton loup ?

— Il est vivant ?

— C'est un miracle, dit la vieille. J'y suis pour quelque chose, c'est vrai. J'ai refermé la blessure. Et j'ai appliqué de la mousse d'Ilvar. Il n'y pas pas mieux pour accélérer la guérison.

— Je connais. On en trouve pas mal sur les arbres d'Orlank.

— Mais ce n'est pas cela qui l'a sauvé. La blessure était si profonde qu'il serait mort de toute façon. Mais le gosse était si bouleversé que j'ai fait ce que j'aurai fait pour un homme. J'ai préparé ma potion, ma potion de guérison, dont je suis la seule à connaître la recette.

— Tu ne devrais pas trop tarder à la transmettre à quelqu'un lance Hergeline qui n'apprécie guère la vieille guérisseuse, sinon elle va être perdue.

La vieille lui décoche un regard assassin.

— J'ai fait comme pour un homme, répète-elle. C'est le gosse qui me l'a demandé. Mais où sont les oeufs qu'il devait m'apporter en paiement ?

— Tu auras tes oeufs, Erga, lance Hergeline.

Le loup gît dans un coin de la pièce, sur une vieille couverture de laine. En apercevant Rulhan, il agite la queue et tente de se lever. Un pansement enserre son poitrail.

— La blessure est profonde. La lame a presque percé le coeur. Mais si les dieux le veulent, il se rétablira.

— Targa fera bien cela pour lui, répond Rulhan.

Il s'est agenouillé auprès du loup qui a posée sa tête sur ses genoux et caresse son crâne. L'animal tente désespérément de se redresser pour lui lécher la main.

— C'est bien du tourment pour un animal, dit Erga d'un ton désapprobateur. Certains hommes que j'ai connus sont morts sans qu'on en fasse à moitié autant.

Elle lui met sous le nez un bol empli d'une mixture douteuse qui empeste le poisson pourri.

— C'est ma potion qui l'a sauvée ! s'exclame-t-elle.

— Tu as réussi à lui faire boire cela, grand mère ? lance Hergeline. Comment as-tu fait ?

— Les loups ont plus de cervelle que toi, ma pauvre amie. Ce bouillon possède un grand pouvoir de guérison. Il est fait avec un extrait de fleur de Lën…

— J'ai en entendu parler, confirme Rulhan. Il y en a à Orlank, mais seul un tout petit nombre d'initiés connaissent les endroits… On dit que les abeilles qui butinent la fleur de Lën ne meurent pas pendant l'hiver….

— Lën a été fécondée jadis par une fleur immortelle venue des Grandes Terres. Je tiens le secret d'un mage.

Rulhan sursaute.

— Tu parles de Zarekh ?

— Celui dont je parle se nommait Nirogh. Il est mort depuis longtemps. Je l'ai connu alors que j'étais une jeune fille.

— Alors, c'était il y a très très très longtemps, affirme Hergeline.

— C'était avant la venue des uroghs ! approuve la vieille, qui perdue dans ses pensées n'a pas remarqué la vanne cruelle. Alors qu'Alcyande n'était encore qu'une lointaine rumeur. Nous nous sommes connus et nous nous sommes aimés. J'étais une belle jeune fille, alors, bien plus belle que toi ma pauvre Hergeline. Qui voudrait de tes cheveux rouges ?

— Il ne t'a pas épousé... Est-ce que c'est parce que tu avais déjà les cheveux gris et sales comme maintenant ?

— S'il ne l'a pas fait, c'est qu'il ne l'a pas pu. Car les mages d'Alcyande l'en ont empêché.

— Pourquoi ?

— Ils disaient qu'il pratiquait la magie sans autorisation, qu'il n'avait pas affronté l'Epreuve ! Ils ont voulu le faire prisonnier, mais il ne s'est pas laissé faire. Il s'est enfui dans la forêt. Les hommes de Kadaran, ces maudits lâches, n'ont rien fait pour l'aider... Malgré tout ce qu'il avait fait pour eux, ils n'ont pas bougé le petit doigt pour le défendre contre les mages... Mais Nirogh a réussi à échapper à ceux qui le traquaient, il s'est enfui et s'est réfugié dans la forêt. Il vivait dans une vieille tour abandonnée.

Rulhan fronce les sourcils.

— Tu parles de celle qui se trouve au sud, en amont de la rivière ?

La femme hoche la tête d'un air distrait, perdue dans ses souvenirs.

— Je venais parfois le voir, lui porter des provisions... Mais hélas, un jour, un fermier m'a vue et m'a dénoncée aux mages. Ceux-ci m'ont suivie jusque là bas et ont attaqué Nirogh par surprise. Celui-ci s'est réfugié à l'intérieur de la tour, mais les mages y ont mis le feu. Nirogh a préféré mourir brûlé vif plutôt que de se rendre.

— Si les mages ont agi ainsi c'est qu'ils avaient une raison, commence Hergeline. Nirogh devait être un criminel, un assassin peut-être.

— Tu ne sais rien des mages ! Ils sont jaloux, intransigeants, impitoyables, ils veulent être les seuls à contrôler le Pouvoir. C'est pour cela qu'ils ont tué Nirogh. Parce qu'il était trop fier et trop indépendant pour se plier à leurs lois. Il était plus puissant qu'eux !

Un silence. Rulhan reprend d'un air pensif :

— Et s'il était encore en vie ?

Erga secoue la tête.

— Les mages ont tiré son corps du brasier... Il était mort, brûlé.

— Rien ne ressemble plus à un cadavre calciné qu'un autre cadavre calciné.

— S'il était vivant, Nirogh me l'aurait fait savoir. Je l'aurais rejoint et nous aurions vécu heureux.

Rulhan se tait. S'il avait été à la place de Nirogh il n'aurait pas fait l'erreur de se fier deux fois à cette femme qui avait mené ses ennemis jusqu'à lui. Mais la vieille a sauvé le loup, il ne veut pas lui faire de peine.

— Même si Nirogh était vivant, ce serait un vieillard aujourd'hui, remarque Hergeline. Mais qu'est-ce qui te fait croire qu'il aurait pu survivre ?

— Songe à la piste que nous avons suivie. Elle menait à la rivière et nous n'avons trouvé aucune trace ni en aval ni de l'autre coté. Cela indique que les assassins ont du remonter la rivière. Or en amont, il y avait la tour…

— C'est possible, admet Hergeline. Mais crois-tu vraiment que ce mage serait resté habiter là bas, après toutes ses années ?

— Et pourquoi pas ? C'est l'endroit idéal pour se cacher, tu t'en souviens ? Personne n'y vient jamais depuis la guerre.

— Nirogh est mort depuis longtemps, indique Erga. Mais personne ne l'écoute.

— Le jeune travaille peut-être pour lui… Celui qui voulait m'acheter le coeur du loup garou. Ne pouvant acheter le coeur, le mage a envoyé quelqu'un tuer Zarekh pour le voler. Peut-être que Eledir l'a repéré d'une façon ou d'une autre, et il a dû le faire taire lui aussi...

Hergeline le regarde d'un air dubitatif et Erga secoue la tête. Rulhan poursuit son idée.

— Pense aux traces de craie que j'ai trouvé chez Eledir: cela indique que l'assassin était un mage ou au service d'un mage, mais pas forcément qu'il s'agissait de Zarekh, comme je l'ai cru au départ. N'importe quel mage peut connaître le secret de ces craies magiques. Pour ce que nous en savons c'est peut-être le moyen de déplacement standard à Alcyande et tous les mages ont une boîte de craies magiques dans leur poche…

— Et il serait resté caché toutes ces années ? Même si c'est vrai, il est sûrement mort aujourd'hui.

— Je vais quand même aller me rendre compte sur place. De toute façon, je ne quitterai pas la région tant que le loup ne sera pas rétabli.

— A mon avis, tu ne trouveras là bas que quelques vieilles pierres, indique Hergeline.

— C'est fort possible. C'est même probable. Mais je veux en avoir le coeur net.

Les deux frères

La tour se dresse au dessus de la colline, surplombant la forêt environnante. Le soleil décline, mais le crépuscule est encore loin. Rulhan examine d'un air sombre des empreintes de pas profondément marquées dans la terre.

— Qu'est-ce que tu glandes ? demande Trykster.

L'Elfe est perché sur un arbre, il agite ses ailes d'un air impatient. L'Orlanki lui jette un regard noir.

— Boucle là. Le géant est ici. Il pourrait t'entendre.

— On l'entendrait venir... Un géant quand même… Et qu'est-ce qui te fait croire qu'il est encore ici ? Si ça se trouve, il est déjà reparti depuis longtemps...

— C'est ce qu'on va voir.

Il assoit sur le sol et dépose son sac à coté de lui.

— Pourquoi tu t'arrêtes ?

— On va attendre la nuit. Il y a un passage à découvert avant d'atteindre la tour.

L'Elfe pousse un soupir. Il replie ses ailes et se laisse tomber au sol comme une masse.

— Lever avant l'aube et une journée à voler à travers les arbres, et tout ça pour quoi ? Pour finir par s'arrêter à deux pas du but... Tu es vraiment nul, Orlanki !

— Tu n'étais pas obligé de venir.

— Je dois rembourser ma dette...

Rulhan lui coupe la parole.

— Tiens justement: si tu en profitais pour me donner quelques explications sur cette histoire de dette ?

— C'est juste une coutume qu'on a nous les Elfes, répond l'autre avec un sourire moqueur. Ca montre qu'on est un peuple très évolué, avec une grande élévation morale...

— C'est ça...

L'Orlanki ouvre son sac à dos, en tire une outre de peau. Il boit quelques gorgées et la tend à Trykster. Celui-ci se jette dessus, mais il en tire à peine quelques gouttes: l'outre est à sec.

— C'est malin...

— C'était pour que tu ailles la remplir, explique Rulhan. J'ai entendu un ruisseau sur la gauche en montant.

Trykster lâche un juron d'Elfe et s'envole, furieux. Rulhan est surpris de le voir obéir si vite. Il s'attendait plutôt à ce qu'il lui lance l'outre à la figure.

Resté seul, il se met à observer la tour que l'on voit apparaître au dessus des arbres, un peu en hauteur. Il n'en subsiste que les soubassements, composés de vieilles pierres couvertes de mousses et le premier étage, bâti de planches calcinées. Tout semble désert. Mais l'Orlanki ne s'y trompe pas : outre les traces laissées par le géant, il a repéré aussi plusieurs pistes sillonnant la forêt, des pistes qui ont dû être tracées par des humains. Des gens viennent ici

régulièrement, et cela depuis longtemps, des années sans doute. Reste à savoir qui ils sont et pourquoi ils vivent ici à l'écart du monde.

Il repense au récit de la vieille Erga. Est-il réellement possible que Nirogh vive encore ici après toutes les années écoulées ? Rulhan n'y croit guère, mais il n'aurait jamais pu quitter la région sans en avoir le cœur net.

Le jeune homme en noir à l'auberge lui avait promis de lui donner un objet magique... C'est que soit il était mage lui même, ce qui est peu probable, soit il connaissait un mage. Et si un mage vit ici à l'insu de tous, c'est forcément qu'il est opposé aux mages d'Alcyande, sinon il habiterait avec les siens plutôt que de se terrer dans ce coin paumé. Pourquoi pas Nirogh ? Plus il y réfléchit, plus tout ceci lui semble logique. Une chose pourtant reste peu claire: pourquoi a-t-il tué Eledir ? Tuer Zarekh était nécessaire pour s'emparer du coeur, mais quel danger pouvait représenter l'umate ? Et seconde question: qu'est-ce que tous ces mages veulent faire d'un coeur de loup-garou ?

La troisième question, la plus importante de toute, mais sur laquelle Rulhan n'a aucun début de commencement d'une réponse est celle-ci : *comment se débarrasser d'un loup garou mort vivant assoiffé de vengeance* ?

Trykster revient avec la gourde remplie à ras bord. Il est d'humeur maussade et disparaît dans les buissons sans dire un mot. Un petit moment de tranquillité de gagnée.

L'Orlanki est un homme patient. Il attend sans bouger que le soleil se couche et que les ombres recouvrent les environs. Il attend et écoute. La forêt est emplie de craquements de branche, de bruits de feuilles froissées, de chants d'oiseaux et de bourdonnements. Il ne décèle dans tout cela aucun bruit suspect. La présence des oiseaux le rassure. Lorsque le crépuscule arrive, il prend une miche de pain dans son sac et entreprend de la dévorer.

— On y va maintenant ? demande Trykster.

Il a passé la fin d'après midi à chercher des oeufs dans les arbres, et ses lèvres sont barbouillées de blanc.

— On attend qu'il fasse complètement nuit.

Les ténèbres recouvrent peu à peu les arbres environnants. Rulhan jette un coup d'œil à Trykster. Le corps de l'enfant a changé, est plus sec qu'autrefois, sa peau est beaucoup plus pâle, presque blanche, et nacrée.

— Pourquoi tu ne mets pas de vêtement comme tout le monde ? demande Rulhan. Ca ne te gêne pas d'être tout nu ?

— Et pourquoi j'en mettrai ? Les Elfes ne sont pas aussi sensibles au froid que vous autres humains… De vêtement nous n'avons nul besoin – et nous n'avons pas besoin de respecter vos convenances débiles ! *Les Elfes sont libres !*

Vous autres humains… L'Orlanki a envie de lui faire remarquer qu'il était encore humain il n'y a pas si longtemps.

— Libres d'aller et de venir à notre convenance, libres de voler jusqu'au ciel si l'envie nous en prend… Pas de toit au dessus de notre tête, pas d'attache et pas d'entrave… Nous mangeons lorsque nous avons faim, nous dormons lorsque nous avons sommeil. Les Elfes sont libres !

Trykster s'arrête pour reprendre son souffle et Rulhan en profite pour lui poser la question qui lui brûle les lèvres depuis un moment.

— Comment ils ont fait ?

— Qu'est-ce que tu dis ?

— Les Elfes. Comment ils ont fait pour te transformer en l'un d'eux ?

Trykster lui jette un regard méfiant, toute faconde envolée.

— Je ne me souviens pas… Je ne me souviens de rien du tout.

Il détourne le regard à la hâte et fixe le sol d'un air buté. En réalité, il se souvient de chaque seconde, mais il n'a pas envie de raconter, de peur de voir une lueur moqueuse apparaître dans les yeux de l'Orlanki.

Trykster ferme les yeux et se trouve aussitôt plongé dans la caverne où les Elfes l'ont amené pour procéder au rituel. Il frémit à cette pensée. La lueur des flammes illuminait la caverne, les souterrains résonnaient des rires aigus des Elfes et du battement de leurs ailes. La source coulait, un liquide ressemblant à une eau pure et limpide, mais auréolé d'une couronne de flammes bleutées, pareille à une fleur. Trykster se souvient de sa terreur lorsqu'en dépit de ses supplications, les Elfes l'entraînèrent de force jusqu'à la source, lui arrachèrent ses vêtements et le plongèrent dans les flammes, et de la douleur atroce lorsque la vague de feu déferla, consumant son ancien corps et les derniers restes d'humanité qui subsistaient en lui. Il avait hurlé jusqu'à perdre conscience, tandis que montant des profondeurs limpides de la source, de minces filaments d'une blancheur immaculée se refermaient sur lui comme des bras chauds et aimants.

Il s'était éveillé beaucoup plus tard, avec le sentiment qu'une éternité s'était écoulée. Il avait dormi au plus profond de la source, enfermé dans une sorte de cocon blanc, d'une douceur incroyable, dont il n'avait pu s'extraire qu'au prix de grandes difficultés. Lorsqu'il parvint enfin à émerger de l'eau, il vit qu'il était seul dans la caverne. De lointaines mélopées parvenaient à ses oreilles, des chants cristallins en l'honneur de la déesse Kireth.

Son corps avait changé. Sa peau avait pris un aspect nacré, entièrement blanc. De grandes ailes de libellule ornaient à présent son dos, et toute trace de rondeur sur son visage et son corps avait disparu. *Il n'était plus un enfant*, même plus un humain. Il était devenu un Elfe, un être de magie… *Un démon.*

Il déploya ses ailes et s'éleva dans la caverne. Il *flottait*, libre et léger comme l'air, à quelques dizaines de centimètres au dessus du sol. De la source, les flammes jaillirent soudain avec force, illuminant la caverne d'un éclat bleuté, et dans cette colonne de feu, une femme nue et ruisselante apparut brusquement.

Elle vint à lui, impitoyable et glacée, ses yeux impénétrables et cruels le scrutant jusqu'au plus profond de son âme. Elle tendit vers lui sa baguette, tandis qu'il se recroquevillait sur le sol, paralysé de terreur, et la posa sur son front, imprimant sa marque, et soudain, la vision qu'il avait d'elle changea du tout au tout. Ce n'était plus une statue de marbre animée, impitoyable et froide comme la pierre, mais une déesse douce et aimante, ruisselant d'un amour infini, qui ne parvenait cependant pas tout à fait à rassasier les besoins de son cœur.

Alors, la déesse Kireth se mit à parler :

— A présent tu es à moi, aujourd'hui et à jamais. Ton humanité est morte et ton âme me revient. Mais avant que tu ne puisses prendre ta place parmi mon peuple, il te reste une tâche à accomplir. Lorsque tu étais un enfant humain, tu as contracté une dette envers un chasseur Orlanki. Il t'appartient de t'en acquitter – ce sont les lois des Elfes. Pars retrouver l'Orlanki. Suis-le partout où il va – jusqu'au bout de sa quête, et trouve l'occasion de t'acquitter de ta dette. *Et surtout ne laisse personne, pas même Rulhan lui-même, te détourner de ta tâche.*

Trykster l'avait regardé sans comprendre, sans oser poser de question, et la déesse avait disparu avant qu'il ne puisse se reprendre. Aujourd'hui encore il se pose et se repose la question : pourquoi la Déesse a-t-il refondé le lien magique qui l'unit à l'Orlanki ? Celui-ci l'avait dissipé jadis, lorsqu'il avait parlé au chef des Elfes : *Vous allez ramener l'enfant à son père. Ainsi vos dettes envers lui et envers moi seront quittes toutes les deux.* On ne pouvait être plus explicite… Alors pourquoi ranimer ce lien ? Est-ce une épreuve que lui impose la Déesse ? Un moyen de le tester, de s'assurer de sa loyauté ? Trykster ne comprend pas où Kireth veut en venir et cela le trouble. Pourquoi la déesse se soucie-t-elle d'un chasseur Orlanki ? Il soupçonne qu'elle a pour lui quelque dessein caché et cela l'inquiète, car Kireth est aussi rusée et retors que sont ses enfants…

La nuit tombe. Par chance, le ciel est couvert et il n'y a pas de lune. Rulhan se glisse hors de sa cachette et prend la direction de la tour. Trykster le suit à distance respectable.

— Reste bien dans sous le couvert des arbres, lui ordonne l'Orlanki. Ne te fais pas voir surtout. Et essaye de ne pas faire trop de vacarme.

Trykster lui tire la langue dans son dos.

La pente est raide pour atteindre la tour. Le chasseur arrive à la lisière de la forêt. La tour est à vingt mètres à peine, noir et silencieuse, séparée de lui par une pente abrupte couverte d'herbes folles.

— Il n'y a personne ici, chuchote l'Elfe dans son dos

L'Orlanki sort du couvert des arbres et commence à gravir la pente. Il progresse avec prudence, plié en deux, en se cachant derrière les hautes herbes. Parvenu devant l'entrée, il jette un bref coup d'oeil à l'intérieur. Les ténèbres sont totales. Rien ne semble bouger. Rulhan secoue la tête. Il a été stupide de venir ici... D'évidence la tour est inoccupée. Mais il y a les traces pourtant...

C'est alors que son attention est attirée par des bruits venant de la forêt en contrebas. Quelque chose s'avance à travers les arbres, quelque chose de particulièrement gros et lourd. On entend des craquements sonores et les branches s'animent au passage d'une silhouette massive. Trykster se camoufle dans les hautes herbes, l'Orlanki recule et se tapit à l'intérieur de la tour.

Une ombre gigantesque émerge des bois – elle doit largement dépasser les deux mètres cinquante. Elle se dresse de toute sa hauteur et commence à gravir la pente, marchant presque dans les pas du chasseur. Orlanki saisit son arc. Il ne peut voir exactement à quoi ressemble la chose, mais aucun homme ne peut être aussi grand. Il repense au cadavre de Zarekh dans la forêt, et à la façon

dont il a été massacré. Il ne faut pas laisser le monstre s'approcher. Il doit l'abattre avant qu'il ne soit trop tard.

Il encoche une flèche et vise avec soin. Pourtant, au moment de tirer, il a un instant d'hésitation. L'ombre est étrange, elle ne semble pas humaine: le chasseur distingue quatre bras, ainsi d'une tête minuscule perchée tout en haut de son corps immense. La chose pousse des grognements inarticulés, mais ceux-ci ne lui semblent pas féroces, on dirait plutôt le halètement d'un homme épuisé.

L'Orlanki s'avance, tenant toujours la créature en joue et lance:

— Halte ! N'avance plus où je te transperce !

La chose tressaille et Rulhan bande son arc. Si elle fait mine de se jeter sur lui, le chasseur lâchera la corde. Mais elle recule au contraire, et soudain une chose étrange se produit. La partie supérieure de la créature semble se détacher du reste de son corps ! Rulhan réalise que l'ombre était celle d'un homme de grande taille, en portant un très petit sur ses épaules. Le géant pose son fardeau sur le sol, puis se retourne vers l'Orlanki, en poussant un grognement de fureur. Il lève ses poings, on dirait deux blocs de rochers.

— Si tu fais un seul pas, je te transperce le crâne, prévient Rulhan.

L'homme fait un pas en avant, et le chasseur ajuste son tir, lorsque la petite forme s'interpose. On dirait un enfant, avec une grosse tête de forme étrange, mais c'est une voix grinçante de vieillard qui sort de sa bouche.

— Non ! Ne fais pas cela étranger ! Mon frère n'est pas méchant. Il ne te fera rien.

— Qui êtes vous ?

— Je suis Rogy, et mon frère se nomme Ygor. Nous sommes venus ici pour parler au mage Nirogh.

— Tiens donc ? Il habite donc vraiment ici ?

— Oui, monsieur, mais il est difficile à trouver. Cela fait plusieurs nuits que nous venons ici, mon frère et moi, mais toujours en vain. Nous espérons qu'il accepte enfin de nous voir.

— Il n'y a personne dans la tour, annonce Rulhan sans hésiter.

— Nous le savons, monsieur. Mais nous savons pourtant que c'est là que vit Nirogh…

L'homme baisse les yeux. Il semble minuscule, comparé à la masse immense de son frère qui se dresse derrière lui.

Rulhan reste méfiant. Il n'a pas oublié Eledir et Zarekh.

— Est-ce vous qui avez tué Zarekh ?

Le petit homme relève la tête et lui jette un regard effrayé.

— Non ! C'est le loup ! L'homme loup est venu et a tué notre maître !

— Zarekh était votre maître ?

— Oui, monsieur. Il nous avait acheté jadis à un marchand Darkoréen, et il a fait de nous ses esclaves... Il a changé notre apparence, il a transformé mon frère en un géant.

— Pourquoi a-t-il fait cela ?

— Il disait qu'il lui était plus utile comme ça... Il voulait un domestique fort et robuste… Il lui a ôté la parole parce qu'il le trouvait trop bavard, et moi il m'a puni pour avoir essayé de m'échapper.

Rogy s'avance, mais il trébuche et s'effondre à genou sur le sol, à bout de force. Le géant le ramasse et le repose avec précaution sur ses épaules.

— Zarekh m'a pris toutes mes années de vie, gémit le petit homme, du haut de son perchoir. Lorsque je suis entré à son service j'avais dix ans, et mon frère huit. Cela fait trois ans à peine que nous le servons. A présent, regarde ce que je suis devenu.

Et il se met à pleurer. A cause des ténèbres, Rulhan ne peut voir les ravages de l'âge sur son visage et sur son corps d'enfant, mais il reste muet d'horreur à la pensée que cette horrible voix de vieillard sort du corps d'un très jeune adolescent. Les sanglots de l'enfant/vieillard semblent grotesques, contre nature. Le géant lui même pleure et ses épaules sont comme des montagnes secouées par des soubresauts. Rulhan se tait. Il ne sait pas quoi dire. Est-ce cela la magie ? Ne sert-elle qu'à répandre le mal ? Le nom d'Alcyande lui paraît à présent chargé de fiel et de ténèbres.

Rogy finit par se reprendre. Il essuie ses larmes et regarde l'Orlanki.

— A présent tu sais tout de nous, étranger, et de notre terrible malheur. Nous étions venu ici, Ygor et moi, parce que nous pensions que le mage Nirogh pourrait nous venir en aide, en nous rendant notre véritable apparence.

— Que savez-vous de Nirogh ? Comment savez-vous qu'il est encore en vie ?

— Notre maître l'a rencontré et lui a parlé. Il est déjà venu ici. Nous savons que c'est un mage puissant, plus savant et plus sage que l'était Zarekh.

— Et Eledir ? Est-ce le loup qui l'a tué lui aussi.

Rogy ne répond pas. Un silence s'installe.

— Alors ? s'impatiente l'Orlanki.

— Ce n'est pas le loup... commence Rogy avec une visible répugnance. Laisse moi t'expliquer... Tu vas comprendre... Eledir est venu chez Zarekh... Il était furieux. Il savait que notre maître avait un coeur de loup-garou. C'est un diamant très puissant – plein de magie noire… Il a demandé... non il a *exigé*, qu'il le lui remette... Notre maître lui a demandé de sortir, mais l'autre a refusé...

— Et alors il l'a tué ?

— Pas tout à fait... Eledir a essayé de lui arracher le coeur... Enfin pas le sien, celui du loup garou, que Zarekh tenait dans son poing serré. Eledir a voulu le lui faire lâcher. Il y a eu une lutte. Mon frère est intervenu... Il a repoussé Eledir. Ygor est fort à présent, très fort. Mais ce n'est qu'un enfant, il ne connaît pas sa force. Il a projeté Eledir en arrière et sa nuque a heurté le coin de la cheminée. Il s'est effondré, tué sur le coup... Mais surtout, ne vas pas croire que mon frère l'a fait exprès ! Ce n'est pas un assassin, il voulait juste protéger notre maître. Il n'avait pas choix: Zarekh avait lancé sur nous des sortilèges qui faisaient qu'on était obligés de lui obéir et de le protéger. Ygor ne voulait pas de mal à l'umate. Mais je te l'ai dit: il ne connaît pas sa force.

Le géant baisse les yeux, contrit.

— Et ensuite ? Est-ce Ygor qui a ramené le corps d'Eledir chez lui ?

— Oui... C'est Zarekh qui le lui a ordonné... Il pensait que cela éloignerait les soupçons. Il a demandé à mon frère de rapporter avec lui l'or que l'umate cachait dans sa demeure pour faire croire à un crime crapuleux. Il lui a

donné un morceau de craie magique pour pouvoir revenir facilement ici une fois sa tâche accomplie.

— Pourquoi ne pas avoir utilisé la craie pour aller chez Eledir ?

— Elle ne marche que dans un sens ! Ces craies ouvrent un passage entre l'endroit où l'on se trouve et la demeure de Zarekh, mais c'est là leur unique propriété.

Rulhan hoche la tête. Tout concorde. Il pense à une chose:

— Comment Eledir avait-il appris que Zarekh possédait un coeur de loup garou ?

— Cela je l'ignore, répond Rogy.

Mais une voix s'élève alors des ténèbres derrière eux.

— C'est moi qui le lui avais appris.

Un jeune homme habillé de noir, LE jeune homme, se tient debout contre le mur, à l'intérieur de la tour, à seulement quelques mètres. Rulhan aurait juré que la pièce était vide il y a seulement une minute.

— Toi ? Et pourquoi as-tu fait cela ? Je croyais que tu voulais récupérer le coeur ?

Le jeune homme hausse les épaules.

— Si je voulais te l'acheter c'est pour éviter que tu ne fasses la bêtise de le donner à Zarekh, et cela pour éviter ce qui précisément s'est produit.

— Tu savais que le loup allait revenir à la vie ?

— Mon maître l'avait prévu, rectifie l'adolescent d'un ton suffisant. Il avait prévenu Zarekh, mais celui-ci n'avait rien voulu entendre.

— Ton maître ? Tu veux parler de Nirogh ?

— C'est ça. Je me nomme Erych. Je suis son disciple. Son *unique* disciple, ajoute-t-il avec morgue.

— Nous sommes venu ici pour le rencontrer, intervient Rogy d'une voix anxieuse. Peux-tu nous conduire jusqu'à lui ?

Le jeune homme hoche la tête.

— Il vous attend. Il est prêt à vous recevoir. Toi aussi, Orlanki. Mais attention. Mon maître a reçu bien des visites ces dernières années. Beaucoup de gens sont venu le voir pour quérir son aide, à commencer par Zarekh. Le mage Nirogh est un homme de grand savoir, mais il demande toujours un prix élevé en échange de ses services, un prix souvent trop élevé au goût de ceux qui viennent le solliciter. Aurez-vous le courage de payer ce prix ?

— Trêve de bavardages, s'impatiente l'Orlanki. Amène nous à ton maître et nous discuterons du prix avec lui non avec ses laquais.

Avec un sourire narquois, l'adolescent fait un pas en arrière et disparaît littéralement, comme aspiré à l'intérieur du mur.

— Eh ! Attends ! Comment as-tu fait ?

— Avancez simplement ! dit la voix du jeune homme. La porte est là, bien que vous ne puissiez la voir. Avancez et vous pénétrerez dans la demeure de mon maître.

L'Orlanki s'arrête devant le mur. Il palpe la pierre de la main, celle-ci est aussi dure que la roche la plus solide.

— Tu te fous de nous ?

— Avancez je vous dis !

Derrière l'Orlanki, Ygor s'avance et propulse le chasseur en avant d'une brusque poussée. Celui-ci perd l'équilibre, mais au lieu de heurter le mur, il se sent soudain comme aspiré par lui. Les ténèbres l'environnent, il a l'impression qu'un crochet se fixe dans sa poitrine pour le tirer brutalement en avant.

Lorsqu'il reprend ses esprits, il se trouve au seuil d'une caverne, sous une arche de pierre noire. Il se retourne, mais ne distingue derrière lui qu'un amas de ténèbres impénétrables. Soudain une ombre apparaît, gigantesque, c'est Ygor, portant toujours son frère Rogy sur son épaule. Pour l'éviter, l'Orlanki fait un bond en avant et pénètre dans la caverne.

Celle-ci est éclairée par quatre braseros. En son centre, se trouve un grand bassin de pierre de forme circulaire. Un mouvement à coté de lui l'avertit de la présence du jeune homme.

— Alors ? Il est où ton maître ?

Rulhan se tourne vers ses compagnons, qui émergent des ténèbres derrière lui. Le géant a une peau de femme, une chair pendante et molle, sans aucune pilosité, ni poil, ni barbe, ni même cheveux. Sa tête est minuscule au sommet de son immense corps, et un doux sourire d'enfant édenté est plaqué sur son visage. Il n'a pas de langue. Il ne porte pour tout vêtement qu'un pagne. Son corps est étrange et difforme, avec des membres épais et courts et un torse flasque et plein de replis, qui ressemble à une gigantesque barrique pleine de graisse.

Son frère ressemble encore vaguement à un enfant, avec un petit corps chétif et une grosse tête disproportionnée, mais sa peau est jaunâtre et ridée comme celle d'une vieille pomme. Dans son visage marqué par les ans s'ouvrent deux grands yeux verts brillant de larmes.

Une forme surgit brusquement de nulle part. C'est comme si les ténèbres étaient soudain devenues plus compactes, s'étaient rassemblées jusqu'à devenir matière. L'homme est drapé dans un manteau à capuchon de couleur noire. Rulhan s'avance résolument vers lui.

— Tu es Nirogh le mage ?

L'homme s'approche et relève son capuchon d'un geste brusque, exposant son visage à la lueur des flammes. Un visage ? Pas vraiment. Ce n'est qu'un amas de chairs brûlées et informes, dans lequel on distingue encore une seule trace de vie: un petit oeil rond brillant d'un regard noir.

Ygor pousse un grognement d'horreur, Rogy enfouit son visage dans ses mains, mais l'Orlanki n'a même pas cillé. Le monstre a une sorte de rictus hideux qui pourrait éventuellement être un sourire.

— Peu d'hommes ont vu ce visage, mais tu es le seul qui n'aies pas manifesté de terreur en l'apercevant.

Rulhan hausse les sourcils d'un air surpris.

— Pourquoi devrais-je avoir peur de quelques cicatrices et d'un tas de viande mal cuite ? Venons en au fait, mage ! Je n'ai pas de temps à perdre. J'ai deux choses à te demander, où plutôt trois.

— Dis toujours, répond Nirogh d'un ton froid.

— La première : connais-tu un moyen pour nous débarrasser du loup garou ? La seconde : peux-tu rendre à ces enfants leur apparence première, celle qui était la leur avant qu'ils aient l'infortune de rencontrer ce salopard de Zarekh ? Et la troisième : tu n'aurais pas un objet magique pour moi ?

— C'est tout ?

— Pour l'instant, oui.

— Et que proposes-tu en échange ?

— Déjà, je ne dirais rien de ta présence ici. Ni aux gens de Kadaran, ni aux mages d'Alcyande.

Nirogh a un nouveau rictus.

— Crois-tu vraiment que cela puisse me suffire ?

— Que veux-tu de plus ?

Le mage reste un moment silencieux. On entend seulement la respiration sifflante du géant derrière Rulhan.

— Pour la première de tes requêtes, étranger, c'est mon jour de bonté, alors je te dirai gratuitement comment te débarrasser du loup, bien que je crains que la réponse ne te plaise pas et qu'elle ne te soit d'aucune utilité. Voilà: le loup est *invulnérable* dans ce monde. Même si tu le tues, il reviendra nuit après nuit, et sèmera la terreur et la destruction sur son passage. Car une part de lui même est demeuré dans l'Entre Deux Mondes. Zarekh a essayé d'utiliser le coeur du loup pour fabriquer une potion de jouvence, quelque chose qui lui donnerait une jeunesse éternelle... mais comme je l'avais averti, les dieux ne l'ont pas laissé faire. Il y a des lois dans le monde de la magie, des lois qu'aucun mortel ne peut violer impunément... La déesse Era, gardienne du monde des morts, a envoyé le loup pour récupérer le cœur et châtier Zarekh de son arrogance. Celui-ci erre à présent à mi chemin entre notre monde et l'au-delà.

— Maintenant que sa mission est achevée, les dieux ne pourraient-ils pas rappeler le loup à eux ?

— Ils le pourraient certes, s'ils le voulaient, mais telle n'est pas leur intention. Peut-être ont-ils oublié, peut-être veulent-ils nous envoyer un avertissement... L'esprit du loup est piégé dans l'Entre Deux Mondes, quelque part entre le monde réel et le monde des morts et sa rage est libre de se manifester ici dans notre monde. La seule façon de le tuer est de se rendre là bas, et de le tuer dans l'Entre Deux Mondes.

— Et comment on se rend dans l'Entre Deux Mondes ?

— Il n'y a qu'un moyen. Je pourrais t'aider, si vraiment tu as ce courage insensé. Mais il faudra me donner quelque chose en échange.

— Quoi donc ?

— Nous verrons cela en temps utile. Ecoute d'abord la réponse à tes autres questions.

Il se tourne vers Rogy et Ygor et les toise d'un air peu amène.

— Quant à vous deux, je vous rendrai votre apparence si vous le souhaitez. Cela n'est pas chose difficile. Ce que cet imbécile de Zarekh a fait, je n'aurai aucun mal à le défaire. Mais on n'a rien sans rien: il faudra pour cela me servir durant un temps égal à celui que vous avez passé au service de Zarekh.

— D'accord, dit Rogy en soupirant, voyant le coeur serré ses espoirs de liberté prendre fin avant même d'être devenus réalité.

— Enfin concernant l'objet magique, Orlanki, laisse moi te dire ceci: je n'ai pas passé l'Epreuve, mais je suis quand même un mage, et non des moindres. Nul mieux que moi ne connaît les secrets de la vie et de la mort, et on vient me consulter secrètement de l'autre bout de l'empire. Mais malgré tout mon savoir je ne pourrais accéder à ta requête, même si je le souhaitais. Ce n'est pas le genre de chose que tu pourras te procurer ainsi facilement que tu crois. Ces objets sont infiniment difficiles à fabriquer, le mage doit y laisser une partie de lui même. Fabriquer un objet permanent même le plus simple est l'oeuvre d'une vie. Tu crois vraiment pouvoir acheter cela comme on achète un cheval ?

Rulhan pousse un soupir.

— Dis plutôt que tu es trop fainéant pour essayer. Mais tant pis. Réglons cette histoire de loup-garou et ensuite je partirai pour Alcyande, à la recherche d'un mage plus doué que toi.

Nirogh grince les dents.

— Tu es ignorant et insolent, étranger et ton assurance te perdra.

— Quant à toi, mage, si quelque chose doit te perdre, ce n'est certainement pas un excès de générosité. Comment peux-tu demander à ces enfants de devenir tes esclaves après toutes ses années passées à servir Zarekh et à endurer ses mauvais traitements ? Pourquoi ne pas leur rendre aussitôt leur apparence si tu as ce pouvoir ?

Le mage lui jette un coup oeil haineux.

— On n'a rien sans rien, Orlanki ! Les hommes sont cruels et je ne veux pas être meilleur qu'eux. C'est une leçon qu'il vaut mieux apprendre jeune. Qui était là pour moi ? ajoute-t-il en montrant son visage ravagé. Personne n'a levé le petit doigt pour m'aider lorsque les mages d'Alcyande sont venus me trouver. Veux-tu porter le poids de ma souffrance Orlanki ? Accepterais-tu d'échanger ton apparence avec la mienne ? Si c'est le cas, je jure de soigner ces enfants pour rien.

Rulhan pense à Ilyeth, l'imagine se détournant de lui avec horreur. La réponse lui vient sans qu'il ait à réfléchir.

— Non.

— Tu vois ! s'exclame le mage triomphant. Laisse moi fixer mon prix. Quelques années de servitude ce n'est pas grand-chose et ils seront aussi bien avec moi qu'ailleurs. Je les éduquerai – je ne suis pas un monstre.

— Et pour le loup ? Que veux-tu pour m'enseigner comment me rendre dans l'Entre Deux Mondes ?

— Il n'y a qu'un seul moyen : il faut mourir. Heureusement, j'ai le pouvoir de séparer temporairement l'âme du corps, et de la ramener à la vie au bout de quelques heures. Une mort temporaire en quelque sorte.

— Peux-tu faire cela pour moi ?

— Certes je le peux, reste à savoir si je le *veux*. Mais toi, pourquoi te soucies-tu du loup étranger ? Ce n'est pas après toi qu'il en a. Ce n'est qu'une bête sauvage frappant au hasard. Rentre chez toi à Orlank et elle ne te suivra pas.

— C'est à cause de moi qu'il est ici. C'est moi qui ai arraché son coeur et l'ai remis à Kemrys.

— Tu ne veux pas vivre avec le poids de ce fardeau, est-ce pas ? Il te rongerait, te pèserait jusqu'à ta mort... Il te consume déjà…

— Abrège. Dis nous ton prix et qu'on en finisse.

Nirogh le scrute un moment de son œil unique. Lorsqu'il prend la parole, sa voix est encore plus froide qu'auparavant – si cela est possible.

— Je ne te le dirai pas. Je n'ai pas envie que cette malédiction soit levée.

— Maître, intervient alors Erych, le loup a tué des innocents, et il tuera encore si tu ne l'arrêtes pas. Tu es le seul homme au monde a avoir ce pouvoir.

— Des innocents ! Nirogh a un glapissement hideux. Je les connais trop bien, les gens de Kadaran. Je les ai soigné durant des années, je leur ai consacré toute ma science jadis, avant qu'ils ne me livrent aux mages ! Ils sont cupides, lâches et avides. Si le loup n'était pas là, ils seraient encore à s'entre déchirer. Ils ne méritent pas d'être sauvés. La présence du loup est peut-être une bonne chose pour eux. Elle pourrait les aider à s'unir, pour la première fois de leur existence et à se soucier d'autre chose que de leurs petites personnes.

— Inutile de chercher à t'abriter derrière ce genre de prétexte, répond Rulhan. Ceux qui t'ont fait du mal sont morts pour la plupart, ou alors ce sont des vieillards décrépis. Ceux qui vivent à présent à Kadaran ne t'ont jamais causé de tort. Il y a des femmes, des enfants....

— Pourquoi des enfants mériteraient-ils forcément d'être sauvés ? Parce qu'ils sont jeunes ? Les pires ordures qui ont jamais vu le jour ont aussi commencé par être des enfants...

— Les héros les plus méritants également, intervient le jeune homme en regardant son maître avec un air de reproche.

Piqué au vif, Nirogh lui lance un regard noir.

— De quoi te mêles-tu ? Tu te crois meilleur que moi ? Je sais bien au fond ce qui te motive ! Tu espères obtenir une récompense des gens de Kadaran n'est-ce pas ? Tu penses qu'ils te seront reconnaissants de les avoir aidés ? C'est cela qu'il y a derrière ton soudain intérêt à leur égard, hein ? Voici ce que je propose. Je t'enverrai dans l'Entre Deux Mondes, Orlanki, mais à deux conditions. La première c'est que mon apprenti Erych t'accompagne. Puisqu'il veut aider les gens de Kadaran qu'il paye de sa personne en t'aidant à trouver ce loup dans l'Entre Deux Mondes.

Un voile de terreur passe sur le visage du jeune homme, qui fait un pas en arrière. Nirogh l'observe avec un sourire de dédain.

— Tu trembles, n'est-ce-pas ? Tu regrettes à présent d'avoir parlé ? Tu trembleras encore plus quand tu seras dans l'Entre Deux Mondes...

— Et la seconde condition ? intervient Rulhan.

— Il faut que tu me promettes de faire quelque chose pour moi.

— Quoi ?

— Je ne te le dirai pas, le moment n'est pas encore venu. Je veux que tu me promettes de faire ce que je te dirais de faire, lorsqu'il sera temps. Je viendrai te trouver et je te demanderai un service, un très grand service. Il faudra m'obéir. Quoiqu'il t'en coûtera, il faudra que tu dises « oui ».

— Tu me prends pour un imbécile ? Tu veux que j'accepte par avance de te rendre un service sans savoir ce que c'est ?

— Oui.

— Jamais je ne ferai cela.

— Alors le loup continuera ses ravages et tu en porteras le poids jusqu'à ton dernier souffle.

— Il y a d'autres mages. Certains pourraient connaître le moyen d'aller dans l'Entre Deux Mondes, maintenant que tu m'as indiqué ce qu'il fallait faire.

— Tu crois ? Vas à Alcyande alors. Mais tu risques d'être déçu. Envoyer quelqu'un dans l'Entre Deux Mondes et le ramener ensuite à la vie, c'est une forme de magie proscrite à Alcyande. Aucun mage ne pourra t'aider...

Rulhan regarde le mage d'un air sombre. Un mince sourire déforme ce qui reste de ses lèvres.

— Laisse moi encore te dire une chose: ce que je viendrai te demander, lorsque le temps sera venu, il est possible, je dis bien *possible*, que tu me *supplies* de te l'accorder.

Rulhan hausse les épaules.

— Je suis d'accord. Mais laisse moi te dire ceci: ce serment je sais très bien que je pourrais ne pas le respecter. La parole d'un homme est sacrée, mais il y a des limites à ce que je pourrai te donner. Si cela implique d'autres hommes....

— Tu jugeras le temps venu, dit Nirogh. Je me contenterai de cela. A vrai dire, j'aurais trouvé suspect que tu me donnes ta parole sans restriction.

Rulhan lui jette un regard inquisiteur.

— Maître, intervient Erych, je t'en supplie ne m'envoie pas dans l'Entre Deux Mondes ! Je ne serai d'aucune aide pour l'Orlanki ! Je ne pourrai que le gêner...

Nirogh le lance un regard méprisant:

— Trop tard à présent, espèce de couard sans cervelle. Tu as voulu prendre son parti, il faut aller jusqu'au bout à présent.

— Je n'irai pas, dit Erych. Je refuse de venir.

Le sourire de Nirogh s'élargit, comme une fente cruelle dans sa chair dévastée.

— Je ne te forcerai pas. Mais alors, personne n'ira.

Rulhan attrape le garçon par la nuque.

— Si tu ne viens pas avec moi, gronde-t-il, je t'offre un aller simple dans l'Autre Monde. Un voyage sans retour, cette fois-ci.

Erych tente de se dégager, mais le chasseur le maintient dans sa poigne de fer.

— Cesse de gigoter, ou je te brise la nuque.

Nirogh ricane. Il guide ses compagnons vers un petit couloir qui s'ouvre dans les cavernes, un passage si étroit qu'Ygor ne peut les suivre.

— Reste avec ton frère, conseille Rulhan à Rogy. Je me débrouille tout seul.

L'enfant vieillard hoche la tête d'un air soulagé et lui jette un regard de reconnaissance. Mais Nirogh hausse la voix.

— Il n'en est pas question. Ils sont à mon service maintenant. L'espèce de gros tas de graisse répugnant peut rester ici, mais le petit gnome vient avec moi. J'aurai besoin de lui pour m'aider quand Erych sera dans l'Entre Deux Mondes.

Rulhan serre les poings, à la vue du désespoir qui envahit le visage de Rogy. L'enfant-vieillard titube de fatigue. L'Orlanki éprouve l'envie soudaine de faire exploser la tête du mage contre la roche, et c'est très exactement ce qu'il aurait fait, s'il n'y a avait pas eu la certitude que le loup-garou rodait quelque part en quête de quelqu'un à se mettre sous la dent

Le passage débouche finalement sur une caverne immense, aux multiples recoins ténébreux. Des étagères couvrent les parois, avec des fioles des bocaux et des pots de toutes tailles et de toutes formes. Certains sont en verre, d'autres en terre cuite ou même en métal. On voit des chopes, des bols, des chaudrons et des bouteilles. De simples jarres de terre cuite côtoient de délicates fioles de verre artistiquement décorées. Certains des récipients dépassent à peine la taille d'un dès à coudre, d'autre sont si grand qu'un homme pourrait s'y tenir accroupi. On aperçoit également ça et là de macabres trophées: des animaux empaillés, une main humaine momifiée, une chauve-souris clouée au mur, une peau de chat noir, un fœtus presque formé, plusieurs crânes dont un au moins semble humain, un bocal empli de globes oculaires... Rulhan jette un regard dégoûté au mage.

— C'est quoi, toutes ces horreurs ?

— Ma réserve, répond celui-ci distraitement.

Il farfouille parmi des bocaux de verre contenant des serpents baignant dans une substance translucide. L'un des serpents d'ailleurs semble encore vivant: il s'anime et déroule lentement ses anneaux lorsque le mage déplace le bocal dans lequel il est enfermé.

— Où l'ai-je donc rangé ? se demande Nirogh. Ah voici !

Il exhibe triomphalement une petite fiole de verre teintée de rouge. Erych réprime un mouvement d'horreur. Le mage lève le flacon et ricane:

— C'est un mélange des venins les plus virulents ajoutés à quelques produits de mon invention. Quelques gouttes de ce poison, et ton âme sera propulsée directement dans l'Entre Deux Mondes.

— Et tu es sûr de pouvoir me ramener ?

— Aussi sûr qu'on peut l'être. Un lien subsiste toujours un moment entre le corps et l'âme après la mort. Tant que ce lien existe, l'être peut être ramenée à la vie. Dès que ce lien est brisé – rien ni personne ne peut le ressusciter.

— Combien de temps avons-nous ?

— Au moins plusieurs heures, parfois plus ! Mais si ton âme reste trop longtemps hors de ton corps, celui-ci finira par dépérir et se mettra à pourrir. Nous ne voulons pas de cela n'est-ce pas ? Alors, avant que l'aube ne vienne, je te ramènerai.

— Es-tu sûr de ton coup ?

— Je n'ai jamais dit que c'était sans risque... Mais fais moi confiance ! Je sais ce que je fais. Cela a déjà été tenté…

— Vraiment ?

— Oui ! Comment crois-tu que j'ai réussi à échapper aux mages ? Ils m'ont brûlé vif, mais l'un d'eux, un homme qui avait suivi le même enseignement que moi avant de mettre au service de l'Empereur, est revenu secrètement sur les lieux après le départ de ses compagnons, a déterré mon corps et m'a ramené à la vie… Non par bonté d'âme, mais simplement parce que je lui étais plus utile vivant que mort… Et lorsque je me suis lavé dans l'eau de la rivière et que j'ai vu mon visage j'ai regretté de ne pas être resté dans l'Entre Deux Mondes.

— Mais pourquoi les mages tenaient-ils tellement à ta mort ? Que leur as-tu fait ?

— Je n'ai fait de tort à personne. Mais j'ai continué à pratiquer ma magie malgré leur interdiction - et en dépit du fait que j'avais raté leur Epreuve truquée...

Rulhan secoue la tête. Il soupçonne fortement que Nigoh ne lui dit pas toute la vérité.

— A présent, Orlanki, si tu es aussi courageux que tu le prétends, bois !

Rulhan arrache la fiole aux mains du mage et en avale une gorgée. Il a l'impression d'avaler de la lave en fusion. Le feu descend le long de son oesophage, brûle ses entrailles, puis se répand dans ses veines et monte en un éclair de douleur jusqu'au cerveau. La mort vient en un geyser de flamme.

— A toi maintenant, ricane Nirogh en se tournant vers Erych, qui regarde, muet d'horreur, le corps de l'Orlanki secoué de spasmes sur le sol.

L’Entre Deux Mondes

Lorsque Rulhan reprend conscience, il a l'impression d'être aveugle. Les ténèbres autour de lui sont si compactes qu'on a presque l'impression qu'elles sont solides. Il se redresse, tâte le sol autour de lui, sentant sous sa paume la froideur de la pierre nue. Où est-il ? Encore chez Nirogh ou bien déjà dans l'Entre Deux Mondes ? Il cligne des yeux. Il n'y a pas la moindre trace de lumière. L'Orlanki se met debout, et fait quelque pas, les bras tendus devant lui dans les ténèbres. Comme ses yeux ne voient pas, il lui faut se fier à son ouie. Il écoute, et perçoit une respiration non loin de là, une respiration haletante et irrégulière.

— Erych ? souffle-t-il.

La respiration cède la place à une voix apeurée.

— Maudit sois-tu, Rulhan, de m’avoir entraîné avec toi…

— C’est à ton maître que tu devrais t’en prendre…

— Pourquoi ne voit-on rien ?

— J'aurais aimé que tu me le dises... grogne l'Orlanki.

Il s'impatiente. Que faire ? Comment espérer trouver le loup et le tuer dans les ténèbres ? Pourquoi Nirogh ne lui a-t-il pas parlé de cela ?

— Il nous faudrait une torche, quelque chose...

Mais soudain le voile de ténèbres se déchire, et avec un soulagement sans borne, les deux hommes voient apparaître une petite forme ailée, brandissant une lanterne.

— Trykster ? C'est toi ? Qu’est-ce que tu fous ici ? Tu as bu le poison aussi ?

— C'est moi dit l'Elfe, et en même temps ce n'est pas moi.

— Arrête de te rendre intéressant. En m’apportant cette lumière dans les ténèbres, tu m’as rendu un grand service : je te délie de ta dette.

— J'aimerais bien, mais en fait, je ne suis pas vraiment là et je n’ai rien fait du tout… Ce n’est pas le véritable Trykster que tu as devant toi.

Rulhan lui arrache la lanterne des mains.

— Alors qui vient de m'apporter cette lanterne ?

— Ici dans l'Entre Deux Mondes, on a pas besoin de lanterne pour voir, rétorque l'Elfe avec un étrange sourire. Je ne suis qu'une image dans ton esprit, un reflet de ta culpabilité et de tes remords.

— Quels remords ?

— Tu t'en veux encore de m'avoir abandonné aux Elfes. Tu t'en veux surtout pour Altar... Les Elfes lui ont pris son fils... et tu les as laissé faire...

— N'importe quoi ! Pourquoi me soucierais-je d’Altar ? Il n’est pas mon parent !

— Tu ne peux pas le nier, dit l'Elfe en s'envolant, ma présence ici en est la preuve !

Et il disparaît dans les ténèbres.

— Quel abruti, ce gamin, dit Rulhan agacé.

Il sent peser sur lui le regard intrigué d'Erych. Autour d'eux, s'étend ce qu'il prend pour une forêt, mais c'est une forêt de roche, d'arbres pétrifiés, figés dans des postures grotesques.

Les compagnons s'avancent entre les arbres gris et morts. La pierre est ridée comme de l'écorce, les branches sont tordues et difformes. Le silence est total, même leurs pas ne font aucun bruit sur la roche nue.

— Comment va-t-on faire pour tuer le loup ? demande Erych. Nous n'avons pas d'arme.

L'Orlanki lance un juron que nous ne répéterons pas ici. Il met la main à sa ceinture. Il n'a pas même son coutelas, sans parler de son arc. Comment cela est-il possible ? Il l'avait à sa ceinture lors de sa mort, il devrait l'avoir encore avec lui. Nirogh l'a-t-il trahi ? Veut-il l'envoyer à la mort ? Ou peut-être les objets ne peuvent-ils pas pénétrer dans l'Entre Deux Mondes ? Mais cela est absurde, car alors comment pourrait-il avoir des vêtements ?

— Il nous faut des armes ! s'exclame l'Orlanki.

Faute de mieux, il empoigne une grosse branche, tire dessus pour la rompre et s'en faire un gourdin, mais elle cède brusquement et se brise en un nuage de poussière grisâtre. Une nouvelle fois, Orlanki pousse un juron de colère. Les choses s'annoncent plus difficiles que prévu. Il ne se voit pas affronter le loup à mains nues.

— Avançons un peu ! Peut-être trouverons nous des branches plus solides plus loin.

Ils poursuivent leur route à travers une forêt sinistre et dévastée, une forêt d'arbres morts qui semblent avoir été pétrifiés dans la cendre. Il n'y a aucune lumière mise à part celle qu'ils portent avec eux et la lueur pâle de la lanterne projette devant eux de sinistres ombres.

Bientôt, le terrain devient plus accidenté. Une pente raide apparaît, et on distingue confusément dans les ténèbres opaques qui constituent le ciel, une forme plus noire encore, une sorte d'ombre gigantesque et abrupte aux rebords déchiquetés. Les deux hommes commencent à gravir la pente, s'engageant entre des arbres tordus et d'énormes rochers gris. Bientôt, ils parviennent au pied de quelque chose qui semble être un torrent coulant en cascade sur les rochers, mais l'eau elle-même semble figée – comme pétrifiée en un cristal terne et sans grâce. Rulhan fronce les sourcils. Il a déjà vu cet endroit.

— Je suis déjà venu ici, lance-t-il se figeant si brusquement que Erych manque de le heurter.

L'apprenti lui jette un regard stupéfait.

— Tu es déjà venu dans l'Entre Deux Mondes ?

— Non. Cet endroit est l'exacte réplique d'un lieu que je connais. C'est là où j'ai trouvé Trykster pour la première fois, c'est là où j'ai croisé la route de Gamrir sous sa forme de loup…

Il reconnaît la cascade, bien qu'à l'époque les montagnes étaient pleines de vie, et que l'eau coulait libre et limpide sur les rochers… Erych jette à l'Orlanki un regard incompréhensif. Il ne sait pas à quoi le chasseur fait allusion, et il ne tient pas à le savoir. Son cœur est glacé de terreur, et il se sent comme

vide et mort en dedans. La peur le ronge, lui ôte toute ses forces. Il ne peut penser à rien d'autre.

Un long et hideux hurlement monte des ténèbres au dessus de leurs têtes.

— C'est le loup, indique Rulhan. C'est Gamrir. Je reconnais son cri, si chargé de souffrance et de désespoir…

Il commence à gravir la pente, bondissant de rochers en rochers au risque de se rompre les os. Déjà, on le voit disparaître dans les ténèbres. Erych lui emboîte le pas tant bien que mal.

— Attends moi, Orlanki !

Sa voix tremble. Rulhan relève la tête, scrutant l'obscurité qui l'entoure. La montagne est tout pareille à celle d'Asarek, mais en même complètement différente, une sorte de reflet sinistre, gris et mort de ce qui fut jadis un paysage vivant et sauvage. Il fait froid. Le silence est total, troublé seulement par les bruits de leurs pas et de temps à autre, le hurlement du loup, toujours plus proche. Partout se dressent des arbres de pierre, et leurs bottes écrasent une mousse grisâtre qui semble faite de cendre.

Où aller à présent ? Les hurlements se répercutent sur les rochers, il est impossible de dire d'où ils proviennent. Dans une inspiration subite, Rulhan décide de se rendre à la demeure des deux frères, du moins à l'endroit qui y correspond. Le chemin est long pour aller jusque là haut. Normalement, il faudrait des heures pour escalader les flancs de la montagne, des heures, voire des jours, de marche harassante et d'efforts, mais dans cette réalité, il en est autrement. A peine les compagnons ont-ils commencé à gravir la pente, que déjà ils voient apparaître devant eux les plus hautes falaises d'Asarek, avec non loin de là la grotte où demeurait Goran. C'était comme si le temps lui-même se mettait à se décomposer.

Rulhan s'approche de l'entrée de la caverne, mais une forme massive s'interpose. C'est Goran. Ou plutôt la chose a l'apparence de Goran, mais son visage s'est figé dans un hideux masque blanc, et dans ses yeux brillent une lueur maléfique et cruelle.

— Maudit sois-tu, Orlanki… siffle l'apparition.

Rulhan recula abasourdit.

— Goran… Est-ce toi ? Que fais-tu ici dans l'Entre Deux Mondes ?

Poser la question, c'est avoir la réponse, seuls les morts peuvent se trouver dans l'Entre Deux Mondes.

— C'est toi qui m'as tué, grince le spectre. Tu m'as abandonné dans la forêt… J'étais seul… J'étais grièvement blessé, en proie à la fièvre… Comment crois-tu que j'aurais pu survivre ?

Goran s'avance au devant de Rulhan qui reste saisi d'horreur, et brandit son habituel casse tête. Avec un atroce sourire, il l'abat sur le crâne de l'Orlanki, qui sort enfin de sa stupeur et, dans un réflexe instinctif, se dérobe au tout dernier moment. Emporté par son élan, le montagnard est déséquilibré et dévale la pente sans pouvoir s'arrêter. Terrifié, Erych se jette en arrière pour éviter d'être renversé.

— Maudit sois-tu ! crie Goran.

Il a retrouvé son équilibre et se retourne vers Rulhan en poussant un rugissement sauvage, un cri bestial qui tient plus de la bête que de l'homme. Il se rue droit lui, quand soudain, une flèche venue des arbres en contrebas se fiche dans son dos et lui transperce la poitrine de part en part. Le montagnard s'effondre dans un gargouillis infâme. Il râle un moment sur le sol, essaye de se relever, tendant son arme vers l'Orlanki en un geste d'impuissance et de rage, lorsque soudain, son corps se brise en morceaux et se dissout dans la poussière.

— Qu'Oriand nous protège, gémit Erych.

Rulhan ne répond pas, il fixe l'endroit où se trouvait Goran, et où maintenant on ne voit plus rien qu'un tas de poussière grise. Que signifie ce nouveau prodige ? Est-ce cela qui advient des morts dans le royaume des morts ? Et où vont ceux qui sont tués après leur mort ?

Il n'a pas le temps de s'interroger trop longtemps, car une ombre s'avance entre les arbres, une ombre robuste et large d'épaule. Lorsqu'elle arrive dans la lueur de la lanterne, on distingue un chasseur vêtu de peaux de bête, portant un arc en tout point semblable à celui que l'Orlanki possédait lorsqu'il était en vie. L'homme a de longs cheveux noirs et une barbe tressée qui tombe sur sa poitrine. C'est un Orlanki !

— Tu nous a aidé, l'ami, commence Rulhan, heureux et surpris de rencontrer l'un de ces congénères. Et je dois te remercier. Mais tu n'aurais pas dû tuer cet homme. C'était un ami jadis lorsque je l'ai connu dans le monde des vivants.

— Ne sois pas stupide, répond l'autre en haussant les épaules. Je n'ai tué personne. Cet être n'était ni un homme vivant, ni un mort. C'était une simple apparition, engendrée par tes souvenirs.

Rulhan lui jette un regard interloqué.

— Que veux-tu dire par là ? Il n'était pas réel ?

— Si il l'était naturellement. Mais ici, dans le sombre royaume de la déesse Era, il n'est d'autre réalité que celle que tu amènes avec toi. L'Entre Deux Mondes n'est qu'un reflet de nos peurs, de nos regrets et de nos souffrances du passé. C'est toi qui a attiré ici la chose que j'ai abattue, ce sont tes remords qui lui ont donné force et consistance.

— Tu viens de la montagne d'Orlank ?

— Oui. Mais cela fait longtemps, très longtemps que j'erre dans l'Entre Deux Mondes.

— Tu n'as pas connu de Seconde Vie ?

— Hélas ! Je suis mort sans que le rite n'ait été perpétré. Depuis, j'erre dans ces contrées obscures - ni mort, ni vivant - ressassant sans cesse mes interrogations et et mes espoirs de vengeance...

— Nous sommes venus ici pour tuer le loup garou. Aide nous et lorsque nous aurons quitté cet endroit nous accomplirons les rites pour toi. Où es-tu mort ? Où se trouve ta dépouille ?

— Peu importe. Vous ne pouvez rien pour moi. Il est trop tard. Mon corps n'est plus que poussière. Je ne connaîtrais pas de Seconde Vie. Du moins pas dans ce cycle, pas tant que la Roue n'a pas tourné.

— Que veux-tu dire ?

— Tu comprendras plus tard. Pour l'instant, il importe que tu libères le loup des attaches qui le relient au monde des vivants. C'est pour vous aider que je suis ici.

— Prête moi ton arc ! propose Rulhan. Avec une telle arme, je tuerai ce loup facilement.

— Un arc ne te servira à rien. Tu ne pourras pas tuer le loup, car dans l'Entre Deux Mondes, la mort n'existe pas. Rien n'existe, si ce n'est les tourments et les souvenirs que nous amenons avec nous, et qui laissent ici une empreinte éternelle.

— Pourtant Nirogh... commence Erych d'un ton sceptique.

— Ton maître n'est pas à moitié aussi savant qu'il le croit, rétorque le chasseur. Il se trompe complètement s'il croit que le loup peut être tué dans l'Entre Deux Monde. S'il est encore ici, c'est parce que Gamrir est hanté par le poids de ses fautes, et cela l'empêche de trouver le repos éternel. Le tuer ne servira à rien. Ici, même la mort cesse d'exister.

— Ainsi, répond Rulhan, ce n'est pas uniquement le loup qui est coincé ici, c'est également sa partie humaine, c'est Gamrir...

L'Orlanki hoche la tête.

— Il est là, et il souffre, il souffre à la pensée de tous les morts qu'il a laissé derrière lui...

— Comment sais-tu tout cela ? intervient soudain Erych.

Le jeune homme toise l'Orlanki d'un air méfiant. Il n'aime guère ce chasseur qui parle de l'Entre Deux Mondes comme un expert, et qui se permet de donner des leçons à son maître. La peur avive sa colère, et il éprouve envers lui une hostilité qu'il ne peut maîtriser. Mais, loin de s'en offusquer, l'Orlanki a un sourire triste.

— Cela fait longtemps que je t'observe, dit-il en regardant Rulhan. Cela fait longtemps que je te suis, témoin invisible et impuissant de tes aventures. Je t'ai vu traquer le loup dans les montagnes d'Asarek, je t'ai vu prendre son cœur et l'apporter à Kemrys.

— Comment as-tu fait pour voir tout cela depuis l'Entre Deux Mondes ? lance Erych, agacé de voir que le chasseur ne le regarde même pas. Tu es un mage ?

— Ici tout le monde est un peu mage, répond l'autre évasivement. Suivez-moi, je vais vous montrer.

— Je n'ai pas de temps à perdre, dit aussitôt Rulhan. Je dois me lancer à la poursuite du loup. Dans quelques heures seulement, le mage Nirogh nous ramènera à la vie tous les deux.

— Ici, le temps ne signifie pas grand-chose, rétorque l'homme en lui lançant un regard sévère. De toute façon tu n'arriveras à rien sans moi, alors tu ferais aussi bien de me suivre.

Ils dévalent les rochers, laissant derrière eux les pentes abruptes de la montagne d'Asarek, puis traversent une forêt d'arbres pétrifiés. Une fois encore, le temps et l'espace semblent se délier, se noyer dans un brouillard gris. Peu à peu, les arbres se font plus espacés, puis disparaissent complètement, laissant la place à d'étranges ruines, comme des restes d'arches cyclopéennes qui se

dressent dans une sorte de désert gris pâle. Pour la première fois, on perçoit une sorte de lueur dans le ciel, comme une aube blafarde et glacée.

— Vas-tu enfin nous dire où tu nous mènes ? demande Rulhan.

— Au miroir des monde. Nous y sommes presque.

Ils gravissent une pente abrupte, et débouchent au dessus d'un lac qui semble s'étendre à perte de vue, un lac dont la surface semble briller comme de l'argent, éclairée par l'étrange lumière venue du ciel.

— Comment allons nous franchir ce lac ? demande Rulhan.

— Nous n'allons pas le franchir. C'est inutile. Nous sommes arrivés à notre but. C'est cela que je voulais te montrer. *Le miroir des mondes*.

Ils descendent l'autre versant de la colline, jusqu'à attendre la rive. L'eau qui s'étend devant eux semble figée dans une parfaite immobilité. Elle ressemble à de l'argent liquide. C'est à peine si de temps à autre des rides infimes déforment sa surface.

Rulhan jette un coup d'œil au lac puis se tourne vers le chasseur impatient.

— Et alors ? Que voulais-tu nous montrer ?

L'Orlanki pointe le doigt vers l'eau à leur pied.

— Regarde !

En haussant les épaules, Rulhan se tourne à nouveau vers le lac Il ne sait pas ce qui le retient de planter là le chasseur. Sans doute est-ce parce qu'il est Orlanki qu'il continue à lui faire confiance et à la suivre.

Il fixe l'eau qui s'étend à ses pieds, en se demandant si cet homme n'aurait pas perdu la raison à force de traîner dans cet endroit sinistre. Il ne distingue pas grand-chose, juste une eau limpide nimbée de reflets argentés. Soudain, quelque chose attire son attention tout au fond, comme une sorte de silhouette immobile flottant entre deux eaux. Il se penche pour mieux voir et distingue effectivement un corps étendu. Il semble entouré de petites lueurs vives, comme si de multiples chandelles avaient été allumées tout autour de lui. Lui aussi est un Orlanki, reconnaissable à sa longue barbe foisonnante et à ses cheveux tressés. Rulhan a d'ailleurs l'impression de l'avoir déjà vu mais où ? Soudain, il a la réponse, et celle-ci lui glace le sang. C'est son propre visage qu'il a devant les yeux, c'est son propre cadavre qu'il est en train de contempler !

Il se recule saisi de stupeur.

— Quelle est cette sorcellerie ?

— A travers le miroir des mondes, dit gravement l'Orlanki, tu peux voir la réalité. Tu es en train de te voir, gisant dans la caverne de Nirogh.

— Je me vois aussi, gémit soudain Erych. Mon corps est étendu sur la roche. Je ne respire plus. Qu'Oriand me vienne en aide.

Il se prend la tête dans ses mains, pleurant comme un enfant. L'Orlanki lui jette un regard méprisant, écoeuré par un tel manque de courage. Les mages sont aussi couards que des poules !

— Il n'y a pas de raison de désespérer. Nirogh tiendra sa promesse. Il maintiendra un lien entre vos âmes et vos corps et vous rappellera dans le monde des vivants, lorsque le temps sera venu.

— Tu connais Nirogh ?

— Je l'ai connu. Il y a longtemps. C'est un homme dur, impitoyable et solitaire mais c'est aussi un homme de parole. Et même s'il ne connaît pas tous les secrets de l'Entre Deux Mondes, il en connaît autant sur ce sujet que tous les mages vivants.

— C'est pour nous montrer cela que tu nous as amenés ici ?

L'autre secoue la tête.

— Non. Le miroir des mondes va maintenant nous montrer où trouver Gamrir.

Il s'avance et plonge sa main dans l'eau. Aussitôt celle-ci s'anime et se brouille, les reflets semblent se déformer, se dissoudre, puis se recomposer lorsque le chasseur retire sa main.

Là où se trouvait le corps de Rulhan, on distingue à présent quelque chose qui ressemble à une sorte de tour immense. Elle se dresse à une hauteur vertigineuse, si haute qu'on ne peut même pas en voir le sommet, perdu dans les ténèbres du ciel.

L'Orlanki fronce les sourcils.

— Je connais cet endroit… C'est la tour de Gorogir… Mais pourquoi le miroir nous montre-il cela ? Ce pourrait-il que…

Mais ses paroles sont couvertes par des cris stridents qui viennent du ciel. Le chasseur lève la tête, alarmé.

— Par Orlank ! s'exclame-t-il. Les Meornides !

Dans le ciel opaque, apparaissent soudain deux ombres mouvantes, que l'on prend tout d'abord pour de sorte de gigantesques oiseaux de proies. Mais en réalité, ces créatures ressemblent plutôt à des harpies, évoquant de vieilles sorcières échevelées, pourvues de serres et de longs becs pointus. Leurs cris sauvages vrillent les tympans des compagnons. Le visage d'Erych se crispe de terreur et il pousse un cri étouffé. L'Orlanki tire une flèche dans la direction des créatures, mais les rate.

— Allez vous en ! ordonne-t-il. C'est pour moi qu'elles sont là ! Je vais les attirer loin de vous !

Et il se met à courir. Les Méornides aussitôt se lancent à sa poursuite, ignorant Rulhan et Erych.

— Que sont ces créatures ? demande Rulhan.

— Ce sont les gardiennes de l'Entre Deux Mondes, répond Erych, qui est encore plus pâle que d'habitude. Elles sont là pour faire respecter ses lois...

Le chasseur a disparu dans la nuit, poursuivi par les harpies dont on entend les cris hideux.

— Fuyons ! s'exclame Erych.

Il empoigne Rulhan par le bras et le tire en arrière, vers la direction opposée à celle qu'ont pris les créatures. Mais autant essayer de faire bouger une statue de pierre. Rulhan se dégage d'une secousse :

— Nous avons besoin de ce chasseur ! Lui seul peut nous expliquer comment délivrer Gamrir.

Il se lance à la poursuite des créatures. L'homme a remonté la colline, mais les harpies se sont abattues sur lui avant qu'il ne puisse dévaler l'autre coté. L'Orlanki se débat furieusement tandis qu'elles s'acharnent sur lui a coup de

griffes et de bec. Elles déchirent sa peau en lambeau et arrachent des portions de chair sanguinolentes. Il riposte à coup de coutelas, mais sans parvenir à blesser les monstres.

— Orlank ! s'écrie Rulhan en guise de cri de guerre.

Il pose sa lanterne au sol, et faisant fi de toute prudence, il tombe à bras raccourcis sur les horribles vieilles femmes. Il en empoigne une et la jette au loin avec une telle rage qu'elle dévale la pente et s'écrase sur les rochers. Rulhan reste lui-même surpris de la force qui est la sienne et la deuxième créature en profite pour s'abattre sur lui et le saisir dans ses serres. Ses yeux noirs se vrillent dans les siens, étincelants de fureur et son bec plonge vers sa poitrine, cherchant son coeur.

Rulhan abat sur le crâne de la chose ses poings serrés, comme deux masses de plomb, avec une telle force que la créature en reste à moitié assommée. Il l'empoigne par les pattes, la fait tourner autour de lui, et la jette aussi loin qu'il peut dans la nuit.

Erych arrive alors en courant, tout essoufflé, et son visage se décompose d'horreur à la vue du chasseur, de son visage lacéré et de sa poitrine ouverte.

— Par Oriand, bégaie le jeune homme.

Mais l'Orlanki se redresse sans paraître ressentir la moindre souffrance. Il pose sa main sur l'épaule de Rulhan.

— Ne te mêle pas de cela, gronde-t-il. Ne te dresse pas entre moi et Era !

Les yeux de Rulhan s'agrandissent de surprise. Les plaies béantes dans les flancs et les membres du chasseur sont en train de se refermer, ne laissant derrière elle que de vilaines cicatrices.

— Quel est ce prodige ? Es-tu mage ?

La main de l'homme se crispe sur son épaule, et il hausse les épaules dans un geste d'exaspération qui ressemble à ceux de Rulhan.

— C'est ce que j'ai essayé de te dire déjà ! Ici dans l'Entre Deux Mondes, n'importe qui peut accomplir de tels prodiges ! Rien n'est réel, rien n'est permanent, tout n'est que fantasme. Ni les blessures, ni la souffrance, ni la mort même n'ont de réalité autre qu'à l'intérieur de toi même ! Si tu te persuades de cela, tout devient possible – et tu acquiers un grand pouvoir – un pouvoir qui n'a d'égal que ton impuissance.

Sa voix est chargée d'amertume. Mais soudain, des hurlements et des battements d'ailes se font entendre. Les harpies reviennent à la charge ! Elles s'élèvent dans le ciel pour prendre de la vitesse, puis plongent vers le sol et s'abattent sur le groupe, dardant sur leurs proies leurs petits yeux cruels. Pour les éviter, Rulhan et Erych plongent à terre, se couvrant la tête de leurs mains. Lorsque l'Orlanki se relève, couvert de poussière grise, c'est pour apercevoir les harpies qui s'envolent, tenant le chasseur dans leurs serres. Rulhan serre les poings de rage impuissante. Les créatures sont hors de portée. Déjà, elles disparaissent au loin dans le ciel obscur.

— Il n'y a rien à faire, dit Erych d'une voix tremblante.

Rulhan hoche la tête.

— Nous ne pouvons rattraper les harpies et nous ne trouverons jamais Gamrir sans lui, dit encore le jeune homme. Il veut mieux renoncer. Retourner dans le monde des vivants !

Rulhan secoue la tête. Renoncer ? Il ne veut même pas l'envisager une seconde. Il éprouve exactement la même excitation que lorsqu'il se lance sur les traces d'un gibier. Jamais il n'a laissé filer une proie, ce n'est pas aujourd'hui, dans l'Entre Deux Mondes, qu'il va commencer !

Il ramasse sa lanterne et dit d'un ton déterminé :

— Revenons au lac ! En regardant au fond, comme nous l'a montré le chasseur, nous pourrons peut-être en apprendre plus sur cette tour. Peut-être Gamrir se trouve-t-il là bas ? Le lac nous montrera peut-être comment nous y rendre ?

Il va se mettre en route, quand un reflet d'argent attire son attention sur le sol. Il se penche, et découvre un bijou gisant dans la poussière à ses pieds. Il le ramasse et ses yeux s'agrandissent de stupeur.

— Qu'y a-t-il ? demande Erych qui jette à son compagnon un regard effrayé, comme choqué par l'expression de stupéfaction qu'il lit sur son visage.

— Je connais cette broche … répond l'Orlanki d'une voix lente. Mais c'est impossible… Comment serait-elle arrivée ici ?

Il ne peut en croire ces yeux.

— Le chasseur a dû la perdre lorsqu'il a été attaqué par les Méornides, suggère Erych.

Rulhan tressaille. D'un geste brusque, il met le bijou dans sa poche, puis il s'éloigne d'un pas rapide.

— Ce n'est pas la direction du lac ! remarque Erych, alarmé.

— Je ne vais pas au lac. Je vais suivre les Méornides. Il faut retrouver ce chasseur.

La bouche d'Erych s'ouvre d'horreur.

— Suivre les Méornides ? Tu es fou ? Ce sont les servantes d'Era, la déesse de la mort ! Era ne rend jamais ses proies… Je t'en conjure par Oriand le tout puissant, n'attire pas l'attention de la déesse sur nous !

Il serait prêt à se jeter aux pieds de l'Orlanki pour le supplier, mais celui-ci le l'écoute même pas. Il s'éloigne sans plus lui prêter attention. Le jeune homme n'y tient plus, il court jusqu'au chasseur, l'agrippe par l'épaule. Mais l'Orlanki a des muscles d'acier, et Erych ne peut le forcer à s'arrêter, pas plus qu'il ne pourrait faire bouger un bloc de rocher. Rulhan se dégage sans peine et poursuit sa route, lançant un bref regard par-dessus son épaule.

— Je dois le faire. Je sais qui est l'Orlanki. Je dois le sauver des griffes des Méornides.

— Tu n'y arriveras jamais ! Je t'ai dit qui servent les Méornides : c'est Era, la déesse de la mort ! Et d'abord qui est cet homme pour que tu y attaches soudain une telle importance ?

Rulhan s'arrête enfin et fixe Erych droit dans les yeux, si le jeune homme n'était pas si terrifié il serait étonné de voir pour la première fois une sorte d'étrange fragilité dans le regard de fer du chasseur.

— C'est mon père.

La bouche d'Erych s'arrondit de surprise. Pour un temps, il en oublie presque la peur qui lui liquéfie les entrailles.

— Ton père ?

— Oui mon père. Je connais ce bijou. J'ai possède un tout pareil.

Il fouille dans ses poches les plus secrètes et lève devant les yeux du jeune homme deux broches exactement semblables, l'une en or, l'autre en argent.

— Ma mère m'a légué celui en or. L'autre était à mon père. C'est lui qui a fait fabriquer jadis ces objets par un artisan d'Alcyande, cela avant ma naissance. C'est le symbole de l'amour qui lia mon père et ma mère, durant le bref temps qu'ils vécurent ensemble avant la guerre et la venue des uroghs. Si cet Orlanki possède la broche en argent, c'est qu'il est mort père, qui fut tué jadis au combat par les uroghs.

— Pourquoi ne t'a-t-il pas dit qui il était ?

— Je ne sais pas. Peut-être n'a-t-il pas voulu me faire porter son fardeau… Il voulait m'aider, mais il ne voulait pas m'imposer sa présence… Mais à présent que je sais qui il est vraiment, jamais je ne le laisserai aux mains de ces créatures, et même si je dois l'arracher à la déesse de la mort elle-même, je le ferai. Je ferai en sorte qu'il puisse connaître une Seconde Vie, ou à défaut qu'il puisse retourner dans le monde des vivants pour s'y réincarner.

Erych secoue la tête.

— Superstitions imbéciles…

Rulhan le regarde d'un tel air qu'il baisse la tête et ne dit plus rien. Le chasseur se remet en route, et après un bref instant d'hésitation, Erych lui emboîte le pas. Plutôt suivre l'Orlanki dans l'antre d'Era plutôt que de rester seul dans l'Entre Deux Mondes.

Les deux compagnons marchent longtemps, seul dans le silence et le gris de la plaine. Il leur semble que des heures et des heures s'écoulent, interminables, alors qu'un paysage désertique et monotone défile devant eux. Marchent-ils seulement dans la bonne direction ? Ils ne peuvent que l'espérer, car on voit rien ici, rien qu'une plaine infiniment plate, sans même un arbre ou un rocher, comme une vaste étendue de néant. Le miroir des mondes a depuis longtemps disparu derrière eux.

Ils marchent sans s'arrêter, poussés en avant par la volonté inflexible de Rulhan, le silence troublé seulement par la respiration haletante d'Erych et le crissement de leurs pas sur le sable. Dans l'esprit de Rulhan, il n'y a qu'une image, celle de son père, de son visage, dans lequel il découvre à présent de subtiles ressemblances avec le sien. Il se concentre sur ce souvenir, s'y accrochant comme à une corde dans la nuit, comme si celui-ci aurait la force de le mener à son but. Après tout pourquoi pas ? N'est-ce pas ainsi que fonctionne l'étrange géographie de l'Entre Deux Mondes ?

Enfin, au terme d'un voyage qui semble durer une éternité, les deux compagnons parviennent au abord d'un long fleuve au cours sinueux, si large qu'on ne peut en voir le bout. En s'approchant, on peut voir que ce n'est pas de l'eau qui coule dans le lit de ce fleuve, mais une sorte de brouillard si dense et si

compact qu'il semble presque solide. Des volutes de brumes montent de la surface, comme de longs doigts blafards. Erych s'en écarte avec horreur.

— Attention ! lance-t-il. J'ai entendu parler de cet endroit. C'est l'Irgos, le fleuve de l'Oubli. Si tu touches cette brume, tes souvenirs disparaîtront à jamais, et tu erreras pour toujours dans l'Entre Deux Mondes, comme un esprit errant, sans passé et sans avenir.

Rulhan regarde la brume avec suspicion. Il se demande au fond de lui-même si ce n'est pas une ruse d'Erych pour le faire renoncer. Les Méornides, quant à elles, n'ont dû avoir aucun mal à franchir la rivière en volant, si toutefois elles sont bien passées par ici ce qui n'est pas sûr du tout. L'Orlanki juge prudent de tenir compte des avertissements de son compagnon. Il décide de remonter le fleuve. Pourquoi le remonter ? C'est une habitude qui lui laisse supposer qu'en amont, la rivière devrait être moins large, donc plus facile à franchir. Mais il a beau marcher, le fleuve reste semblable à lui-même, sans aucune trace de pont.

Mais on aperçoit soudain une sorte de forme brillante et allongée glissant sans bruit sur les vagues de brume. On dirait une barque d'or aux formes altières, avec à l'arrière une forme encapuchonnée, maniant une longue gaffe dont l'extrémité disparaît dans la brume. Rulhan sourit. Enfin un espoir de franchir ce fleuve sans début ni fin ! Avant qu'Erych ne puisse l'en empêcher il court au devant du navire et le hèle. Celui-ci incurve sa route, sans hâte, et ne tarde pas à accoster.

— Dis moi l'ami, lance Rulhan avant même que le navire n'ait touché la terre ferme. Nous mèneras-tu de l'autre coté du fleuve sur ta barque ?

— Oui si tu en payes le prix, répond l'autre d'une étrange voix caverneuse.

Il s'approche et son visage apparaît dans la lumière. Erych a un sursaut d'horreur. Pourtant, le visage qu'il contemple n'est pas laid, au contraire, on dirait un masque de porcelaine blanche, infiniment pure et délicate, aux traits figés dans une perfection inhumaine. Les yeux de l'apparition sont sans expression.

Rulhan ne lui jette qu'un regard distrait. Ici dans ce monde défiant toute logique, il a pris le parti de ne s'étonner de rien.

— Quel est ton prix ?

— Un an.

— Quoi un an ?

— Pendant un an, il te faudra assumer ma tâche et transporter les âmes des morts de l'autre côté du fleuve de l'oubli.

— Je n'ai pas un an à te consacrer. Même pas un jour.

— Je n'ai pas dit que tu devras régler ta dette tout de suite… Mais c'est quelque chose que tu devras faire, le jour où ton heure sera venue, avant de partir toi-même vers les terres immortelles ou de commencer ta Seconde Vie.

— Soit ! Si c'est comme ça, j'accepte. Un an c'est vite passé.

L'homme hoche la tête.

— Un an ici à se languir loin des terres immortelles peut paraître comme une éternité…

L'Orlanki bondit dans la barque, et le Passeur s'arc-boute sur sa gaffe.

— Attendez-moi, hurle Erych, pris de terreur à l'idée de rester seul sur cette rive du fleuve.

Une fois à bord, il reste en tremblant au fond de la barque, fermant les yeux pour ne pas voir les volutes de brumes qui les entourent comme des serpents dessinant autour d'eux de délicates spirales.

— Plus vite ! s'impatiente l'Orlanki.

Le Passeur pèse sur la gaffe, propulsant la barque, qui déchire la brume comme des lambeaux de fumée. Enfin, ils accostent sur l'autre rive. On la dirait toute pareille à la première, avec la même plaine grise et nue.

— Sommes-nous bien sur la bonne voie ? Où trouver la demeure de la déesse Era ?

Le Passeur hausse les épaules.

— Si tu la cherches, tu la trouveras. Ici toutes les routes se valent.

Une fois de plus, les deux compagnons s'engagent dans la plaine, et une nouvelle éternité passe, à marcher sans relâche le long d'une piste qui semble sans fin. L'impatience de l'Orlanki commence à le faire bouillir. Il ne ressent nulle fatigue, mais une sorte de rage sourde couve au creux de son ventre. Quant à Erych il se demande quand ce cauchemar prendra fin, s'il se termine un jour. Le jeune homme marche les yeux fixés vers le sol, marmonnant des prières à Oriand. Jamais il ne l'avait prié auparavant !

Soudain, Rulhan s'arrête net, et Erych manque de se cogner à lui.

— Qu'est-ce que cela veut dire ? lance l'Orlanki furieux.

Devant eux s'étend le même fleuve de brume qu'ils ont traversé il y a de cela un temps qui leur semble fort long. Ils ont marché pendant des heures et des heures, tout cela pour revenir à leur point de départ. L'Orlanki serre les poings de fureur.

— Nous avons tourné en rond ! gémit Erlog.

Rulhan secoue la tête. Exclus. Le fleuve coule de la droite vers la gauche, ce qui veut dire qu'ils sont repassés de l'autre coté. Comment et pourquoi, il ne veut même pas le savoir.

— Si j'attrape ce passeur maudit, je lui fais avaler sa gaffe.

Il s'élance à nouveau le long du fleuve, il court presque, Erych sur ces talons. Les compagnons ne sont qu'à peine surpris de voir arriver le Passeur sur sa barque enveloppée de brume.

— Sois maudit ! rugit l'Orlanki en montrant le poing. Tu nous as trompé !

Le Passeur, sans se hâter, fait accoster sa barque et lève vers les compagnons un visage impénétrable et glacé.

— Je vous ai mené de l'Autre Coté. J'ai rempli ma part du contrat.

— Et comment expliques-tu alors que nous nous retrouvions à nouveau ici ?

— L'explication est à chercher en vous-même.

— Que veux-tu dire ? Explique toi ou je te jette dans la rivière.

— Si vous n'arrivez pas à trouver la demeure d'Era, c'est qu'au fond de vous vous n'avez pas envie de la trouver. Sinon vous y seriez depuis longtemps.

— Comment oses-tu affirmer cela ? Mon père est là bas, prisonnier des Méornides ! Mon père qui erre depuis plus de vingt ans dans l'Entre Deux Mondes et qui a bravé le courroux de la déesse pour me venir en aide à moi, son fils. Tu oses insinuer que je n'aurais pas envie de venir le secourir ?

— Je n'ai pas dit cela. *Mais tu n'es pas seul.*

Rulhan reste un moment sans voix, puis il se tourne vers Erych, fronçant les sourcils d'un air menaçant.

— Ta volonté est puissante, reconnaît le Passeur, mais elle se heurte à une force non moins puissante. La peur qui dévore le cœur de ton compagnon est comme un boulet qui te ralentit, t'empêche d'avancer et finalement les forces s'équilibrent et vous amènent à tourner en rond. Il faut te rendre à l'évidence. Tu ne pourras jamais atteindre la demeure d'Era avec lui.

— Si c'est ainsi, que ce maudit couard reste ici ! s'écrie Rulhan. Il m'a déjà fait perdre suffisamment de temps.

Ignorant les suppliques d'Erych il bondit dans la barque et arrache la gaffe aux mains du Passeur.

— Cette fois-ci c'est moi qui conduis.

— Cela fera un an de servitude de plus.

— Cela ne fera rien du tout, dit l'Orlanki. Nous sommes toujours du même coté du fleuve, peux tu le nier ? Tu n'as pas respecté ton contrat, je n'ai aucune raison de te payer. Et cette fois, c'est moi qui actionnerai la gaffe, donc je n'ai rien à te donner.

Et sous les yeux impénétrables du Passeur, il s'arc-boute à son tour sur la gaffe. Mais il a beau bander tous ses muscles, la barque ne bouge pas d'un centimètre.

— Tu n'y arriveras pas. Que croyais-tu ? Pensais-tu réellement que cela pouvait être aussi simple ?

Chose étrange, son visage ne bouge pas, mais on dirait malgré tout qu'il sourit. L'Orlanki, l'ignore, et le visage crispé, il poursuit son effort. Il continue à pousser sur la gaffe, bandant toutes les ressources de sa volonté de fer. Soudain, un infime frémissement parcourt la barque, puis celle-ci semble s'ébranler, et se met finalement en route.

Rulhan jette un regard triomphant au Passeur.

— Alors, qu'est-ce que tu dis de cela ?

La barque fend à présent l'écume, comme poussée par une main invisible.

— Je ne sais quel dieu te protège, répond l'autre après un long silence. Mais il doit être très puissant.

— Les Orlankis n'ont pas besoin de l'aide des dieux, rétorque Rulhan d'un ton bravache.

La barque file jusque de l'autre coté du fleuve, sans même que Rulhan n'ait besoin de la pousser. Libéré de la présence d'Erych, il n'a aucun mal à quitter la plaine. En quelques minutes, il laisse derrière lui le désert gris où coule le fleuve de l'Oubli, et arrive dans une région de hautes collines abruptes, couvertes de rocailles aux arêtes tranchantes comme des lames. Le ciel à présent

est plus lumineux, comme si une sorte de soleil immense et blafard brillait derrière le voile de nuages du ciel.

Finalement, l'Orlanki parvient devant ce qui semble être un pic décharné qui se dresse jusqu'à une hauteur immense. Il en entame aussitôt l'ascension, mais la pente est abrupte, couverte d'éboulis instables et dangereux. Pour monter, il doit s'aider de ses mains, mais les roches sont si coupantes qu'elles déchirent ses paumes. Rulhan n'y accorde aucune importance. Il se souvient de la manière dont les blessures de son père se sont refermées après l'attaque des méornides. Il sait à présent que tout ceci n'est qu'illusion, des pièges et des embûches dressées devant lui pour éprouver sa volonté et son courage. Il ne laissera pas cette magie perverse le détourner de son but. La souffrance n'est rien. La peur n'est rien. Rien ne pourra le détourner de son objectif. Il sent une sorte de flamme brûlante dans son cœur, qui consume tous les doutes et les hésitations. Il a vaincu les Méornides à mains nues. Il a traversé le fleuve de l'Oubli. Qu'est-ce qui pourrait l'arrêter ?

Des formes contrefaites apparaissent au sommet de la pente. On dirait des amas de rochers aux formes vaguement anthropoïdes, comme des bonshommes de pierre grossièrement taillés. L'un d'eux soulève au dessus de sa tête un gros bloc et le propulse en direction de Rulhan, qui a juste le temps de se plaquer au sol pour éviter d'avoir le crâne broyé. Lorsqu'il se remet sur ses pieds, il voit que les créatures tentent à présent de desceller un énorme rocher afin de provoquer une avalanche. Ils s'arc-boutent sur la pierre pour essayer de la faire rouler en bas de la pente. Son cœur s'enfle de fureur, et au mépris de toute prudence, il se rue vers les monstres. La pente est particulièrement raide, pourtant il la gravit en quelques bonds avec l'impression de voler. Il tombe sur les monstres, les empoigne à main nue et les jette sans ménagement au bas de la montagne. Ceux-ci vont s'écraser sur les rochers avec de grand fracas.

Rulhan se sent invincible, comme s'il était empli d'une force surnaturelle. Ses muscles sont durs comme la pierre, un feu ardent brûle dans son cœur et se répand dans ses veines, les emplissant de force et d'énergie. Loin, de se sentir diminué dans cet endroit sinistre et maléfique qu'est l'Entre Deux Mondes, il lui semble au contraire que ses forces sont décuplées.

Il lève les yeux vers la montagne. La pente devient de plus en plus abrupte, se muant en une véritable falaise. Heureusement, Rulhan a connu les hauts pics d'Orlank, et il parvient à se hisser jusqu'en haut, à la force des bras et des poignets. Mais c'est pour découvrir un nouveau mur, complètement infranchissable celui là, une sorte de falaise noire et lisse comme la glace, dépourvue de la moindre aspérité. Au dessus se dresse une sorte de tour effilée, comme un doigt obscène tendu vers le ciel. La forteresse semble comme enchassée à l'intérieur même de la roche.

On entend dans les ténèbres en haut de la falaise les cris stridents des Méornides. Rulhan est sur la bonne piste, mais il faudrait avoir des ailes pour poursuivre ce chemin. Mais cela ne le décourage pas. Il décide de longer la falaise, espérant trouver un escalier, une porte ou quelque chose qui pourrait enfin le mener jusqu'à la tour.

Il n'a pas fait cent mètres, qu'une lueur apparaît devant lui entre deux rochers grisâtres. On dirait un feu de camp, mais les flammes, qui ne dégagent aucune chaleur et très peu de lumière, sont entièrement blanches. Un homme est assis sur un rocher auprès du feu, un vieillard vêtu d'un manteau blanc usé jusqu'à la corde. Lorsque l'Orlanki s'approche de lui, il lève vers lui des yeux brûlant de curiosité. Son visage est pâle comme celui d'un mort.

— Je t'attendais. Je t'ai vu monter. Je t'ai vu d'ici combattre les trolls de pierre et les jeter à bas de la montagne. Qui es-tu étranger ? Es-tu un dieu ou un mage très puissant, pour oser te mesurer aux serviteurs de la déesse ?

— Je ne suis ni l'un ni l'autre. Je viens voir Era et je ne laisserai personne se dresser sur ma route. Et toi qui es-tu ?

Le vieux lui lance un regard d'une profonde tristesse.

— Je ne sais pas qui je suis. Je ne connais ni mon nom, ni mon histoire. Je ne sais même pas ce que j'étais lorsque j'étais vivant. Car j'ai eu le malheur de respirer la brume du fleuve de l'Oubli et tous mes souvenirs se sont évanouis à jamais.

— Connais-tu un moyen d'aller jusqu'en haut ?

Le vieux ne répond pas tout de suite. Il prend une théière qu'il a posée au dessus des flammes et verse un peu d'eau chaude dans un verre de bois creusé. L'eau est à peine frémissante.

— Veux-tu un peu de thé ? J'en ai préparé pour nous deux.

Rulhan fronce les sourcils, impatient.

— Non je ne veux pas de thé ! Je veux que tu répondes à ma question !

Le vieux se sert lui-même, prend le verre et le lève entre ses mains. Il fronce les sourcils.

— Tu refuserais de partager un thé avec moi ? Tu me juges indigne de ta compagnie ? C'est bien impoli de ta part, étranger. S'il en est ainsi, tu devras trouver ton chemin tout seul.

Rulhan hausse les épaules, et passe son chemin. Il n'a pas besoin de ce vieux fou pour trouver le passage. S'il en existe un, il saura bien le trouver tout seul. Il longe la paroi et fait tout le tour de la montagne, mais ne trouve aucun lieu propice à une ascension. Partout s'élève un mur de roche qui semble aussi lisse que du métal, sans aucune prise ni aspérité. Même s'il avait une corde, il n'y a rien à quoi il pourrait s'accrocher, même pas un rebord pour y loger un grappin… Rulhan commence à comprendre pourquoi Era a choisi des êtres ailés comme servantes.

Il se résout en fin de compte à revenir voir le vieillard, qui, toujours accroupi près du feu, semble l'attendre, un bol de thé à la main. L'Orlanki pousse un soupir. Qu'Orlank emporte ce vieux fou…

Il s'assoit auprès de lui et lui dit d'un ton brusque.

— J'ai soif. J'ai beaucoup marché. Accepterais-tu de partager ton thé avec moi ?

— Je ne voudrais pas te faire perdre ton temps, répond le vieux d'un ton guindé.

— Ce serait un honneur pour moi, se force à dire Rulhan en grinçant des dents.

Il éprouve l'envie de bondir sur le vieux et de le secouer jusqu'à ce qu'il lui dise tout ce qu'il sait. Mais décrépi comme il est, il risque de claquer avant d'avoir pu parler et alors que ferait-il ?

Le vieux remplit un bol. Rulhan s'en empare avec impatience, et en avale aussitôt quelques gorgées. Le breuvage est amer. L'eau lui brûle la langue, mais étrangement elle ne lui transmet que peu de chaleur, au contraire, l'Orlanki a plutôt l'impression qu'un grand froid descend dans son cœur.

— Moi aussi j'étais venu ici pour voir la déesse, reprend le vieillard d'une voix basse. J'étais venu ici plein d'espoir et d'attente. Je voulais que la déesse me laisse regarder dans son miroir magique, le miroir de vérité. Il est dit qu'il ne reflète que la vérité profonde des choses. En me regardant dedans je saurai qui je suis vraiment.

— Et qu'est-il arrivé ? Tu n'as pas réussi à trouver le chemin vers le sommet ?

— Si je l'ai trouvé. Il y a une grotte non loin d'ici. Une grotte secrète cachée derrière un mur ammovible. Elle mène à un escalier de pierre qui monte vers le palais de la déesse.

Rulhan secoue la tête. Un passage secret… Il aurait dû y penser. Il aurait dû songer à sonder les murs… Mais il était trop impatient…

— Mais Era a refusé d'accéder à ma requête. Jusqu'ici.

— Jusqu'ici ?

— Aujourd'hui tout va changer. J'ai une monnaie d'échange à présent. Je sais quoi lui offrir pour la convaincre de m'aider.

— Quoi ?

L'homme ne répond pas mais lance à l'Orlanki un regard insistant. Celui-ci se sent mal à l'aise tout d'un coup. Il pose son verre se prépare à se remettre en route.

— Mène moi à cette grotte. Moi aussi je dois parler à la déesse.

— Tu vas la voir. Je t'accompagnerai jusque là haut.

Il se lève avec une énergie insoupçonnée et fait quelques pas. L'Orlanki veut le suivre, mais il lui semble que ses forces l'ont abandonnées tout d'un coup. L'énergie surnaturelle qui lui avait permis de vaincre les trolls des rochers a laissé la place à une faiblesse de nourrisson. Il se sent, las, plus las qu'il ne s'est jamais senti depuis des lustres. Il n'a plus de force, ses jambes ne peuvent même plus le soutenir.

— Qu'est-ce qu'il m'arrive ?

— Une petite faiblesse passagère… C'est juste l'effet du poison que j'ai versé dans ton verre.

— Maudit traître…

Rulhan tend la main vers lui, mais il ne peut le saisir. Il s'effondre sur le sol, à genou, sa vue se trouble, ses oreilles bourdonnent, il ne peut même plus se mettre en colère. Un poison… Cela ne devrait pas l'affecter, puisque qu'il est déjà mort… Il n'a plus de chair et plus de muscle, ici il n'est que pur esprit, son corps est resté dans le monde des vivants… Il lui suffit de rester concentré sur cette vérité. Mais malgré cela, il se sent décliner rapidement sans pouvoir rien

faire pour interrompre le processus. Le vieux continue à parler, mais il ne l'entend plus. Les ténèbres le recouvrent et emportent sa conscience.

Le miroir de vérité

Lorsqu'il revient à lui, il est allongé sur des dalles de marbre noir, les poignets et les chevilles entravées par des chaînes de métal. Le plafond au dessus de lui se perd dans les ténèbres, soutenu par de hautes colonnes aux formes élancées. Il y a de la lumière sur le coté, une sorte de clarté qui éclaire la pièce, les colonnes et les murs, d'un halo de blancheur. Il se tourne pour mieux voir, et aperçoit comme une sorte de trône grandiose, qui semble taillé dans un énorme bloc de cristal, juste au dessus de lui. Ce trône est vide, mais des Méornides aux becs crochus sont massées à ses pieds, les ailes repliées, le toisant de leurs petits yeux cruels. Elles ressemblent à des vieilles corneilles déplumées.

— Je veux voir la déesse ! s'exclame une voix tout prêt de lui.

C'est le vieillard, qui se tient à quelque pas derrière lui, le visage empli d'attente et d'espoir.

— J'ai capturé l'étranger, je l'ai réduit à l'impuissance et je vous l'ai livré. J'*exige* de voir la déesse.

— Tu oses exiger et réclamer, pauvre mortel ? grince une vieille Méornide. Tu es bien imprudent !

— Bien imprudent et stupide, lance l'Orlanki, et vous aussi si vous croyez m'avoir réduit à l'impuissance avec ces liens. Je ne suis pas encore mort !

Il se dresse brusquement, sentant ses forces lui revenir. Comme une flamme parcourant ses membres, l'énergie rejaillit de son cœur comme un geyser trop longtemps contenu, et se diffuse dans tout son corps, repoussant la fatigue et les effets viciés du poison.

Il bande ses muscles, et tire sur les chaînes aussi fort qu'il le peut. Le métal lui entre dans la chair, et son sang se met à couler sur le marbre, mais soudain, dans un violent et ultime effort, il rompt les entraves de fer.

Le vieux recule pris de terreur, les Méornides s'envolent en poussant de perçants cris d'alarme.

— Comment as-tu fait ? s'exclame le vieux, alarmé et stupéfait. Même un troll de pierre n'aurait pu rompre ces chaînes !

— Un enfant aurait pu les briser ! lance l'Orlanki.

Son poing formidable cueille le vieux au menton et l'envoie rouler sur le sol, assommé net. Il n'a pas frappé de toute sa puissance, s'il l'avait fait, la mâchoire de son adversaire aurait certainement été fracassée !

Les cris des Méornides emplissent à présent la salle. Il semble qu'elles soient de plus en plus nombreuses, comme si les premières étaient rejointes par d'autres. On ne distingue qu'une masse d'ailes, de becs et de serres acérées qui tournoie autour de l'Orlanki en l'étourdissant de cris stridents.

Rulhan sert les poings, et se met en garde. Il est prêt au combat, quoique celui-ci semble plutôt déséquilibré. Mais une lumière aveuglante illumine la salle. Les Méornides se dispersent avec des cris de terreur, et bientôt le silence retombe. Rulhan se retourne vers le trône.

Une femme s'y trouve à présent assise. Durant un moment, Rulhan reste sans voix. Il est incapable de prononcer une parole. Car cette femme, c'est Ilyeth.

Elle est plus belle encore que dans son souvenir, avec ses longs cheveux d'un noir de jais et son teint d'amande. Ses yeux sont d'un gris ressemblant à un crépuscule d'hiver, ses traits délicats incarnent une perfection hors de l'humain. Nimbée dans la lumière blanche du trône, elle est comme un diamant dans un écrin de cristal.

— Ilyeth…

Rulhan tombe à genoux sur le sol, incapable de dire une seule parole, à part prononcer le nom de son aimée, encore et encore, comme un automate, sans se lasser de la dévorer des yeux. Pourtant il finit par réaliser ce qu'est l'apparition. Alors il se remet sur pieds et lui lance un regard féroce.

— Era… Pourquoi as-tu pris la forme d'Ilyeth ?

La déesse a un petit rire.

— C'est toi et nul autre que toi qui a choisi de me voir sous cette forme. Si tu avais été un urogh tu m'aurais vue comme la plus grasse de leurs femelles.

La voix… Ce n'est pas celle de Ilyeth et elle dissipe instantanément toute l'illusion. Car si l'apparence est humaine, quoique tendant à une perfection sublime, la voix, elle, est bien au-delà de l'humain. Rulhan n'a pas l'impression de l'entendre avec ses oreilles, elle lui semble couler en lui comme de l'eau glacée. La voix est indifférente et froide, avec un voile imperceptible de cruauté et de menace, mais elle est belle pourtant, et résonne avec une force sans égale dans son âme et son cœur. Il en ressent toute la puissance, une puissance contre laquelle il serait vain de lutter, contre laquelle tout le feu qui l'habite se dissiperait comme une flamme dans la neige.

— Je sais ce que tu attends de moi, mortel. Et la réponse est non.

— Non ?

— La loi est la loi, et je suis chargée de la faire respecter. Ton père n'aurait jamais dû t'aider. Cela lui était interdit. Les morts et les vivants ne doivent pas interférer. Il sera châtié. Toi même, tu ne devrais pas être ici. Nirogh n'avait pas le droit de t'y mener.

Rulhan relève les yeux. Comment convaincre une déesse ? Comment la persuader ? Il n'y a qu'un seul moyen. Seul un dieu peut convaincre un autre dieu.

— L'âme de mon père ne t'appartient pas. Orlank seul peut décider de son sort.

Era a un sourire amusé.

— Ton dieu est bien loin. Et je ne crois pas qu'il ne se soit manifesté pour réclamer cette âme.

— Comment crois-tu que je sois arrivé jusqu'ici ? Comment crois-tu que j'ai trouvé la force de vaincre les trolls de pierre ou de briser mes chaînes ? C'est Orlank qui m'a donné ce pouvoir. C'est lui qui m'a guidé jusqu'ici. Il veut que je libère cette âme qui est à lui et mette fin à son long exil dans l'Entre Deux Mondes. Telle est la volonté d'Orlank, et même toi tu dois la respecter.

Rulhan n'a pas l'impression de mentir en disant cela, au contraire, au moment où il prononce ses paroles, il acquiert la conviction qu'elles sont vraies. C'est la seule explication aux étranges pouvoirs qu'il a manifestés depuis qu'il est

entré dans l'Entre Deux Mondes. L'Orlank est derrière lui, il marche dans son ombre, ou lui dans la sienne ! Mais Era n'a pas l'air très impressionnée. Elle sourit dédaigneusement.

— Tu te trompes, mortel. Ton Dieu n'a aucun pouvoir sur moi. Je suis seule juge ! Mais je pourrais malgré tout accéder à ta requête, car tu as éveillé mon intérêt. J'ai voulu te rencontrer dès que les Méornides m'ont parlé de toi et tu ne m'as pas déçu. Jamais je n'avais senti un tel pouvoir chez un mortel – et pourtant tu es aveugle et inconscient de ta propre force… Un homme des bois avec le pouvoir d'un mage… Comment cela est-il possible ?

Rulhan se tait, troublé. Il voudrait croire qu'elle se trompe, mais la voix recèle un tel pouvoir qu'il ne sait plus quoi penser.

— Je ne suis pas un mage… Je suis un chasseur Orlanki.

— Ici dans l'Entre Deux Monde, tu ne peux pas cacher ton pouvoir. Il irradie d'une telle façon que n'importe qui peut le voir. Tu croyais peut-être que c'était avec tes muscles que tu avais jeté les trolls à bas de la montagne ? Mais peu importe ! Nous allons conclure un accord. La liberté de ton père, contre un service.

— Que veux-tu ?

— Oh, pas grand-chose à la vérité, rien de bien difficile pour un homme tel que toi. Je voudrais simplement que tu tues Nirogh pour moi. Cela te sera facile : c'est un vieillard au seuil du tombeau et tu es un homme dans la force de l'âge. Frappe le par surprise, dès ton réveil, il ne se méfiera pas. Surtout méfie toi de ses pouvoirs : ils sont redoutables.

Rulhan en reste frappé d'horreur.

— Que je tue Nirogh ? Mais pourquoi ?

— Il viole les commandements les plus sacrés d'Alcyande. Il s'aventure à la frontière entre la vie et la mort, il empiète sur *mon* territoire. Il libère des âmes qui m'étaient promises. Il permet aux vivants de voyager sur la terre des morts. Si on le laisse faire, l'Entre Deux Mondes sera bientôt ouvert à tous. Je ne peux le tolérer. En tant que gardienne de l'Entre Deux Mondes, je dois veiller à ce que ces secrets demeurent à jamais inviolés. Il y a certaines choses que les hommes doivent continuer à craindre.

— Je ne peux pas faire ça… Nirogh m'a aidé. Sans lui, je ne serai pas ici. Je n'aurais jamais pu aller dans l'Entre Deux Mondes tout seul.

— Tant pis… Dans ce cas, ton père demeurera à jamais ici, et expiera dans les tourments les plus effroyables la faute qu'il a commise en osant venir à ton aide contre les lois sacrées de l'Entre Deux Mondes.

Rulhan pousse un grognement.

— Tu ne me laisses pas le choix…

La déesse a un étrange sourire. Malgré la perfection de son visage, il se dégage soudain de son être une apparence de cruauté qui la fait paraître laide, hideuse même.

— Comme les mortels sont prévisibles… Et comme il est facile de les manipuler ! Pas un qui me surprenne… Tu sais où est ton devoir, n'est-ce pas ?

Entre son père et un étranger, le choix est immédiat. Mais Nirogh est venu à son aide… Il a encore une dette envers lui, une dette dont il ne connaît

même pas la nature. Comment pourrait-il le tuer ? Il lui faut pourtant prendre une décision.

— J'accepte, finit-il par dire après un long silence.

La déesse sourit. Elle se lève et descend lentement de son trône, d'une démarche majestueuse. Il semble que la lumière qui baigne la salle décline et vacille, éclipsée par sa beauté.

— Suis moi.

Elle guide l'Orlanki vers un escalier de marbre massif qui descend dans un abîme de ténèbres. La déesse s'engage dans l'escalier, elle ne donne pas l'impression de marcher, mais plutôt de glisser, avançant sur la pierre sans même toucher le sol. Rulhan la suit. Il descend de nombreuses marches, franchit une arche de pierre imposante puis débouche sur une caverne aux murs irréguliers. La roche naturelle est à nue, et des couloirs sinueux partent dans toutes les directions. Des Méornides sont accrochées au plafond au dessus de sa tête, comme de gigantesques chauves souris.

La déesse s'engage dans un des passages, descend une nouvelle volée de marches irrégulièrement taillées, puis suit un long couloir obscur, empli de gémissements et de cris plaintifs. Sur les cotés, enfermés derrière des barreaux de métal scellés dans la roche, des êtres maigres et crasseux se pressent sur son passage, implorant sa clémence. La plupart sont nus, ou vêtus uniquement de pagnes, et on voit leurs os saillir sous leur peau. Leur barbe et leurs cheveux sont sales et hirsutes.

— Qui sont ces prisonniers ? demande Rulhan.

— Des mortels qui ont enfreint les lois, évidemment, répond la déesse avec indifférence.

L'Orlanki essaye en vain de repérer son père parmi les prisonniers. Mais Era l'entraîne vers une caverne plus vaste éclairée par un brasero rempli de braises rougeoyantes. En son centre, un homme est enchaîné, suspendu au plafond par une chaîne d'acier.

— Père ! s'exclame Rulhan. Je suis venu te délivrer.

L'homme abaisse vers lui des yeux hagards.

— Jamais tu n'aurais dû venir ici… Va-t-en ! Quitte cet endroit ! Gamrir est prisonnier de Gorogir. Il a besoin de ton aide.

La déesse lève la main, et les chaînes s'animent comme des serpents de métal cliquetant. Elles desserrent leurs mâchoires de fer et laissent échapper leur prisonnier qui retombe brutalement sur le sol. Rulhan se précipite et l'aide à se redresser.

— Es-tu blessé ?

Les yeux de son père semblent mornes et sans vie, emplis d'une sorte de fatigue si incommensurable qu'il ne peut plus éprouver ni joie ni plaisir, même à voir son fils. Pourtant, lorsque les mains de Rulhan s'emparent des siennes, il a comme une espèce de sourire, qui illumine son visage comme une étoile dans la nuit. Ses yeux se remettent à briller comme deux joyaux.

— Tu es sauvé, père. Tu es libre à présent.

— Libre d'errer à ma guise dans l'Entre Deux Mondes, soupire l'Orlanki.

Il se lève pesamment, s'appuyant sur Rulhan pour ne pas tomber. Il jette à Era un regard sombre, puis reporte son attention sur son fils.

— Comment as-tu fait ? Quel marché as-tu conclu avec *elle* pour qu'elle me laisse partir ? Que lui as-tu promis ?

— Ne te soucie pas de cela, père.

Era a un mince sourire. Le regard d'Aegir va de son fils à la déesse, comme s'il espérait deviner leurs pensées. Il ouvre la bouche pour parler, mais il est devancé par des voix grinçantes accompagnées de battements d'ailes. Deux Méornides entrent dans la salle, tirant un vieil homme dont le manteau déchiré n'est plus que loques. Rulhan reconnaît immédiatement ce vieillard. C'est l'homme qui voulait le livrer à la déesse pour qu'elle le laisse regarder dans le miroir de vérité.

Les harpies jettent leur prisonnier aux pieds d'Era.

— O déesse, que faisons nous de ce mortel ? Devons nous l'enfermer avec les autres ?

— L'enfermer ? Pourquoi ? Il n'a commis aucun crime envers moi. Au contraire il voulait me livrer l'Orlanki, comme si moi Era j'avais besoin de l'aide d'un être aussi dérisoire. Il est stupide et ennuyeux, mais inoffensif, laissez le partir.

En gémissant d'un air pitoyable, l'homme se redresse et se met à genoux. Il se prosterne devant Era, baise le sol sous ses pieds, et tente de saisir le bas de sa robe.

— O déesse miséricordieuse, je t'en supplie, laisse moi contempler un instant le miroir de vérité… Je t'en prie… Rien qu'une seule seconde, une malheureuse, unique, toute petite seconde.

Era se dégage, l'air dégoûtée.

— Qu'il quitte mon palais au plus vite ! Je ne veux plus voir cette loque ici.

Les harpies se penchent, agrippent le vieux par l'épaule et l'entraînent en arrière. Mais celui-ci se dégage d'un geste brusque et décoche à la déesse un regard de révolte.

— Je le verrai quand même ! Avec ou sans ta permission !

Et, avec une énergie surprenante, il se rue en avant, prenant les harpies de vitesse, et disparaît dans un couloir obscur. Les Méornides font mine de le poursuivre, mais la déesse les arrête d'un geste. Elle éclate de rire.

— Inutile ! Je sais parfaitement ce qu'il veut et où il compte aller ! Nous y serons bien avant lui !

Elle fait un geste, et soudain les murs tout autour semblent se déformer et onduler comme des reflets dans les vagues. La salle tout entière se fond dans un nuage gris, puis se recompose. La salle où ils se trouvent à présent est plus haute et plus brillante, éclairée par la lueur de chandelles de cristal. Des piliers élancés et des arches délicates soutiennent un plafond haut de plus de cinq mètres. Les murs sont blancs et parfaitement lisses. Au centre de la pièce, se trouve une sorte de panneau de plus d'un mètre de haut, soutenu par un tréteau en acajou et recouvert d'un drap de lin.

— C'est le miroir de vérité, explique la déesse. C'est *cela* qu'il veut.

Elle s'avance et écarte le drap d'un geste brusque. Le miroir apparaît devant eux, mais il ne reflète que le vide. On distingue vaguement la salle et leurs silhouettes en arrière plan, mais elles sont nimbées dans une sorte de brume. Era en revanche ne s'y reflète pas. Peut-être son pouvoir empêche-t-il le miroir de lire en elle ou peut-être que ce qu'elle est en vérité est tellement inconcevable pour l'esprit humain qu'on ne peut rien voir du tout. Ou peut-être tout simplement n'est-elle pas vraiment là… Era n'est-elle qu'une illusion de plus ?

La déesse a un sourire étrange. Elle se retourne vers les deux Orlankis.

— Qui de vous deux désire voir ce qu'il est réellement ?

— Ce que je suis, je le sais mieux que personne, répond Aegir. Ce n'est pas cela que j'ai besoin de savoir.

Mais Rulhan, intrigué, fait quelques pas en avant et vient se placer devant le miroir. Ce n'est pas son reflet qu'il contemple, mais une silhouette inconnue, celle d'un homme d'aspect majestueux, à la barbe et aux cheveux soigneusement coupés, le front ceint d'un bandeau d'argent, et drapé dans une sorte de longue toge grise.

— Qui est-ce ? demande Rulhan.

— C'est celui que tu aurais pu être, répond Era de manière sibylline. Ou celui que tu seras peut-être un jour.

C'est alors que des coups violents sont frappés à l'unique porte de la pièce, un grand panneau de bois blanc artistiquement sculpté. Celle-ci pourtant ne semble pas vouloir s'ouvrir. Elle résiste aux assauts furieux de l'agresseur.

— Il ne peut rentrer, dit Aegir d'une voix tendue. Laisse le se fatiguer.

— Son impudence me déplaît, dit la déesse. Je vais lui accorder ce qu'il demande.

— Non !

Elle fait un geste, et la porte s'ouvre. Le vieux apparaît soudain dans l'ouverture, le poing encore levé. Il tressaille en apercevant Era, qui le regarde d'un air froid, puis son regard se pose sur le miroir, toujours à découvert au milieu de la salle. Un ravissement sans borne semble illuminer son visage.

— Enfin…

Il fait quelques pas, à bout de souffle, pris d'une joie si intense qu'elle semble lui paralyser l'esprit et le corps.

— Enfin répète-t-il. Je vais savoir…

— Non ! répète Aegir, ne fais pas cela, malheureux !

L'homme l'ignore, il ne l'entend même pas. Son attention est tout entière fixée sur le miroir. Il s'accroche, défaillant d'impatience. Mais Aegir s'interpose. Avant que le vieux ne puisse contempler son reflet, il bondit en avant, et d'un violent coup de pied fait basculer le miroir, qui tombe sur le sol, où il se brise en multiples fragments.

— Nooon ! hurle le vieux.

Il s'effondre à genoux sur le sol, saisi d'horreur. Il rampe jusqu'au premier des fragments, mais ceux-ci se reflètent plus rien qu'une brume grise. Tout le pouvoir du miroir s'est envolé, il a même perdu sa capacité à réfléchir la lumière.

— Pourquoi ? Pourquoi ? gémit-il.

Il lève vers Aegir des yeux emplis d'un désespoir sans borne. Era regarde les mortels avec un sourire impénétrable. Elle semble amusée, presque charmée de ce dénouement.

— Pourquoi as-tu fait cela ? dit le vieux. J'allais enfin savoir…. Maudit, maudit sois-tu…

Aegir baisse les yeux. Il ne répond pas. Des harpies rentrent dans la salle et la déesse leur fait un signe. Aussitôt elles s'emparent du vieux et le tirent hors de la pièce.

— Chassez le de mon palais, dit Era d'un ton froid. Que je ne le vois plus surtout…

Puis elle se tourne vers l'Orlanki et lui dit d'un ton plus intrigué que véritablement sévère :

— Tu as brisé le miroir de vérité. Comment as-tu osé ?

— Et toi pourquoi vouloir tourmenter encore un peu plus ce malheureux ?

La déesse a un sourire énigmatique. Ses yeux luisent d'un éclat cruel. Elle fait un geste et aussitôt les divers fragments du miroir se rassemblent et reprennent leur place normale.

— Je ne comprends rien, dit Rulhan. Pourquoi ne voulais-tu pas qu'il regarde dans le miroir de vérité ? Ce n'est pas si terrible…

— Tu ne sais pas qui est ce vieux n'est-ce pas ? demande Aegir.

— Je sais simplement qu'il a perdu la mémoire.

— C'est Hurgan le Fou. C'est un roi qui a jadis massacré toute sa famille, sa femme, ses fils et ses filles, et jusqu'au fils nouveau né de sa fille aînée, avant de se donner la mort en se jetant du haut de son donjon.

— Pourquoi a-t-il fait cela ?

— Il avait pour ennemi un mage nommé Urgilio. Urgilio voulait épouser Luna, la fille d'Hurgan, mais celle-ci lui préférait un jeune prince des frontières de l'empire, et Hurgan n'a pas voulu aller contre sa volonté. Furieux d'avoir été éconduit, Urgilio a fait boire à Hurgan un filtre qui l'a rendu temporairement fou. Il s'est persuadé que sa famille tout entière complotait pour l'assassiner… Lorsque les effets du poison se sont dissipés, il était trop tard… Il a repris ses esprits entouré des cadavres des siens, étranglés de ses propres mains.

— Et alors ?

— Hurgan a longtemps erré dans l'Entre Deux Mondes tourmenté par le remord et le chagrin… Jusqu'au jour où il n'a pas pu le supporter et où il s'est jeté lui-même dans le fleuve de l'Oubli. Depuis il essaye de retrouver sa mémoire perdue, mais sa souffrance serait encore plus grande s'il y parvenait.

Rulhan garde le silence. Plus le temps passe, plus il déteste ces mages cruels.

— Allez vous en à présent, lance Era. Je vous ai assez vus. Et surtout Rulhan, n'oublie pas notre marché.

Rulhan pousse un soupir. Comment pourrait l'oublier… Il devra trahir un homme qui lui est venu en aide… Tuer un vieillard, une autre victime de ces mages perfides… Comment pourra-t-il jamais se pardonner ?

Rulhan et Aegir s'éloignent du palais d'Era poursuivant leur route à travers l'Entre Deux Mondes.

— Me diras-tu enfin, mon fils, ce que tu as convenu avec la déesse ?

— Non je ne te le dirai pas, père. Crois en l'expérience d'Hurgan. Il est des choses qu'il vaut mieux ignorer.

Aegir lance à son fils un regard inquiet. Celui-ci préfère changer de sujet.

— A présent, allons secourir Gamrir. Sais-tu où il se trouve ? Le miroir des mondes ne nous a montré qu'une tour immense.

— C'est la tour de Gorogir.

— Qui est Gorogir ?

— C'était un roi des temps anciens. Un roi à l'orgueil démesuré, qui se prenait pour un dieu. Il s'était mis en tête de fabriquer une tour montant jusqu'au sommet du ciel. Mais les Edens évidemment s'en offusquèrent et firent s'écrouler toute la tour avec lui dedans. Il périt, naturellement. Mais ici dans l'Entre Deux Mondes, il est toujours prisonnier de sa folie et de sa démesure. Il tente toujours d'élever une tour pour monter jusqu'au sommet du ciel, mais comme jadis, la tour s'effondre dès qu'elle atteint une certaine hauteur… Tout cela n'aura jamais de fin, à moins qu'un jour il se rende compte de sa folie et accepte de lui-même de renoncer à son projet blasphématoire.

— Le rapport avec Gamrir ?

— Il y a de nombreux esclaves qui travaillent pour élever la tour. Gamrir doit être l'un d'eux. Gorogir a dû le capturer lorsqu'il est arrivé dans l'Entre Deux Mondes. Il capture toutes les âmes qu'il peut et les force à participer à son projet insensé. Il croit que s'il en réunit suffisamment alors il pourra aboutir !

— Il faut le délivrer !

— C'est ce que nous allons faire. Mais il y a plusieurs petites choses que tu dois savoir à propos de Gorogir. D'abord, saches qu'il avait de son vivant fait enchanter ses outils par des mages. Tout homme qui empoigne une pioche ou une pelle ou un marteau, ou quoi que se soit d'autre, est incapable de la lâcher, et est obligé de continuer à servir le seigneur de la tour, jusqu'à la fin des temps, à moins que Gorogir accepte de lui faire grâce. Ce maléfice a perduré dans l'Entre Deux Mondes.

— Charmant… Et puis ?

— Et puis, il ne faut surtout pas boire l'eau de la tour. Elle est empoisonnée également, et tout homme qui en absorbe ne serait-ce qu'une goutte devient l'esclave de Gorogir. Il est forcé de lui obéir pour toujours, sous peine de se voir tourmenté par une soif éternelle et inextinguible.

— C'est tout ?

— Il te faut savoir aussi que Gorogir est un homme extrêmement orgueilleux. Lorsque nous serons là bas, il ne faudra rien faire qui puisse provoquer sa colère.

— Je n'ai pas l'intention de m'attarder pour lui parler, ou alors ce sera à coups de poing. Nous allons nous glisser dans la tour, délivrer Gamrir et nous enfuir vite fait, bien fait.

— Ce sera très difficile, mon fils. Gorogir a avec lui un grand nombre de guerriers. Non. Nous allons user de ruse. J'ai un plan.

— Je m'en remets à ta sagesse, père.

L'arbre de vie

Père et fils s'approchent de la tour, marchant à découvert dans la plaine. Le bâtiment se dresse devant eux, montant déjà très haut au dessus du sol, une tour circulaire de près de cent mètres de diamètre, qui est très loin d'être achevée. Le chantier est à ciel ouvert, avec des échafaudages de bois sur lesquels se presse une armée d'esclaves.

Dès que les Orlankis arrivent à portée, un groupe de gardes les encercle. Ils portent des corsets de mailles d'un gris terne et des casques d'acier. Leurs visages se ressemblent trait pour trait et leurs regards semblent éteints, comme s'ils n'étaient pas vraiment là. Celui qui semble être le chef s'approche, brandissant une lance. Son casque flamboyant est surmonté d'un cimier rouge sang, mais son visage est sans expression, comme un masque de cire. Le rouge est la seule note de couleur dans les environs, on dirait une tâche de sang sur un océan gris.

— Vous êtes ici sur les terres du roi Gorogir. Nous allons vous mener jusqu'à lui.

Il parle d'une voix morne et sans âme. Ce n'est au fond qu'une image, un reflet, animé par la seule volonté du roi. Aegir ne se démonte pas.

— C'est pour avoir le plaisir de le rencontrer que nous sommes venus jusqu'ici, mon fils et moi.

— Vous devez nous remettre vos armes, ordonne le chef d'un ton indifférent.

— Nous n'en portons pas.

Les guerriers les fouillent malgré tout, comme s'ils n'avaient rien entendu, mais en vain. Rulhan n'a plus ses armes depuis qu'il est arrivé dans l'Entre Deux Mondes, et Aegir… mais nous verrons cela plus loin.

Les deux Orlankis sont menés devant le roi Gorogir. Le roi est assis sur un énorme fauteuil d'ébène et surveille le chantier, invectivant ses serviteurs et pressant les contremaîtres d'activer les cadences. A coté de lui, se trouve une petite table chargée de gâteaux et de grappes de raisins dont les grains sont aussi gros que des cerises. Gorogir est un homme massif au ventre proéminent et aux petits yeux cruels. Il toise les Orlankis d'un regard peu amène, les jaugeant des pieds jusqu'à la tête.

— Ils ont l'air robustes ces deux là, songe-t-il. Ils me seront utiles sur le chantier…

Il ne voit en eux que deux nouvelles âmes errantes dont il pourrait faire ses esclaves. Son visage poupin est entouré d'une courte barbe noire. Il est habillé d'une tunique pourpre décorée de perles et de fils d'or.

— Qui êtes vous et que venez vous faire ici ? demande-t-il, essayant de donner à sa voix un ton mielleux.

— O roi, je me nomme Aegir et voici mon fils Rulhan. Nous sommes bâtisseurs.

Le roi hausse un sourcil.

— Bâtisseurs ? Que signifie cela ?

— Nous nous sommes fait une spécialité de construire pour les plus grands seigneurs de ce monde et des autres toute sorte de bâtiments : palais, château, forteresse, muraille, temple…. et tour naturellement.

— Tour ?

— Oui tour. Nous avons entendu dire que tu avais l'intention de construire la plus haute tour qui n'ai jamais été bâtie, et si tu permets nous aimerions t'y aider.

— M'y aider ?

Le roi hausse les épaules d'un air dédaigneux. Il n'a pas besoin d'aide et ne veut pas que l'on fasse de l'ombre à sa gloire. Mais il est en revanche perpétuellement à la recherche de nouveaux esclaves !

— Pourquoi pas ? Mais vous devez être affamés après avoir marché si longtemps. Prenez quelque nourriture.

Il claque dans ses mains et un serviteur s'approche, présentant aux faux bâtisseurs un plat chargé de galettes. Aegir et Rulhan n'osent refuser l'offre du roi. Celui-ci les regarde manger en souriant. Les galettes sont affreusement salées.

— Un peu d'eau ? demande alors le roi d'une voix faussement amicale.

Il prend lui-même la cruche et remplit deux bols de terre cuite. Il sourit d'un air matois, comme un gros chat devant des souris prises au piège. Il n'est pas peu satisfait de sa ruse grossière !

— Nous boirons plus tard, ô grand roi, si tu permets, répond Aegir, dont la bouche est brûlante et la gorge desséchée. Car nous avons terriblement hâte de nous mettre au travail.

— Vous ne ressemblez pas vraiment à des architectes, remarque le roi avec méfiance. On dirait plutôt des coureurs des bois.

— C'est que nous avons voyagé très longtemps pour venir te voir. Nous venons de très loin, de très très loin, attirés par ta légende inégalable. Nous savons ce que tu veux faire : édifier une tour qui monte jusqu'au ciel, une tour qui monte au dessus des montagnes et des nuages, une tour plus haute que celles des Edens ! Travailler pour un homme capable d'accomplir un tel exploit serait pour nous un honneur sans pareil.

Le roi se rengorge, ce discours lui plaît plus que le précédent. Il est flatté, mais non encore convaincu.

— J'ai déjà des architectes, des ingénieurs et toute sorte de conseillers qui ne servent qu'à jacasser toute la journée sans jamais travailler. Ce sont des ouvriers dont j'ai besoin. Si vous voulez travailler pour moi, prenez donc des outils.

— J'ai entendu dire que tes conseillers n'avaient pas eu beaucoup de succès, se hâte d'enchaîner Aegir. Dès que la tour s'élève au-delà des premiers étages, elle s'effondre et tout est à recommencer, n'est-ce pas ?

Le roi leur lance un regard féroce. Il n'aime guère qu'on lui rappelle ses échecs.

— Sauriez-vous faire mieux ?

— Sans doute, Majesté, répond Aegir, mais il faut tout d'abord que nous examinions le chantier.

— Allons y ensemble, propose le roi d'un ton froid. J'ai hâte de vous voir à l'œuvre.

Il fait un geste et des serviteurs s'approchent et soulèvent son siège avec lui dessus. Il amène les Orlankis jusqu'à la tour en construction et leur fait visiter les lieux. Aegir insiste pour faire le tour du bâtiment, comme s'il tenait à voir absolument tous les coins, mais en vérité c'est pour permettre à Rulhan de repérer Gamrir parmi la masse des esclaves.

Les pierres sont amenées au chantier sur des chariots tirés par de monstrueux aurochs, puis sont hissées jusqu'au sommet à l'aide de cordes et de poulies. Plusieurs centaines d'esclaves sont nécessaires pour soulever les énormes blocs de rochers, tandis que les ouvriers s'affairent sur l'échafaudage afin de les mettre en place. Le mortier est composé sur place, dans de grandes cuves, à l'aide de chaux, de sable et d'eau.

Rulhan scrute désespérément la foule des esclaves, mais Gamrir n'est pas parmi eux. D'ailleurs, il constate avec stupeur que les esclaves se ressemblent comme des frères, avec les mêmes visages mornes et les yeux éteints. Où peut bien être le Loup Garou ? Peut-être sur l'échafaudage ? Aegir jette à son fils un regard interrogateur et ce dernier secoue la tête.

— Examinez aussi les outils, suggère le roi en montrant de son gros doigt boudiné la pioche que tient un esclave. Prenez les en mains, soupesez les. Ils sont de première qualité.

— Il est bien inutile de s'en assurer, ô roi. Un homme aussi riche et puissant que toi possède à n'en pas douter le meilleur matériel. Les pierres également sont de premier ordre, et le mortier et tout à fait correct. Rien de tout cela n'est en cause.

— Alors, pourquoi est-ce que la tour s'écroule continuellement ?

— Je te le dirai. Mais montons à présent voir le sommet.

Ils grimpent sur l'échafaudage, à l'aide de grandes échelles de bois qui plient et grincent sous leurs poids. Au sommet, un homme, dont le visage est la copie conforme de ceux d'en bas, est en train de contrôler la verticalité de la tour à l'aide d'un fil à plomb. Ce n'est pas Gamrir. Pour accompagner les visiteurs sans avoir à produire le moindre effort, le roi fait suspendre son trône à des cordes, et se fait hisser dans les airs par des esclaves robustes. Il se balance à présent entre ciel et terre, accroché au fauteuil et lançant des regards inquiets en dessous de lui.

De là où ils sont, ils ont une vue sur les environs et Rulhan ouvre de grands yeux ronds. Ce n'est pas du tout la vision que l'on a depuis le pied de la tour ! D'ici, on aperçoit des champs et des forêts, ainsi qu'une plaine sillonnée de routes. Ils sont à présent au cœur du cauchemar de Gorogir ! Il secoue la tête et reporte toute son attention sur le chantier. Peu importent tous ces mystères ! La seule chose qui compte est de trouver Gamrir.

Des ouvriers jumeaux étalent le mortier sur la pierre à l'aide de truelles. Aegir éprouve en connaisseur la solidité des échafaudages.

— Ces efforts m'ont donné soif, dit le roi. Il boit une gorgée de sa gourde et la tend à Aegir.

— Vous devez avoir soif vous aussi.

Mais l'Orlanki proteste.

— Nous ne pouvons boire à ta propre gourde, sire, ce serait un crime de lèse majesté !

— C'est juste. Que l'on apporte un verre d'eau pour mes invités !

Il fait un signe à ses serviteurs restés en bas, et l'un d'eux commence à gravir l'échafaudage, tenant un verre d'eau en équilibre dans sa main. Le roi commence à en avoir assez de tout ce temps perdu. Il lui tarde de faire de ces étrangers des esclaves soumis à sa volonté. Mais au moment où l'esclave arrive à la hauteur, Aegir se précipite vers lui. Il tend la main, comme pour l'aider à monter, le saisit et le tire jusqu'à lui avec une telle brusquerie que le contenu du verre se répand sur le sol.

— Misérable esclave ! rugit le roi. Comment peux-tu être aussi maladroit ?

Pendant ce temps, Rulhan tente désespérément de repérer Gamrir. Mais il y a tant de monde ! Comment retrouver celui qu'il cherche dans la masse des esclaves ? Tous semblent taillés dans le même moule, comme s'ils n'étaient que des copies conformes d'un seul et unique individu. Ils ont bu l'eau enchantée du roi et ils sont à présent en son pouvoir. Celui-ci a remodelé leurs corps tout comme il contrôle leurs esprits ! Leurs visages identiques sont pareillement mornes et vides. Ils ne sont plus que des pantins, des figurants dans la pièces que joue et rejoue le roi.

Qu'en est-il de Gamrir ? Est-il seulement ici ? Peut-être Aegir a-t-il mal interprété la vision que le lac leur a envoyé ? Ils ne peuvent poursuivre leur inspection indéfiniment, de peur d'éveiller la méfiance du roi et de toute façon comment trouver le loup-garou si il a changé d'apparence ? Soudain Rulhan a une idée : s'ils ne peuvent trouver Gamrir, il faut que Gamrir vienne à eux. Il fouille dans sa mémoire, et soudain une idée lui vient. Il prend une profonde inspiration, et se met à chanter d'une voix forte :

Il est un géant des montagnes
Dont la voix est comme un tonnerre
La pluie et le vent l'accompagnent
Et ses pas font trembler la terre.

Son ombre couvre le pays.
Avec des cris épouvantés,
A sa vue les hommes s'enfuient
Ils ont peur d'être dévorés !

Géant cherche en vain un ami
Sur son visage coulent des larmes.
Dans son désespoir il poursuit
Ces hommes que sa présence alarme

Une voix tremblante s'élève alors de la masse des esclaves, reprenant son chant :

Mais si intense est leur terreur
Qu'en route ils oublient un enfant
Tous ces hommes affolés s'enfuient
Seul l'enfant demeure et attend.

Rulhan termine avec lui:

Géant a enfin un ami.
Ses yeux brillent comme un soleil.
L'enfant part trouver avec lui
La fleur de la vie éternelle.

— Que signifient ces vers idiots ? demande le roi.

— Ce n'est qu'une chanson de notre pays, se hâte de dire Aegir. Mon fils l'a chantée en ton honneur, il pensait qu'elle te plairait.

Le roi secoue la tête d'un air mécontent. Il n'aime ni la musique, ni les chants, la seule chose qui pourrait apporter un peu de joie dans son cœur serait de voir enfin se dresser la tour.

L'esclave qui a repris le chant de Rulhan ne diffère en rien de ces compagnons. C'est à peine s'il paraît un peu plus grand. Il était en train de colmater des brèches à l'aide d'une truelle, et il s'est dressé en entendant le chant qui éveille en lui tant de souvenirs. Son visage ne ressemble pas à celui de Gamrir – mais il semble pourtant s'animer à la vue de l'Orlanki, une lueur d'intérêt se met à briller tout au fond de ses yeux. L'homme ouvre la bouche comme pour l'interpeller, mais Rulhan lui fait un signe de dénégation précipité. Il ne faut pas attirer l'attention du roi ! Gamrir fait un pas dans sa direction mais sa main ne peut lâcher sa truelle, qui le force à revenir en arrière et à reprendre son ouvrage.

Rulhan fait un signe de tête à Aegir, qui enchaîne aussitôt :

— Majesté, laisse moi à présent te révéler pourquoi ta tour ne peut rester debout. Ni le matériel, ni l'habilité de tes ouvriers ne sont en cause. Cela vient du sol.

— Du sol ?

— Oui, de l'emplacement que tes ingénieurs ont choisi pour toi. En réalité, ils n'ont pas choisi le bon endroit pour élever une tour. La terre par ici est creuse et pleine de trous. Dès que le bâtiment atteint un certain point, il devient si lourd que cela fait tout s'effondrer.

— Si tu dis vrai, je les ferai écorcher vif, ces incapables cupides ! Que proposes-tu ?

— Il faut absolument trouver un autre emplacement. Ce n'est pas une mince affaire que de choisir un lieu convenable. Il faut que la terre soit suffisamment dure et solide pour supporter les fondations, mais en même temps, il ne faut pas qu'il y ait trop de roche, sinon il sera impossible de creuser.

— Si tu me trouves un tel endroit, tu seras richement récompensé. Mais si tu me racontes des histoires, tu seras sévèrement châtié.

— Nous allons tout de suite nous mettre au travail. Mais pour cela, nous aurons besoin d'un esclave.

— Pourquoi faire ? demande le roi, de nouveau méfiant.

— Il nous faudra faire toute sorte de recherches afin de trouver l'endroit qui convienne. Nous devrons creuser la terre pour vérifier que le sous-sol soit suffisamment dur pour supporter le poids d'une tour montant jusqu'au sommet du ciel. Nous avons besoin d'un homme pour nous aider.

— Je n'en ai guère dont je peux me séparer, objecte le roi, mécontent à l'idée d'être privé de l'un de ses serviteurs, même pour un temps très bref.

— Un seul homme ne saurait te manquer – tu as tellement d'ouvriers ! Plus que je n'en ai vu sur aucun chantier. Tu es à n'en pas douter, le roi le plus riche et le plus puissant pour qui je n'ai jamais travaillé. Un esclave de plus ou de moins n'est rien pour toi.

Le roi se rengorge. Il ne peut plus à présent décliner la demande d'Aegir.

— Prenez cet ouvrier, dit-il en désignant un esclave.

— Celui-là ? Il semble épuisé ! proteste Rulhan. Il nous ralentira. Nous aurons peut-être à aller très loin et à couvrir de nombreuses lieues. Il nous faut quelqu'un d'agile et d'alerte, avec de longues jambes. Par exemple celui là, ajouta-il en désignant Gamrir. Il conviendrait parfaitement.

Le roi hausse les épaules. Celui la ou un autre… Pour lui tous les esclaves se ressemblent. Ils n'ont ni nom, ni visage.

— Tu dois lui ordonner de lâcher son outil, lui rappelle Aegir. Afin qu'il puisse nous accompagner.

Le roi s'exécute :

— Tu as entendu, esclave ? Laisse cette truelle et vient ici. Quelqu'un d'autre te remplacera.

Gamrir pose sa truelle, se trouvant enfin libéré de l'enchantement qui le retenait prisonnier.

— Tu dois aussi lui ordonner de nous obéir en tout point, insiste Aegir. Car s'il ne se montre pas docile, il risquerait de nous ralentir.

— Obéis à ces étrangers comme à moi, ordonne le roi. Accompagne-les partout où ils iront et fais très exactement ce qu'ils te demanderont de faire.

Gamrir s'incline sans mot dire. Les Orlankis redescendent de la tour avec le loup-garou. Le roi leur confie un mulet qu'il fait charger de divers outils : pelles et pioches. Mais Aergir et Rulhan ont garde de ne pas y toucher !

Un dernier reste de méfiance retient le roi au moment de les laisser partir. Il désigne trois guerriers.

— Vous allez accompagner les « bâtisseurs » et vous assurez qu'ils reviennent ici une fois le bon emplacement choisi.

— Une simple mesure de protection, assure Sa Majesté avec un sourire cruel. On n'est jamais trop prudent.

Les Orlankis s'inclinent jusqu'à terre. Ils commencent à s'éloigner de la tour, sous le regard attentif du roi. De temps à autre, Aegir fait mine de se pencher vers le sol pour prélever une poignée de terre. Il donne de petits coups sur la roche, colle son oreille au sol et fait tout sorte de mimiques. Il continue

ainsi et s'éloigne peu à peu du chantier, jusqu'à ce que celui-ci ait disparu derrière une colline. Il s'approche d'un gros rocher et un sourire satisfait éclaire son visage.

— Cet endroit est parfait.

Le garde le contemple d'un air dépourvu de toute expression.

— Pourquoi cet endroit là ?

— Pour deux raisons essentielles. La première, c'est que nous sommes hors de vue de la tour. La seconde c'est que c'est sous ce rocher que j'ai planqué mes armes.

Il se baisse et, en un éclair, se saisit de son épée, qu'il passe au travers du corps du garde avant qu'il ne puisse réagir. Le second tente de riposter d'un coup de lance, mais Aegir détourne son attaque et l'abat d'un puissant revers. Le troisième tente d'intervenir, mais Rulhan le saisit par le bras et le désarme. Le garde se dégage d'un coup de poing et s'enfuit en courant. Mais Aegir ramasse son arc, encoche une flèche et vise avec soin.

— Dépêche toi, presse Rulhan. Il est presque hors de vue.

La lenteur de son père l'emplit d'impatience. La flèche s'élève dans les airs, puis amorce sa descente, qui semble interminable. Au moment précis où le garde va disparaître derrière un repli de terrain, la flèche s'abat et le cloue au sol. Rulhan pousse un soupir.

— C'est malheureux que nous ayons dû tuer ces hommes, qui n'étaient eux aussi que des victimes de Gorogir…

— Mon fils, ta langue est plus rapide que ton cerveau. *Nous sommes dans l'Entre Deux Mondes.* Ici la mort n'existe pas. Demain ces hommes seront à nouveau auprès du roi.

— Vous êtes venus pour me délivrer, dit alors l'esclave qui était Gamrir. Mais cette tentative est vouée à l'échec. J'ai bu l'eau enchantée qu'il distribue à ses esclaves. Je ne peux pas m'enfuir, sinon la soif me torturera pour l'éternité. Je dois revenir sur le chantier et y rester jusqu'à ce que la tour soit achevée.

Sa voix est terne et monocorde – exactement comme celle des guerriers auparavant. Aegir lui répond :

— Oui, tu dois obéir à la lettre aux ordres de Gorogir. Mais ses derniers ordres ont été justement de nous suivre et de nous obéir. Aussi je te l'ordonne : viens avec nous et oublie Gorogir, le roi fou ! Et pour commencer, reprends donc l'apparence qui était la tienne lorsque tu étais dans le monde des vivants !

Gamrir obéit. Ses traits se défont comme un masque de cire chaude puis se recomposent et son visage reprend son aspect usuel. Ses yeux mornes et vides se voilent de souffrance et de désespoir. Le loup garou a un sourire crispé.

— Je vous remercie, Orlankis, de m'avoir délivré. Mais vous n'auriez pas dû prendre temps de risque pour moi. Je ne le mérite pas. Mais toi Rulhan, que fais tu ici dans l'Entre Deux Mondes ? Comment es-tu mort ? Est-ce le dragon qui t'a tué ? Et où est mon frère ?

— Il est sauf, dit rapidement Rulhan, ne t'inquiète pas. Et moi aussi je suis sauf. Mon âme est ici dans l'Entre Deux Mondes, mais mon corps est toujours parmi les vivants, prêt à m'accueillir à mon retour (du moins je

l'espère). Si je suis venu ici, c'est non seulement pour te sauver de Gorogir, mais également pour te délivrer de l'Entre Deux Mondes.

— C'est impossible… C'est le pardon seul qui peut me libérer, et nul autre que moi-même ne peut me l'accorder.

— Tant que tu es ici, le loup y est également, et Era, la perfide déesse de l'Entre Deux Mondes, lui permet de se rendre dans le monde des hommes, pour y répandre à nouveau la mort. Et cette fois ci il est complètement invulnérable… Impossible de tuer un fantôme, même en lui perçant le cœur d'un millier de flèches en eorg !

Gamrir pousse un triste soupir.

— Même mort, cette malédiction terrible continue de me poursuivre. Sais-tu pourquoi je n'ai pas pu continuer ma route vers les terres immortelles ? Le souvenir de tous ses hommes, de ces femmes et de ces enfants que j'ai tués et de tout le mal que j'ai répandu sur terre me ronge… Je ne peux endurer cela, je ne peux l'emporter avec moi dans les royaumes des Bienheureux et je ne peux pas non plus revenir dans le monde des vivants…

— Il y a un autre chemin. Après t'avoir enterré, j'ai planté un chêne sur ta tombe. Cela pour que tu puisses renaître dans une Seconde Vie. Pourquoi ne suis-tu pas cette voie ? Elle t'apportera le repos.

— Tu as planté un arbre de vie ! sursaute Aegir. Alors il y a un espoir ! Venez avec moi.

Les trois compagnons se mettent en route. Ils marchent longtemps dans la terre aride et dévastée de l'Entre Deux Mondes, puis arrivent finalement devant ce qui semble être un chêne immense à l'écorce d'un noir de jais, dont les ramures se perdent dans les ténèbres. Ses racines puissantes émergent à demi d'une terre blanche et craquelée.

— C'est l'arbre que tu as planté, mon fils. Là bas, ce n'est encore qu'une graine attendant le printemps, mais ici dans l'Entre Deux Mondes il a germé et poussé plus vite qu'on ne pourrait le croire.

— Viens avec moi, propose Rulhan à Gamrir. Montons ensemble dans l'arbre de vie.

— Pourquoi ? Qu'y a-t-il là haut ?

— Cet arbre peut accueillir ton âme et te permettre de trouver le repos. Une vie de pure contemplation, dans une parfaite et sereine immobilité, une vie sans souffrance ni agitation. Etendre ses branches dans l'immensité du ciel, enfoncer ses racines au cœur de la terre… y puiser sa force, se nourrir de l'eau du ciel et de la lumière du soleil, sentir sur sa peau d'écorce la caresse du vent et de la pluie… Ici tu trouveras la guérison de l'âme. Ni jugement, ni tourment, pas de pensée ni de conscience, rien que la plénitude de l'élan vital.

Les deux compagnons commencent à grimper et Aegir les perd très vite de vue entre les branches gigantesques. Plus ils montent, plus les branches sont énormes et massives, et plus le feuillage semble dru. Bientôt ils se sentent comme deux fourmis sur les flancs d'un géant, entourés de ce qui semble être une forêt impénétrable de tiges et de feuilles couleur d'argent, se détachant sur le noir du bois. On perçoit sous l'écorce une sorte de douce vibration, comme une respiration lente et puissante.

— L'arbre me parle et m'appelle, dit Gamrir. Je sens sa puissance.

— Continuons ! Il faut monter jusqu'en haut !

Mais l'arbre semble ne pas avoir de fin. Ses branches montent vers le ciel, de plus en plus haut, se ramifiant sans cesse pour former un véritable labyrinthe. On entend soudain une sorte de bourdonnement sourd.

— Quel est ce bruit ? interroge Gamrir, alarmé.

Il ne tarde pas à avoir la réponse : d'un énorme nid d'argile de forme presque sphérique, suspendu à une branche, jaillit une nuée de guêpes noires et féroces grosses comme l'ongle du pouce, qui bourdonnent furieusement. Ignorant Rulhan, l'essaim se rue droit vers le loup-garou, l'enveloppe et se met à le piquer de ses centaines de dards minuscules. Gamrir se débat et agite désespérément les bras, mais en vain : il ne peut chasser les tourmenteuses. Les guêpes le piquent sans cesse, sans lui infliger de souffrance capable de le tuer, mais sans lui laisser non plus une seule seconde de répit, revenant sans cesse à la charge, attaquant impitoyablement chaque centimètre carré de peau, comme la matérialisation des remords qui le tourmentent depuis qu'il est arrivé dans l'Entre Deux Mondes. Gamrir, le corps gonflé et boursouflé, implore leur pitié mais rien n'y fait. Il agite les mains en tout sens, mais chacune des guêpes qu'il arrive à tuer ou à chasser est aussitôt remplacée par dix autres, par cent autres.

Or pendant ce temps, Rulhan a grimpé jusqu'au nid et l'ayant détaché, le tient à bout de bras au dessus du vide.

— Arrêtez ! ordonne-t-il. Ou je lâche votre nid et il s'écrasera sur le sol.

Aussitôt, les guêpes abandonnent leur proie et volent jusqu'à lui, l'enveloppant de leurs milliers de voix bourdonnantes qui semblent s'entremêler en une seule.

— Comment oses-tu t'en prendre à nous ? Ne sais-tu pas que nous servons la déesse Targa ?

— Peu me chaud pour le compte de qui vous accomplissez votre basse besogne de tortionnaire, répond Rulhan d'un ton froid. Je vous ordonne de nous laisser passer, sinon, je laisse votre nid tomber dans le vide et je vous condamne à errer dans l'Entre Deux Mondes, privées de toit et d'abri.

Les guêpes, en dépit de leur fureur, ne peuvent faire autrement que s'incliner.

— Maudit sois-tu étranger ! Poursuis donc ta route, si tu le veux, mais prépare toi à affronter le courroux de la déesse !

— Pour que je vous rende votre nid, vous devez jurer de nous laisser continuer notre route sans encombre.

— Nous le jurons, bourdonnent les guêpes d'une seule voix.

Rulhan se prépare à accrocher le nid à la branche. Mais Gamrir l'arrête.

— Attends ! dit-il. Fais leur également jurer de te laisser redescendre sain et sauf, sinon elles risquent de t'attaquer au retour, pour se venger.

Rulhan s'exécute, et les guêpes doivent de nouveau donner leur parole. Alors seulement l'Orlanki leur rend leur précieux nid.

— Tu es vraiment stupide, Orlanki ! se moquent alors les insectes. C'est mille trésors que tu aurais pu t'offrir en échange de notre palais !

Rulhan hausse les épaules et les deux compagnons poursuivent leur ascension. Mais bientôt, l'Orlanki est obligé de s'arrêter, car une sorte de brasier immense illumine le sommet de l'arbre, pareil à un soleil blanc qu'on ne peut fixer à l'œil nu. Il se détourne, ébloui, et recule de peur d'être brûlé. Gamrir lui met la main sur l'épaule. Ses yeux se sont mis à briller d'une lumière aussi intense que celle du brasier.

— A partir de là, je dois continuer seul, ami. Mais tu emprunteras ce chemin, un jour, toi aussi.

Rulhan hoche la tête. A condition qu'il y ait quelqu'un pour procéder au rituel… complète-t-il mentalement, pensant au sort qui a été celui de son père. Les deux hommes s'étreignent comme deux frères. Puis Gamrir continue sa route, sans même un regard en arrière, et disparaît dans le brasier. L'Orlanki entend sa chanson qui s'éloigne :

Géant a enfin un ami.
Ses yeux brillent comme un soleil.
L'enfant part trouver avec lui
La fleur de la vie éternelle.

Il attend encore un moment, le temps que le silence retombe, puis se détourne et reprend la direction de la surface. Il ne tarde pas à se laisser tomber aux cotés de son père.

— Alors ? demande celui-ci.

— Gamrir a entamé sa Seconde Vie.

— Alors le loup est définitivement mort. Il ne représente plus une menace pour les vivants.

— Ma mission ici dans l'Entre Deux Mondes est accomplie.

Il n'ajoute rien. Cela veut dire qu'il doit se séparer de son père, mais également qu'il devra retrouver Nirogh. Pourra-t-il le tuer comme il l'a promis ? Que fera la déesse s'il manque à sa promesse ? Sans doute se retournera-t-elle contre Aegir et l'enfermera à nouveau… Il ne peut le permettre … Mais d'un autre coté, peut-il assassiner Nirogh ?

Le père et le fils reviennent vers le fleuve de l'Oubli, unis par une même tristesse. Il y a comme une barrière entre eux à présent. Rulhan refuse de partager avec son père les tourments qui l'assaillent et Aegir en souffre au plus profond de lui-même. Il continue à se demander pourquoi son fils semble si sombre et ce que la déesse lui a demandé en échange de sa liberté.

Dès que les Orlankis s'approchent du fleuve, le Passeur vient à eux, dans sa longue barque flottant sur la brume. Il étreint sa gaffe d'une main ferme.

— Cette fois-ci pour passer, vous devrez payer le prix, prévient-il.

Mais Rulhan lève vers lui des yeux étranges, et a un sourire sans joie.

— Cette fois ci pour passer, je n'aurai pas besoin de barque.

Et sans hésitation, il court et plonge dans la brume de l'Oubli. Aegir pousse un cri d'horreur en le voyant disparaître dans le brouillard.

La mémoire disparue

Lorsque Rulhan ouvre les yeux il n'y a plus en lui qu'un grand vide. Il ne sait même pas qui il est, ni qui à qui appartiennent ces visages penchés vers lui. Le premier est un coureur des bois, avec une longue barbe et de longs cheveux noirs, qui le regarde d'un air consterné, et le second est un homme jeune au visage déformé par une sorte d'angoisse.

— Mon fils, demande Aegir. Pourquoi as-tu fait cela ?

Rulhan le regarde d'un air interrogateur. C'est à lui que parle le chasseur ?

— Fait quoi ?

— Tu as sauté dans le fleuve de l'Oubli. L'Irgos a emporté tous tes souvenirs…

— J'ai fait ça ?

Rulhan ne peut même imaginer ce qui pourrait pousser un homme à agir ainsi, à abandonner toute son histoire et tout son passé.

Il se redresse et lance vers l'Orlanki un regard interrogateur.

— Qui es-tu ?

— Je suis Aegir, ton père. Et ce jeune homme que tu vois est Erych. Quant à toi, tu te nommes Rulhan.

— Qu'est-ce que je fais ici ? demande Rulhan. Et d'abord où sommes nous ?

Ils se trouvent à présent dans un lieu noyé de brouillard. On ne voit plus le fleuve de l'Oubli, mais c'est comme si celui-ci avait débordé pour noyer tout l'Entre Deux Mondes.

— Nous sommes dans l'Entre Deux Mondes, dit doucement Aegir. Quelque part entre le monde des vivants et celui des morts. Avec Erych, tu es venu secourir Gamrir le Loup Garou. Tu m'as délivré de la prison où m'avait enfermé la déesse Era, gardienne de l'Entre Deux Mondes. Puis, tu as arraché Gamrir aux mains du roi fou Gorogir et tu l'as amené jusqu'à son arbre de vie, afin qu'il puisse entamer une nouvelle existence.

Rulhan fronce les sourcils. Ainsi énoncés, ces exploits semblent prodigieux. Ils le font passer pour un demi-dieu ou un héros. Mais ils n'évoquent rien en lui. Il éprouve un sentiment de regret poignant. Pourquoi a-t-il choisi de laisser tout cela ? Tous les souvenirs de ces hauts faits qu'il aurait eu plaisir à se rappeler ? Il ne peut jouir de ce triomphe qui est celui d'un autre.

— Tu ne te souviens vraiment de rien ? demande Erych. Tu ne sais pas qui je suis ? Te souviens-tu au moins de mon maître Nirogh ?

Rulhan secoue la tête.

— L'oubli accordé par le fleuve est total, indique Aegir. C'est à la fois une chance et une malédiction.

Il pousse un soupir. Mais Rulhan le regarde l'air interloqué.

— Et toi qui te prétends mon père ? Pourquoi es-tu là ?

— Moi c'est différent. Je suis mort, il y a longtemps de cela, et depuis j'erre dans l'Entre Deux Mondes.

— Pourquoi ? N'a-t-on pas accompli les rites ? Pourquoi n'as-tu pas pu connaître de Seconde Vie ?

— Comment peut-il se souvenir de la « Seconde Vie » et de ces coutumes barbares ? demande Erych, qui scrute Rulhan d'un air suspicieux, comme si le soupçonnait de jouer la comédie. Cela veut dire qu'il n'a pas tout oublié ! Il se moque de nous !

— Tu me traites de menteur, gamin ? lance Rulhan qui n'a pas oublié qu'il faut parfois se faire un peu respecter.

Mais Aegir lève une main apaisante.

— Ceux qui tombent dans le fleuve de l'Oubli ne perdent pas tout leur savoir, sinon il ne resterait d'eux que des nouveaux-nés vagissant. Ils ont des connaissances et des compétences, mais ils ne savent rien de la façon dont ils les ont acquises. Toute leur histoire, tout ce qui faisait leur essence, tout cela est perdu.

Il jette un regard à son fils.

— Je suis sûr que tu es incapable de prononcer le nom de ta mère, mais je sais aussi que tu saurais encore parfaitement tirer à l'arc ou trouver ta nourriture dans les forêts sauvages.

— Je saurai aussi sans problème te faire avaler tes dents si tu traites encore une fois les Orlankis de *barbares*, lance Rulhan à l'adresse d'Erych. Mais parle moi encore père. Dis moi pourquoi nous n'avons pas accompli les rites, et comment nous – ta famille – pouvons racheter notre négligence.

— Cette négligence, fils ne fut ni la tienne, ni celle de ta mère, mon épouse adorée, qui, grâce à toi, vit à présent une belle et sereine Seconde Vie. C'est ma folie seule que je dois blâmer. Car c'est à cause d'elle que je suis parti guerroyer au loin. Je suis mort loin au nord, il y a près de vingt ans, dans les collines, à l'intérieur d'une des plus puissantes forteresses uroghs. Je suis tombé, frappé dans le dos, et je suis mort seul sans que personne ne songe à planter un arbre de vie, ni même à enfouir mon corps sous la terre.

— Lorsque cela advient, dit alors Rulhan, l'âme des Orlankis privés de Seconde Vie erre un moment dans l'Entre Deux Mondes, jusqu'à trouver un nouveau-né dans lequel elle puisse se réincarner. C'est à cela normalement que sert le fleuve de l'Oubli… A décharger l'âme des souvenirs de son ancienne existence avant d'entamer la nouvelle… Pourquoi n'as-tu pas pu quitter ce monde maudit, père ? Pourquoi es-tu demeuré ici toutes ces années ?

Aegir reste un instant silencieux. Puis il reprend la parole, parlant d'une voix lente et hésitante.

— Je ne sais pas si je dois te parler de cela. Je ne voudrais pas d'infliger un nouveau fardeau.

— Père ! Ma mémoire est morte et mon esprit est vide. Tout ce que tu peux me dire sur moi ou sur les miens, même les pires horreurs, tu dois me les révèler ! Tout plutôt que ce vide angoissant !

Aegir prend une profonde inspiration.

— Puisque tu le veux, je vais te raconter mon histoire, l'histoire de ma mort. Mais auparavant je te parlerai de l'histoire de notre famille, car il y a

certaines choses que tu dois savoir et transmettre à tes enfants, des choses que même ta mère ignorait.

— Mon père - ton grand père - était un Orlanki, commence Aegir. C'était un homme à l'esprit très aventureux, qui a longtemps voyagé en dehors d'Orlank. Il a été chasseur, mercenaire, éclaireur, garde du corps… et ses pas l'ont souvent conduit à l'intérieur de l'empire. C'est là qu'il a rencontré ma mère – ta grand-mère – qui était elle-même une magicienne.

Erych en reste bouche bée.

— Une mage a épousé un chasseur Orlanki ?

— Non seulement elle l'a épousé, mais elle a tout quitté pour partir vivre avec lui. Avant de quitter Alcyande toutefois, elle a consulté une devineresse afin de déterminer ce qu'il adviendrait si elle épousait mon père.

— Une… quoi ?

— Une devineresse. C'est une mage spécialisée dans la lecture du futur. Ces personnes passent leur temps à absorber des tas de substances bizarres dans l'espoir que cela leur permette d'avoir quelques visions de l'avenir. Elles font payer assez cher le peu qu'elles voient.

— Et ça marche ?

— Plus ou moins. En fait, les prophéties ne sont jamais très précises, ce qui fait qu'il est difficile de les prendre en défaut. Mais dans ce cas, la devineresse a fait une prédiction particulièrement claire. Elle a indiqué à ma mère que l'un de ces descendants deviendrait un mage puissant, le plus puissant peut-être de tout Alcyande.

— Evidemment, dit Erych avec un reniflement de dédain. C'est le genre de prophétie qui fait toujours plaisir à entendre, et elle ne peut jamais être prise en défaut, parce que la devineresse n'a pas été assez bête pour dire au bout de combien de générations surgirait ce fils prodigue.

— Ma mère a pris cette prophétie au sérieux, continue Aegir avec dignité. Elle me l'a révélé jadis, sur son lit de mort, et m'a demandé de te le révéler lorsque tu serais en âge. Pour l'instant, il n'y a pas encore eu de mage dans notre famille, mais qui sait ? Il faut que ce savoir se transmette de génération en génération, jusqu'à ce que le moment soit venu. Si un mage puissant se présente parmi nous, nous devons être prêt à l'accueillir.

Erych a un petit rire.

— C'est ridicule ! Comment un mage pourrait-il naître chez un peuple aussi barb…. fermé à la magie que sont les Orlankis ?

Rulhan lui jette un regard noir puis se retourne vers son père.

— Raconte moi à présent comment tu es mort.

— Je suis parti combattre les uroghs avec quelques compagnons. Nous avons mis nos épées au service des mages d'Alcyande. Au début, il parut que nos ennemis étaient si nombreux et si redoutables qu'ils ne pouvaient être vaincus. Ils étaient conduits par un homme qui était lui-même un mage, et qui leur inspirait une dévotion sans faille. Ce sorcier était capable de provoquer des tremblements de terre, d'ouvrir des crevasses sous nos pieds, de faire s'abattre sur nos têtes des avalanches de rochers, et de faire souffler des tempêtes qui jetaient à bas nos tentes et semaient la panique dans nos rangs. Mais les mages

d'Alcyande qui nous accompagnaient avaient eux aussi des pouvoirs redoutables. Ils faisaient jaillir des éclairs qui foudroyaient les rochers et les changeaient en poussière avant qu'ils ne s'abattent sur l'armée, apaisaient la fureur de la terre, élevaient contre la pluie et le vent des boucliers invisibles, calmaient la pluie et les vents, jetaient au dessus des crevasses des ponts de lumière plus solide que la roche.

Ainsi, nous avons livré plusieurs batailles et remporté des victoires. Pour finir, nous avons assiégé le gros de leur armée dans une forteresse bâtie au cœur des collines arides d'Erekh. Cette forteresse était construite sous terre, si bien qu'il était complètement impossible de la prendre par la force, même avec des créatures volantes.

— Des créatures volantes ?

— Oui. Il y a avait avec nous des chevaliers Darkoréens, des hommes de l'ouest, venus du bord de la mer, qui montaient des griffons. De plus, les mages possédaient chacun un cheval ailé, et s'ils l'avaient voulu, je ne doute pas qu'ils auraient été capables d'invoquer d'autres créatures du même genre.

Ils essayèrent une fois d'invoquer une sorte de ver monstrueux capable de creuser la terre et la roche, dans l'espoir de percer les défenses de nos ennemis. Mais cela se révéla désastreux, car le mage adverse en prit le contrôle et le retourna contre nous.

— Cet homme était plus puissant que les mages d'Alcyande ? demande Erych.

— D'une certaine façon il l'était, car il arrivait à leur tenir tête à lui tout seul. Mais en réalité je crois qu'il était surtout fort pour détruire, briser et ravager. Les mages qui étaient avec nous pouvaient le contrer, et nous protégeaient de sa magie, mais ils ne pouvaient mobiliser des forces de destruction comparables, et lorsqu'ils essayaient cela se retournait contre eux.

Nous avons dû mener un long siège. Mais si la forteresse était puissante, elle était aussi impossible à approvisionner, surtout dans des collines aussi arides et rocailleuses que celles où nous nous trouvions. Nous avons bloqué toutes les sorties et les voies d'approvisionnement, et les uroghs n'eurent bientôt plus rien à manger, une fois qu'ils eurent dévoré toutes leurs provisions, ainsi que les prisonniers qu'ils avaient fait. Réalisant qu'ils avaient été vaincus, et ne voulant point être réduits à s'entre-dévorer, il se révoltèrent et tuèrent le mage qui les dirigeait. Puis, ils tentèrent une sortie désespérée. Naturellement, nous étions prêts, nous leur livrâmes une guerre sans merci, et nous en tuâmes un très grand nombre. Seule une toute petite partie put s'enfuir et revenir vers leurs territoires.

— Est-ce durant cette bataille que tu as été tué ?

— Non ! Si cela avait été, mes compagnons connaissaient les rites, ils m'auraient enterré quelque part dans les collines et auraient planté un arbre de vie, une plante vivace, capable de pousser dans cet endroit sans eau.

— Alors où ?

— Un des mages qui nous accompagnait a voulu aller explorer la forteresse. Il tenait absolument à retrouver le corps de Ralkan.

— De qui ?

— Ralkan. C'est le nom du mage qui dirigeait l'armée urogh.

— Et pourquoi voulait-il absolument le retrouver ?

— Pour s'assurer de sa mort tout d'abord, et puis aussi pour une autre raison. Il semble que Ralkan possédait un objet magique, une fleur de cristal que l'on nomme l'Argance.

— Je connais, dit aussitôt Erych, stupéfait. Mon maître m'en a parlé. C'est un objet de grand pouvoir – qui vient des grandes terres si on en croit les légendes. Il augmente les pouvoirs du mage qui le possède jusqu'à faire de lui l'égal d'un dieu. Mais l'orgueil, l'avidité et le désir augmentent dans les mêmes proportions ce qui fait que le mage reste toujours insatisfait. L'Argance est chargée d'un pouvoir funeste, car il est dit que tout ce qu'elle construit est destiné à périr rapidement, et souvent de façon tragique.

— Nous avons enjambé des montagnes de cadavres, franchi les portes de la forteresse, et nous sommes descendu dans des couloirs ténébreux qui s'étendaient sous la surface de la terre. Là nous avons dû livrer de nouveaux combats, car certains uroghs, plus rusés que leurs congénères étaient restés cachés à l'intérieur, attendant que l'armée s'éloigne pour sortir. Finalement, nous avons trouvé le corps de Ralkan, massacré par les uroghs. Mais il ne portait pas l'Argance. Nous sommes alors parti à sa recherche. Nous nous sommes dispersés dans les ténèbres chacun de notre coté, mais et c'est finalement moi qui l'ai trouvée, abandonnée sur un piédestal de pierre, au plus profond des souterrains. Les uroghs n'avaient pas osé y toucher.

— Et alors ?

— Et alors c'est la dernière chose dont je me souvienne. C'est à se moment que je suis mort, frappé dans le dos sans pouvoir me défendre.

— Qui t'a tué ? Un urogh ?

A nouveau un silence, un long, un interminable silence.

— C'était justement pour cela que je n'ai jamais pu me réincarner, dit Aegir d'une voix lente. *Je ne sais pas*. J'aimerai croire que c'était un urogh, mais plus j'y songe, plus j'en doute. Ces créatures n'étaient ni discrètes ni subtiles. Elles étaient lourdement armées, avec des armures de métal. Comment l'une d'elle aurait-elle pu s'approcher si près de moi dans mon dos sans que je l'entende ? Et puis, nous avions tué tant d'uroghs… Plus j'y songe, plus je suis convaincu qu'il ne restait plus personne de vivant dans les souterrains, mis à part les hommes qui étaient descendus avec moi.

— Alors c'est l'un d'eux qui t'a tué !

Aegir hoche la tête, soulagé semble-t-il que cette idée soit venue à son fils sans qu'il ait besoin de la suggérer.

— Si un de mes compagnons m'a trahi, je veux savoir lequel et pourquoi il a fait ça. Je préférerai que ce soit un urogh évidemment, mais je ne peux en être certain. Tant que je n'ai pas de certitude, je ne peux connaître la paix de l'âme, et pour cette raison je ne peux entamer de nouvelle vie. Depuis toutes ses années je ne cesse de me poser et de me reposer la question… Qui m'a tué ? Et pourquoi ? Cela me ronge… *Il faut que je sache !*

— Parle moi de ceux qui étaient avec toi dans ces souterrains.

— Oh, nous n'étions pas très nombreux à avoir osé descendre dans les ténèbres. Certains avaient été blessés en combattant les uroghs et d'autres étaient restés en arrière pour les aider. Je me souviens que lorsque nous nous sommes dispersés pour trouver l'Argance, nous n'étions plus que six. Il y avait, tout d'abord, le mage lui-même, qui se nommait Galend. C'était un homme grand et mince, avec un visage étroit comme une lame de couteau, toujours vêtu d'une longue cape couleur de rouille. Galend n'était pas un mage très avenant : la moitié de son visage était défiguré par une hideuse marque de brûlure. Je crois que c'était Ralkan lui-même qui lui avait infligé cette blessure. Ensuite, il y avait un guerrier Darkoréen.

— Darkoréen ?

— Oui un de ces hommes de l'ouest dont j'ai déjà parlé, un chevaucheur de griffons. Je crois qu'il servait de garde du corps à Galend. Il venait de la cité de Darkor, une cité indépendante, hors de l'empire, une cité bâtie au bord de l'océan. Je me souviens qu'il portait une splendide armure de plaque, rehaussée de pierreries et de décorations. Son heaume lui masquait entièrement le visage, et je ne me rappelle même plus de son nom. Il ne parlait qu'à Galend et ne se mêlait jamais aux autres guerriers. Les autres chevaliers faisaient de même, d'ailleurs… Ils restaient toujours à l'écart. Mais c'était des guerriers redoutables. La seule chose que j'ai gardée à l'esprit était l'énorme émeraude qui était serti dans son armure, juste sur la poitrine. Elle étincelait de mille feux comme un soleil vert.

Ensuite, il y avait Keredia. Son caractère était impossible, elle se montrait souvent cruelle et impitoyable, mais elle était loyale, et je ne pense pas qu'elle aurait pu me trahir, et surtout pas me frapper dans le dos.

Aegir hésite un peu.

— Pour tout te dire, nous avons connu quelques moments intimes, tout les deux, juste avant les derniers combats, alors que nous ne savions pas si nous allions vivre ou mourir. C'est la seule infidélité que j'ai faite à ta mère…

— Il y avait aussi un guerrier nommé Raknar, un mercenaire d'Alcyande avec qui je m'étais lié d'amitié. Nous nous sommes mutuellement sauvé la vie plusieurs fois… Lui aussi, je ne pense pas qu'il aurait pu me tuer. Enfin, il y avait un petit homme, tout sec et ridé. Je ne me souviens guère de lui, si ce n'est que c'était un homme de l'ouest comme le Darkoréen. La seule chose que j'ai remarqué de notable sur lui c'est qu'il lui manquait deux doigts à la main gauche.

— Il venait aussi de Darkor ?

— Peut-être. Mais ce n'était pas un chevalier. Je pense plutôt qu'il s'agissait d'un mage, quoiqu'il ne l'ait jamais montré.

Je ne pense pas que Keredia ait pu me tuer, ni Raknar. Pour moi le coupable est soit le mage soit le Darkoréen, soit le petit homme à la main mutilée.

— Pourquoi l'un de ceux-là aurait pu vouloir te tuer ? Leur aurais-tu causé du tort ?

— Pas que je sache…

— C'est à cause de l'Argance, intervient Erych, que le manque d'imagination des deux chasseurs consterne.

Les Orlankis lui jettent un regard incompréhensif.

— L'Argance, poursuit Erych. C'est un objet magique très puissant. Beaucoup de mages tueraient pour l'avoir.

— Je n'avais pas l'intention de leur disputer cet objet ! Si je l'avais trouvée, je l'aurais tout de suite remis au mage. Qu'aurais-je pu en faire ?

— Peut-être que l'assassin a-t-il voulu la garder pour lui-même ?

— Cela élimine Galend de la liste des suspects, affirme Rulhan, car il devait savoir que tu lui remettrais l'objet. Il n'avait donc pas la moindre raison de te tuer.

— Pas forcément… intervient Erych. Il a pu croire qu'Aegir voulait garder l'objet pour lui seul. L'Argance est une chose qui peut faire perdre le sens commun à bien des hommes.

— Même à un mage ?

— *Surtout* à un mage…

Rulhan hoche la tête. Il lui semble tout à coup que sa vie si vide a de enfin un sens et cela le réjouit.

— A quoi ressemble l'Argance ?

— A une fleur de cristal. Je n'ai pas eu le temps de l'examiner en détail, mais elle m'est apparue comme la fleur la plus belle et la plus délicate qu'il m'ait été donné de voir. Elle semblait presque vivante – comme si une fleur véritable avait été pétrifiée dans du cristal, conservant pour l'éternité l'empreinte de sa beauté parfaite.

— Je résoudrai ce mystère, père, je te le promets ! Je retrouverai ces hommes, et je les ferai parler. Lorsque je saurai qui est l'assassin, je te vengerai…

— Cela n'en vaut pas la peine, fils. Tant de temps a passé… Tu ne parviendras pas à trouver la vérité. Et puis, tu as ta vie à mener à présent.

— Ma vie ? Je n'ai plus rien, plus de passé, plus de mémoire.

— Tu ne te souviens même pas d'Ilyeth ?

— De qui ?

— Ilyeth. C'est pour elle que tu as quitté Orlank. Son père refuse de t'accorder sa main tant que tu ne lui as pas ramené un objet magique d'Alcyande. C'est pour cela que tu es parti à la recherche du loup. C'est pour cela que tu as pris son cœur et que tu l'as remis à Kemrys.

— Tout ça pour une femme ? lance Erych d'un ton incrédule. C'est pour cela que tu as pris tous ces risques et plongé toute la région dans la terreur ? Pour conquérir une *femme* ?

— Quelle autre raison pourrait-être plus valable ? demande Aegir.

Rulhan fronce les sourcils. Il a beau fouiller dans sa mémoire, le nom d'Ilyeth ne lui évoque rien du tout. Aucun visage, aucune voix, même pas une image. Il ressent au plus profond de son cœur une sorte de grand vide, comme si quelque chose avait disparu dans sa poitrine.

— Avant ton départ, Ilyeth t'avait remis un pendentif. C'est un morceau d'ambre.

Rulhan sort le bijou de sous ses vêtements. En le prenant dans sa main, il ressent comme une sorte de douce chaleur. Soudain, le pendentif s'illumine, comme si une braise venait de renaître à l'intérieur de l'objet. Des traits de lumière traversent l'ambre, et transpercent le brouillard comme des flèches de feu.

— Quel est ce prodige ? demande Erych. Cet objet est-il magique ?

— A sa manière, il est plus magique que tous les trésors des seigneurs d'Alcyande, répond Aegir.

La lueur jaune-orangée se reflète sur le visage des trois hommes. Rulhan ne peut détacher son regard du morceau d'ambre qui brille à présent comme de l'or en fusion. Il lui semble que les rayons de lumière transpercent les ténèbres qui obscurcissent son âme. Un visage apparaît devant lui, celui d'une jeune femme aux longs cheveux noirs et à la peau d'amande, une jeune femme à la beauté sans égale. Elle lui sourit, et à cet instant, l'Orlanki sent son cœur se gonfler d'une joie sans limite. Il se redresse, saisi d'une ardeur nouvelle, comme si la lumière de l'ambre brillait à présent à l'intérieur de lui-même.

— Je me souviens ! s'exclame-t-il. Je me souviens d'Ilyeth !

Mais presque au même instant, la lueur s'accroît brusquement, l'engloutissant d'un soleil aveuglant. Une boule de feu l'environne de toute part, le noyant dans des flammes oranges. Il se sent comme soulevé de terre et transporté à travers le temps et l'espace.

A la rescousse d'Ilyeth

La lumière devient si vive, qu'il ne peut garder les yeux ouverts. Lorsqu'il peut voir de nouveau, tout a changé autour de lui.

Il n'est plus dans l'Entre Deux Mondes, du moins l'endroit n'y ressemble pas. Il fait nuit pourtant, et il n'y a pas plus de lumière qu'auparavant, mais il y a de l'herbe sur le sol, des arbres sur les pentes aux alentours, et la nuit est emplie de mille bruits infimes témoignant de la présence de la vie : craquements dans les branches, hululements, froissement de feuilles…

Rulhan jette un regard autour de lui. Il devine la silhouette habituelle de la montagne d'Orlank au dessus de lui. La montagne d'Orlank… Il sait ce qu'elle est, comme il sait qu'il n'aurait aucun mal à retrouver le moindre des sentiers qui sillonnent les bois, mais il ne se souvient pas d'y avoir jamais mis les pieds. Comment ceci est-il possible ? Il a des connaissances mais il ne sait pas comment il les a acquises… Rien ne pourrait être plus troublant.

Il se met à marcher le long d'une route de terre battue qui serpente entre les arbres. Pourquoi cette direction plutôt qu'une autre ? Il l'ignore, mais il a l'étrange sentiment que le visage d'Ilyeth est toujours là devant lui, à le guider sur le bon chemin.

Il sort du couvert des bois. Devant lui, il distingue dans l'obscurité l'ombre d'une grande ferme, entourée d'enclos et de champs cultivés. A proximité, tapis derrière des buissons, deux hommes sont en embuscade. L'un d'eux semble aussi massif qu'un ours, avec des membres comme des troncs et des épaules puissantes. L'autre est plus petit et plus mince, mais il brandit une longue lance. Les hommes ne l'ont pas vu ni entendu venir, leur attention est tout entière fixée sur la ferme. Des moutons et des vaches dorment dans les environs.

— Allons-y lance le plus petit. C'est le moment, à présent ils doivent tous dormir !

Les deux hommes se redressent et se glissent vers la ferme, en prenant toutes les précautions pour ne pas se faire entendre. L'Orlanki fronce les sourcils. Qui sont ces hommes et que veulent-ils ? Leurs intentions ne semblent guère pacifiques. Sont-ils venus piller ? Le plus grand brandit à présent un javelot et un coutelas long comme une épée.

Ils sont arrivés jusqu'à la porte. Machinalement, Rulhan les suit, sans qu'ils ne le remarquent. A qui est cette ferme ? Rulhan n'en a pas la moindre idée. Il a cependant la conviction qu'il est déjà venu ici, qu'il a déjà foulé ce sol. Il le sent dans toutes les fibres de son corps, et son front se couvre de sueur sous les efforts désespérés et impuissants qu'il accomplit pour se *souvenir*.

Les deux hommes marchant devant lui s'approchent à présent de la porte qui s'ouvre brusquement, laissant apparaître une petite silhouette mince. Celle-ci s'immobilise, frappée de stupeur en voyant les deux arrivants. Sa bouche s'ouvre pour crier, mais le géant lance son javelot, et l'homme s'effondre avec un râle étranglé.

Les deux compagnons bondissent aussitôt en avant et ils se ruent à l'intérieur. Rulhan reste immobile, il ne sait que faire. Son intuition lui

commande d'attaquer les deux assaillants, mais une sorte de doute le paralyse. Il se demande s'il ne ferait pas une erreur en agissant ainsi. Comment prendre parti dans un combat dont il ne sait rien ?

On entend à présent des cris et des bruits de lutte à l'intérieur, suivi du cri perçant d'une femme. A cet instant, Rulhan sent le voile de stupeur et de doute qui recouvrait son esprit se déchirer. Il reconnaît la voix de celle qui vient de crier ! Il reconnaît aussi l'endroit et comprend enfin à qui appartiennent la ferme et les champs qui l'entourent !

— Ilyeth ! rugit l'Orlanki.

Il bondit en avant, se maudissant pour sa stupidité et pour son irrésolution. Il aurait du suivre son intuition ! Il tombe nez à nez avec les deux bandits qui sortent de la ferme, les armes rouges de sang. Le plus grand a un prisonnier, une femme qu'il a jetée sur son épaule comme un sac. Elle se débat et appelle à l'aide, mais l'homme la maintient dans un étau de fer.

Rulhan cherche des yeux une arme, et son regard se pose sur une fourche posée contre le mur. Il s'en empare et bondit au devant des bandits.

—Relâche cette femme, ou je te transperce le ventre !

Le géant ne réagit pas. Il ne semble même pas l'avoir remarqué. Alors, sans hésiter, Rulhan le frappe de son arme, mais la fourche traverse le géant sans même être arrêtée ! Rulhan lui-même est déséquilibré et tombe la tête en avant, traversant le corps de l'homme comme si celui-ci était fait d'air pur. Interloqué, Rulhan se relève, tandis que les brigands s'éloignent, courant le long du sentier en direction de la forêt. *Ils ne l'ont même pas remarqué !*

L'Orlanki lève ses mains devant ses yeux. Celles-ci lui semblent translucides. Il a l'impression de pouvoir voir au travers. Derrière lui, des voix résonnent. Un vieil homme aux épaules larges apparaît sur le seuil de la ferme, le visage congestionné de fureur.

— Rattrapez-les ! hurle-t-il. Ils ont pris Ilyeth !

Il y a des râles et des sanglots à l'intérieur. Des gens se mettent à courir autour de Rulhan, le traversant même sans le voir. Ils brandissent des gourdins, des coutelas et des torches. Le vieux rentre brusquement dans la ferme, puis ressort presque aussitôt, brandissant une longue épée. Pieds nus et vêtu d'un simple pagne, il s'élance à la suite des siens, courant dans la nuit à la poursuite des bandits.

Rulhan aimerait le suivre, mais déjà il disparaît comme une volute de fumée emportée par le vent.

— Non ! Je veux savoir, je veux rester !

Il se débat avec une telle fureur, qu'il ouvre les yeux.

Il se trouve à présent dans la caverne de Nirogh, allongé sur la roche. Des chandelles sont posées sur le sol tout autour de lui, dessinant un cercle approximatif, mais elles sont presque toute éteintes. Une forme s'avance révélant un visage hideusement brûlé sous un capuchon.

— Qui es-tu ? lance l'Orlanki.

Nirogh lui retourne un regard noir.

— Tu ne me reconnais pas ? J'ai pourtant un visage qu'on n'oublie pas d'habitude.

— Il est tombé dans le Fleuve de l'Oubli, intervient Erych. Il a tout oublié.

Il lance à son maître un regard mauvais. Il ne lui a pas pardonné de l'avoir envoyé dans l'Entre Deux Mondes !

— Vraiment ? répond le mage avec une mince sourire. C'est regrettable pour toi. Mais cela ne change rien à notre arrangement…

— Quel arrangement ?

— Tu avais promis de faire quelque chose pour moi, en échange du service que je t'ai rendu en t'envoyant dans l'Entre Deux Mondes.

— On verra cela… J'ai beaucoup de choses à régler à présent. Je dois trouver qui a tué mon père et venger sa mort… Mais d'abord, je dois absolument aller à Orlank et ceci aussi vite que possible. Quoi que ce soit que tu attends de moi, cela passera après.

— Oh, cela peut attendre. Cela attendra même des années. Un jour, peut-être, tu auras un fils. J'aimerais que ce fils devienne mon élève.

Rulhan lui jette un regard stupéfait.

— Tu plaisantes j'espère ? Tu crois que je vais confier un gamin à un être tel que toi ? A un *mage* ?

— Il y a un grand pouvoir en toi, susurre Nirogh. Il est trop tard pour le développer. Mais peut-être ton fils en héritera… Il faudra alors quelqu'un pour l'éduquer, pour lui apprendre à maîtriser ce pouvoir.

— L'Orlanki est un mage ? balbutie Erych. Il a le Pouvoir ?

— Tu ne le sens pas ? C'est que tu es encore plus aveugle que je le croyais. Ce pouvoir que tu as vainement cherché en toi depuis que tu es entré à mon service, il déborde hors de lui comme un torrent furieux.

— Tu dis n'importe quoi, rétorque Rulhan. Je n'ai aucun pouvoir.

— La magie prend chez toi des chemins différents. Mais elle existe pourtant.

— Quant à mon fils, il viendra chez toi s'il le souhaite. Le destin d'un homme lui appartient. Je ne peux décider à sa place, et je ne le forcerai pas à venir ici.

— C'est juste, approuve Nirogh. Et je ne voudrais pas d'un disciple dont on aurait forcé la main. Mais tu lui parleras de moi. Propose lui de me rencontrer lorsque tu verras les premiers Signes… Que la voie soit ouverte, qu'il décide ou non de la prendre. S'il a le Pouvoir, il viendra…

— De toute façon, le temps que mon fils voit le jour et grandisse, tu pourrais bien te retrouver toi-même dans l'Entre Deux Mondes…

— Nous verrons cela… J'ai déjà vécu plus longtemps que la plupart des hommes, et je peux attendre encore…

— A présent, montre moi comment on sort de ce trou. Je dois aller à Orlank au plus vite.

Mais une voix aiguë interpelle Rulhan.

— Eh Orlanki, tu ne vas pas me laisser ici ?

Sur une table, est posée une grande cage, et à l'intérieur de cette cage, un petit être ailé est enfermé, une petite créature nue à la peau d'albâtre, qui essaye de sourire, mais ne parvient qu'à produire un rictus crispé.

— Fais moi sortir !

Rulhan lui jette un regard incompréhensif.

— Qui es-tu ?

— Ne fais pas semblant de ne pas me reconnaître, espèce d'idiot ! dit l'Elfe d'un ton où l'on sent percer une peur panique. Tu veux me faire peur ou quoi ? C'est moi Trykster !

Il tente de secouer ses barreaux, mais sans réussir à les faire bouger d'un pouce. Rulhan le toise des pieds jusqu'à la tête et secoue la tête. Ni son nom, ni son image n'évoque en lui le moindre souvenir, et il ne ressent pas vraiment l'envie d'en savoir plus sur cette étrange petite créature.

— Pourquoi est-il enfermé dans cette cage ? demande-t-il à Nirogh.

— Il a essayé de me voler ! gronde celui-ci. Il a suivi ce gros balourd d'Ygor lorsque je l'ai envoyé à l'extérieur chercher du bois mort, et il a réussi à se glisser chez moi. Je l'ai surpris à farfouiller dans mes grimoires !

— Je t'en prie Orlanki, lance encore Trykster, aide moi ! Tu me dois bien ça !

La voix de l'Elfe a pris des accents suppliants, et il laisse à présent transparaître sa peur. Rulhan fronce les sourcils. Il ne se souvient pas de la petite créature, mais s'il était son ami, il ne peut pas la laisser ici à la merci de Nirogh. Mais il ne veut pas non plus se faire le complice d'un voleur…

— Tu cherchais quoi dans ces grimoires ?

— Rien du tout, répond Trykster, très vite, mais Rulhan a eu le temps de surprendre une lueur inquiète au fond de ses yeux.

— Répond à ma question ! Tu cherchais quoi ?

Trykster hésite, et finit par répondre, à contre cœur :

— Je voulais savoir comment il faisait pour ramener les gens à la vie…

Nirogh a un rire méprisant.

— Tu voulais me voler mes secrets, misérable petit démon ? Mais même si tu avais réussi à me voler mes grimoires, tu ne serais jamais arrivé à les *comprendre*, espèce d'oiseau sans cervelle !

Trykster lui jette un regard haineux, mais ne répond rien. Il reporte son attention sur l'Orlanki et le fixe d'un air suppliant.

— *S'il te plaît*, gémit-il. Je n'ai rien fait de mal…

Qui ne voudrait pas apprendre à vaincre la mort si la possibilité lui en était donnée ? C'est le genre de tentation qu'on l'on peut aisément pardonner…

— Libère le, ordonne Rulhan au mage.

— Tu es sûr de toi ? demande Nirogh. Dans ton intérêt il vaudrait mieux qu'il reste ici, ajouté à ma collection d'ingrédients. Les Elfes sont des maîtres en matière de fourberies. Ils n'ont aucun sens moral. Ils ne connaissent ni l'attachement, ni l'amour. Ils ne respectent rien, rien n'est sacré à leurs yeux. Ils sont pareils à des animaux – la cruauté et la duplicité en plus. Les hommes ont de la pudeur, et se couvrent de vêtements, mais eux vont nus comme des bêtes…

— Ne l'écoute pas, Orlanki et viens me délivrer !

Rulhan décide d'accorder au petit Elfe le bénéfice du doute. Il insiste pour que Nirogh le libère. Mais ses pensées sont ailleurs. Il repense à la scène que lui a montré le médaillon d'ambre. Etait-ce le passé, le présent ou l'avenir ? Il lui tarde de voir ce qu'il est advenu de Ilyeth. Si quelqu'un lui a fait du mal, Orlank lui-même ne pourra pas le sauver.

— Pourquoi m'avez-vous fait cela maître ? demande Erych d'un ton de reproche, lorsque l'Orlanki est parti. Pourquoi m'avoir forcé à l'accompagner dans l'Entre Deux Mondes ? Je ne lui ai été d'aucun secours.

— Il fallait que tu voies clair sur toi-même. Tu te crois supérieur au reste de l'humanité parce que je t'ai transmis un peu de mon savoir, aussi il fallait que tu voies qui tu es en réalité. Un lâche… Tu n'arrives pas à la cheville de cet Orlanki que tu méprises.

Erych décoche à son maître un regard haineux. Mais il n'ose répondre. Nirogh a raison. La peur est plus forte que tout. Plus forte même que la haine, la honte ou les remords. Il hait son maître, mais il le craint plus que tout autre chose, la Mort exceptée.

Les Orlankis se tiennent au bas de la pente, à demi dissimulés derrière un rideau d'arbre. Au dessus, on distingue des amas de rochers, et tout en haut de la pente, une petite cabane de rondins. La lueur pâle du petit jour éclaire les flancs de la montagne et la forêt environnante.

Le plus vieux grince des dents.

— Ces fils de chiens sont chez eux.

On aperçoit en effet quelques volutes de fumée blanche qui sortent de la cheminée et montent en tournoyant dans un ciel entièrement bleu.

— Nous allons les prendre par surprise. Et malheur a eux s'ils ont fait du mal à ma fille !

L'homme qui vient de parler porte un vieux corset de maille, et brandit une longue épée étincelante. Ces compagnons sont vêtus de simples vestes de cuir matelassées ou de peaux de bête, et sont munis d'armes plus conventionnelles pour des Orlankis : lances et coutelas. L'un d'eux, un jeune homme mince, possède également un bouclier rond en cuir.

— Allons-y, dit-il. Mais soyons prudents. Si ces bandits nous voient arriver, ils pourraient nous tirer comme des lapins.

Les hommes se glissent hors de leur cachette et se dispersent le long de la pente. Ils commencent à monter, courbés en deux, utilisant les rochers et les replis de terrains pour se dissimuler à la vue de leurs ennemis. De tous, le vieux semble le plus téméraire, et la fureur qui l'habite lui fait négliger toute prudence. La seule pensée que des Orlankis aient osé s'en prendre à sa fille Ilyeth, son trésor le plus précieux, et qu'ils aient eu l'audace de venir chez lui pour l'enlever, à son nez et à sa barbe, le rend presque fou de rage.

Soudain, une flèche jaillit de la cabane et vient se ficher juste à coté de son pied gauche. Il fait un petit bond en arrière. Derrière lui, ses compagnons se

mettent aussitôt à couvert, mais lui reste là, fermement campé sur ses jambes et agite son épée d'un air menaçant.

— Venez donc m'affronter si vous en avez le courage ! hurle-t-il. Moi Kamrok, je vous défie ! Je me fais fort de vous tuer l'un après l'autre ou les deux ensemble ! J'ai combattu les uroghs alors que vous n'étiez que des gouttes de foutre !

Une nouvelle flèche jaillit, Kamrok se baisse pour l'esquiver et elle se fiche dans un tronc derrière lui.

— Lâches ! Assassins ! Voleurs !

Un homme vient se placer à coté de Kamrok, un colosse qui porte un énorme gourdin constitué d'un jeune tronc arraché à la terre.

— Je suis avec toi ! Courons jusqu'en haut et enfonçons la porte !

Il se précipite en avant, et Kamrok le suit. Tous les deux bondissent à présent vers la cabane au mépris de toute prudence. Derrière eux, il y a un instant de flottement, puis le jeune homme au bouclier leur emboîte le pas.

Mais dès que les deux guerriers apparaissent à découvert sur la pente, une nouvelle flèche jaillit de la cabane. Elle transperce la gorge du chasseur avec le gourdin. Celui-ci bascule en arrière, une expression de surprise figée sur ses traits et roule au bas de la pente dans un gargouillis immonde. Le jeune homme bondit, saisit Kamrok et le plaque au sol au moment où une autre flèche siffle à ses oreilles.

— Cesse cette folie, Kamrok ! souffle-t-il. Ce n'est pas ainsi que nous pouvons les avoir !

— Va-t-en, Kamrok ! crie une voix dans la cabane. Ilyeth est à moi. Si tu ne pars pas, nous te tuerons, et nous tuerons tout ceux qui sont avec toi.

Le jeune homme se retire à reculons, tirant le vieux avec lui. Kamrok roule des yeux féroces. Il brûle de se lancer à l'assaut de la cabane, mais il lui faut se rendre à l'évidence : ce serait courir à la mort. Le vieux est brave, mais il n'est pas fou et ne veut pas mourir pour rien.

— Il faut attendre la nuit, propose le jeune guerrier. Nous nous glisserons jusqu'en haut à la faveur de l'obscurité.

Mais une voix dans les arbres se fait entendre.

— Pas question de laisser Ilyeth à leur merci toute une journée !

Les hommes se retournent, interloqués. Ce sont tous des chasseurs Orlankis, des hommes des bois émérites, mais malgré cela, *aucun d'entre eux* n'a entendu le nouveau venu arriver. Ils poussent un soupir de soulagement en le reconnaissant.

— Rulhan ! Tu arrives pile au bon moment ! Rhug et son frère ont enlevé Ilyeth !

— Je sais !

Et se plante devant le vieil homme.

— Tu dois être Kamrok…

L'autre a un sursaut.

— Evidemment que je suis Kamrok ! Tu ne me reconnais pas ?

— Non… Lors de mes aventures chez les gens des plaines, je me suis cogné la tête, et à présent ma mémoire me joue des tours. Je ne me souviens plus de grand-chose. Je ne me souviens même plus de vos noms…

Rulhan ne juge pas utile de révéler toute la vérité. S'il disait qu'il est allé dans l'Entre Deux Mondes, et qu'il s'est jeté *volontairement* dans le fleuve de l'Oubli, ces hommes le prendraient certainement pour un fou (et ils auraient raison : lui-même n'arrive pas imaginer une seule raison qui aurait pu le pousser à faire cela).

Les chasseurs posent sur lui des regards pleins de commisération.

— Il faut aller voir la vieille Erida. Elle te préparera une potion.

— Plus tard ! D'abord, sauver Ilyeth.

— Et comment ? proteste le jeune homme. Il y a toute la pente à escalader jusqu'à arriver à la cabane. Si nous approchons, ils nous abattront sans difficulté à l'aide de leurs arcs. Nous n'avons pas d'autre choix que d'attendre la nuit. A la faveur de l'obscurité, nous nous glisserons sans peine jusqu'en haut.

— Qui es-tu, toi ? demande Rulhan d'un ton brusque.

— Je suis Terughan le fermier, dit le jeune homme. Mon père est un homme très riche. Et j'aime Ilyeth. J'espère pouvoir l'épouser un jour.

En disant cela, il bombe le torse et toise Rulhan et Kamrok d'un air de défi.

— J'ai oublié bien des choses, gronde Rulhan. Mais une chose que je ne pourrai jamais oublier est l'amour que j'ai pour Ilyeth. Jamais je ne la laisserai à un autre homme.

— Je donnerai Ilyeth à celui qui m'apportera un objet fabriqué par les mages d'Alcyande, intervient Kamrok. Mais d'abord, il faut la délivrer des griffes de Rhug.

— Rhug aussi voulait Ilyeth dit quelqu'un. Et c'est le meilleur guerrier d'Orlank. En plus, son frère est avec lui, et il est plus fort qu'un ours…

— Si vous avez peur, restez donc ici, lance Rulhan d'un ton de mépris. Moi, j'irai seul.

— Tu vas te faire tuer, comme Arag.

— Non ! Car je ne monterai pas par la pente. Je passerai par la falaise au dessus.

Les Orlankis le regardent d'un air effaré.

— Tu es fou ! Personne ne pourrait réussir une pareille ascension !

La falaise est un mur vertical et lisse, sans aucune prise, qui s'avance au dessus de la cabane en un surplomb rocheux formant une sorte d'abri naturel. Mais le chasseur hausse les épaules.

— Moi j'en suis capable.

— Je viens avec toi, dit aussitôt Terughan. Moi aussi je sais grimper sur les rochers.

Les autres les regardent d'un air interdit. Aucun ne se propose pour venir avec eux. Kamrok lui-même semble réticent.

— Si nous chargeons tous ensemble, propose-t-il, certains auront une chance d'atteindre la porte…

— Beaucoup d'entre nous mourront et même si nous arrivons en haut, ils prendrons Ilyeth en otage et menaceront de la tuer. En passant par les rochers, nous pouvons atteindre la maison sans être vus.

— Je ne vous suivrai pas là haut, dit Kamrok d'un ton définitif. Je l'aurais fait jadis, dans ma jeunesse, mais à présent je ne suis plus si agile. Je ne pourrais que me rompre les os sur les rochers, sans profit pour personne. Mais dès que vous aurez pénétré dans la cabane, nous donnerons l'assaut et arriverons en renfort. Je veux tuer Rhug moi-même !

Il lève son épée d'un air féroce. Les autres approuvent. Terughan et Rulhan quittent le groupe et contournent la cabane en passant à travers la forêt. Les arbres sont si denses et touffus qu'on ne peut voir à plus de quelques mètres devant soi.

Soudain, les branches s'animent, et une petite créature ailée jaillit de derrière les branches, ses cheveux et sa peau couverts d'aiguilles de sapin. Elle s'élève dans les airs et se met à tournoyer autour des deux compagnons.

— Tu es encore plus fou depuis que tu as perdu la mémoire, ricane Trykster. Tu vas te casser la gueule et t'écraser comme une merde sur les rochers. J'ai hâte de voir ça ! Si tu meurs je n'aurais plus de dette à rembourser.

— Prête moi tes ailes, alors, grogne Rulhan.

— Quelle est cette chose ? demande Terughan en ouvrant des yeux ronds.

— Chose toi-même, riposte Trykster.

— C'est un Elfe. Il semblerait que je lui ai sauvé la vie jadis, pour mon malheur.

Les chasseurs poursuivent leur chemin à travers la forêt sans plus s'occuper de l'Elfe. Celui s'élève au dessus des arbres, dans la lumière du soleil, et vole en direction de la cabane.

La première partie de l'ascension est facile. Il s'agit de contourner la montagne et de grimper le long d'une pente couverte de gros rochers grisâtres. Les chasseurs arrivent sans problème jusqu'en haut, et mettent en fuite une famille de marmottes qui profitait du soleil. Ils s'avancent ensuite jusqu'au bord de l'à-pic et jettent un coup d'œil prudent en bas. Ils surplombent la cabane, qui si proche d'eux qu'on croirait presque pouvoir l'atteindre en tendant le bras. Elle est blottie tout contre le mur de roche qui s'avance au dessus du toit, le couvrant de son ombre protectrice. La falaise est si abrupte et si raide qu'il semble complètement impossible de descendre par cette voie. Sur le toit de la maison, on aperçoit une petite forme avec des ailes, cachée dans l'ombre de la cheminée.

Sans hésiter un seul instant, Rulhan enjambe le bord. Mais Terughan l'arrête en lui mettant la main sur l'épaule.

— Attends Rulhan. Il faut que nous nous mettions d'accord auparavant. Lorsque cela sera fini, que Rhug et son frère seront morts et que Ilyeth sera en sécurité, il faudra que nous réglions cette affaire une fois pour toute.

Rulhan hoche la tête se demandant si l'autre compte le défier. Le jeune fermier continue.

— Nous sommerons Kamrok de choisir. Cela ne peut pas continuer ainsi. Nous sommes tous les deux des hommes de valeur, dignes d'Ilyeth. Il faudra qu'il accepte de la donner à l'un de nous.

— C'est moi qui épouserai Ilyeth, répond Rulhan d'un ton sans réplique. J'irai à Alcyande et je ramènerai un objet magique pour Kamrok.

— Tu as déjà essayé. Tu vois où cela t'a mené ? Lorsque tu es parti pour Alcyande, j'ai eu très peur. Je me suis dit que si un homme à Orlank était capable d'accomplir cet exploit, c'était bien toi. Mais mon père m'a rassuré. Il m'a dit que les mages ne te donneraient jamais un de leurs objets, et que tu ne pourrais le voler. Non, il faut que Kamrok abandonne ses prétentions ridicules. Toi et moi avons déjà offert plus que nécessaire. Qu'il choisisse !

Rulhan hoche la tête. Il ne se souvient pas d'avoir offert le moindre cadeau à Kamrok, mais il fait confiance au jeune homme sur ce point.

Il commence à descendre le long de la paroi, vite imité par Terughan. Les deux hommes sont accrochés à la falaise par l'extrémité des phalanges, et ils cherchent leurs prises à tâtons à la pointe de leurs bottes. En dépit de son impatience, Rulhan progresse avec une prudence infinie. Une chute serait presque certainement mortelle. Centimètre après centimètre, il descend le long du mur vers la cabane, en s'agrippant à la roche comme s'il voulait se fondre en elle. Derrière lui, Terughan éprouve encore plus de difficultés : bien qu'il soit aussi souple et agile que Rulhan, il est un peu plus petit, et a de ce fait plus de mal à trouver des prises. Sa respiration est haletante. En bas, les Orlankis tapis dans les sous bois suivent la descente en retenant leur souffle.

— Ces deux hommes sont de grands héros, murmure quelqu'un. Tous deux sont dignes de devenir tes fils, Kamrok.

Le vieux hausse les épaules.

Rulhan se balance à présent au dessus du vide, suspendu à une sorte de corniche saillante hors de la paroi comme un éperon. La cabane de rondins est juste en dessous de ses pieds, à quelques mètres en contrebas. A moins d'être capable de marcher la tête en bas comme les mouches, il est *impossible* de descendre plus bas. Rulhan prend une inspiration et lâche prise, espérant se réceptionner sans dommage sur le toit. Le choc est si violent qu'il perd l'équilibre, roule le long de la pente et tombe dans le vide. Dans un dernier réflexe, il s'accroche in extremis au rebord, restant ainsi suspendu par les poignets.

Sa chute a attiré l'attention de ses ennemis. La porte de la cabane s'ouvre brusquement et un colosse en jaillit, brandissant un gourdin. Son visage se crispe de fureur à la vue de Rulhan et il lève son arme redoutable. Rulhan lâche prise et tombe à ses pieds, roulant dans la poussière pour échapper au coup de gourdin qui devait lui faire exploser le crâne. Au dessus, on entend un choc sourd. Terughan s'est laissé tombé sur le toit et a atterri sans dommage, se réceptionnant avec l'agilité d'un chat. Il dégaine son poignard d'un geste rapide.

Le colosse continue à s'en prendre à Rulhan et frappe en poussant des rugissements d'ours en colère. Il fait tournoyer son gourdin, sans laisser à son adversaire le loisir de se ressaisir. Pour lui échapper, Rulhan doit plonger en arrière, et il fait une chute de plusieurs mètres dans des éboulis. En bas de la

pente, Kamrok et les siens jaillissent hors du couvert des arbres et se ruent en avant avec des cris sauvages.

— Pour Ilyeth ! hurle Kamrok.

Rulhan se redresse, encore tout étourdi de sa chute. Son visage et ses mains sont écorchés et pleins de sang. Le colosse, perché au dessus des rochers darde vers les Orlankis des regards furieux et hurle des insultes et des menaces. Terughan prend son élan, bondit du toit comme un écureuil sur le dos du guerrier, et lui plante son poignard dans l'épaule. Le colosse pousse un grognement de rage, attrape le fermier accroché sur son dos et le jette à terre d'un geste brutal. Terughan se remet aussitôt sur ses pieds et se retourne vers le géant pour lui faire face. Rhug est sorti lui aussi de la cabane et vole au secours de son frère. Il bondit et frappe Terughan de sa lance. La pointe d'acier pénétre dans le flanc du jeune fermier. Son visage se crispe de surprise et de souffrance, un râle lui échappe, qui se mue en une sorte de gargouilli lorsque le sang jaillit hors de sa bouche.

Rulhan, qui a enfin retrouvé ses esprits, dégaine son coutelas, et se lance à l'attaque. Le colosse, blessé, fait tournoyer son gourdin pour l'empêcher d'avancer. Rulhan plonge dans les jambes de son adversaire et le plaque au sol. Les deux hommes s'empoignent en un corps à un corps féroce. La lutte semble déséquilibrée, car Rulhan est beaucoup plus petit et moins lourd que son adversaire, mais la fureur et sa rage de vaincre décuplent ses forces, tandis que le géant est handicapé par sa blessure à l'épaule. Rulhan étourdit son adversaire d'un puissant coup de poing, lui colle son genou au creux de l'estomac, et pour finir, lui ouvre la gorge d'un geste brusque.

Rhug arrive à la rescousse, brandissant sa lance encore rouge du sang de Terughan. Rulhan, tout à sa lutte avec le colosse, ne réalise pas le danger. A l'instant où Rhug abat son arme, une pierre, décochée avec habilité, vient le heurter à la tempe. Etourdi, celui-ci chancelle, laissant le temps à son adversaire de se relever.

Kamrok et les siens sont arrivés à mi pente, ils poussent des cris de triomphe à la vue du colosse abattu. Rhug repart à l'attaque, le visage crispé par la haine.

— Tu as tué mon frère ! crie-t-il les yeux pleins de larmes de rage et de chagrin. Tu vas payer !

Rulhan recule, il a de la peine à éviter les attaques de Rhug, qui est le guerrier le plus habile qu'il n'ait jamais rencontré. L'homme a la vivacité d'une panthère, la pointe de sa lance semble danser comme un feu follet. Rulhan ne songe même pas à attaquer, tant il éprouve de difficulté à se protéger et à détourner les coups qui pleuvent sur lui. La pointe de la lance perfore son bras gauche, faisant jaillir le sang, puis la hampe vient le frapper avec violence sur le coté de sa mâchoire, et enfin un coup de pied au ventre l'envoie rouler au sol, le souffle coupé. Rhug bondit en avant, levant sa lance pour l'estocade finale, lorsqu'une flèche jaillit du bas de la pente et lui transperce le flanc. L'un des hommes de Kamrok a bandé son arc et a tiré en pleine course. Sous l'impact, le guerrier est projeté en arrière. Kamrok arrive à sa hauteur et vient se placer devant lui, tout essoufflé par sa course, tenant son épée d'un bras peu assuré.

Rhug n'est pas encore hors de combat. En dépit de la flèche saillant hors de son corps, il se retourne et fait face au vieux en faisant tournoyer sa lance.

— Tu n'es pas de taille à te mesurer à moi… ricane-t-il. Ta dernière heure est arrivée, vieillard.

La lance s'abat, impitoyable, mais l'épée de Kamrok semble prendre vie, vive comme une vipère. Le vieux détourne l'attaque, s'efface sur le coté, et Rhug déséquilibré, vient basculer en avant. Alors Kamrok balaye l'air de sa lame, et transperce la cuisse de son adversaire, qui s'effondre au sol. Les autres Orlankis n'ont aucun mal à l'achever.

Kamrok se redresse, et se rengorge, la poitrine encore haletante. Il lui semble avoir retrouvé l'espace d'un bref instant des sensations qu'il avait cru perdues à jamais.

— J'ai encore de beaux restes, dit-il avec satisfaction. Ce jeune fréluquet n'était pas de taille contre moi.

Tout à son triomphe, il en oublierait presque Ilyeth. Rulhan lui ne pense qu'à la jeune fille. Sans se préoccuper de ses blessures, il se rue à l'interieur de la cabane. Ilyeth est là, attachée sur le lit, mais saine et sauve, quoique pâle et encore tremblante de terreur, entravée par des liens si serrés qu'ils ont laissé des meutrissures bleues sur sa peau d'amande. Elle a entendu les cris et les bruits de combat à l'extérieur, et se demandait qui allait périr pour elle. Rulhan tranche ses liens avec son coutelas et la serre contre elle.

— Ô Rulhan, dit-elle, tu es revenu, tu es revenu pour moi, pour me sauver…

— J'ai entendu ton appel, par delà les plaines, et je suis venu, répond Rulhan. En réalité, c'est toi qui m'a sauvé lorsque je marchais dans les ténèbres. Le bijou d'ambre que tu m'as offert est la lumière qui m'a guidé dans la nuit où mon esprit a basculé.

Ilyeth le regarde avec terreur, effrayée par ce discours. Rulhan n'a pas le temps d'en dire plus. Déjà Kamrok pénètre dans la cabane avec les siens et arrache sa fille aux bras du chasseur. Son triomphe passé, le vieux s'est souvenu qu'il avait une fille et vient s'assurer qu'elle est sauve. Avec une insupportable sensation de déchirure, Rulhan lui abandonne Ilyeth.

— Terughan est prêt à entamer sa Seconde Vie, dit un chasseur en fermant les yeux du fermier.

— Rulhan est seul encore vivant à prétendre à la main d'Ilyeth. Aujourd'hui il l'a sauvée des griffes de Rhug le guerrier. Il est temps de lui accorder ce qu'il demande, Kamrok.

Les Orlankis approuvent. Tous aimeraient voir Kamrok renoncer à ses prétentions exorbitantes, ils voudraient voir Rulhan et Ilyeth unis. Mais le vieux sursaute et rétorque :

— C'est moi qui ai vaincu Rhug ! Je ne changerai pas d'avis. Je donnerai ma fille à celui qui m'apportera un objet magique fabriqué par les mages d'Alcyande.

Ilyeth elle-même se jette aux pieds de son père.

— Père, je t'en supplie ! Veux-tu envoyer Rulhan à la mort ?

Kamrok se détourne, insensible.

— Relève toi, ma fille ! Laisse moi régler cette affaire à ma convenance. Si j'ai choisi cette épreuve, ce n'est pas au hasard : je veux pour toi l'homme le plus brave et le plus habile de tout Orlank.

Rulhan émet un grognement.

— J'irai à Alcyande et je t'apporterai ce que tu souhaites. Mais auparavant, une autre tâche, tout aussi urgente, m'attend. Lors de mes aventures, j'ai appris que mon père avait été tué, non par un urogh comme on l'avait cru, mais par un traître de son propre camp.

Kamrok sursaute.

— Qui t'a dit cela ?

— Un homme qui était à Erekh et qui a combattu les uroghs, répond Rulhan sans mentir. A cause de ce traître, Aegir est à présent prisonnier de l'Entre Deux Mondes et n'a pu entamer sa Seconde Vie.

— Cet homme t'a-t-il dit qui était le traître ?

— Il ne le connaît pas. Cinq hommes étaient descendus avec mon père dans les profondeurs souterraines de la forteresse urogh : le mage et son garde du corps, un chevalier Darkoréen, deux mercenaires amis de mon père, et un petit homme sec venu de l'ouest, dont j'ignore presque tout, si ce n'est qu'il lui manquait deux doigts à la main gauche.

— Je les connais ! s'exclame Kamrok. Moi aussi j'étais à Erekh. Je peux te dire certaines choses à ce sujet, plus que n'importe qui à Orlank. Je ne peux pas te dire qui a tué Aegir, car je ne suis pas descendu dans la forteresse des uroghs. J'avais été blessé durant la bataille, et je n'ai pas pu suivre Galend. J'avais d'ailleurs prévenu ton père de ne pas descendre sous la terre ! Les cavernes sont des endroits pour les taupes, non pour les Orlankis. J'étais sûr qu'il lui arriverait malheur. Mais tu es blessé. Allons chez moi. Je ferai mander la vieille Erida et lorsque tu seras pansé, je te parlerai.

Rulhan réprime un mouvement d'impatience. II ne se soucie pas de ces blessures surperficielles, et voudrait entendre immédiatement ce que Kamrok a à lui dire. Au regard significatif que lui lance le vieil homme, il comprend que celui-ci ne désire pas parler devant le clan.

Il le suit donc, réfrénant son impatience. Trykster les suit à distance, caché dans la forêt, un sourire satisfait plaqué sur son visage. Il se sent plus libre tout d'un coup et le lecteur saura pourquoi bientôt…

Le vieil homme est assis sur un siège rembourré de fourrures d'ours. Il a ôté ses bottes, et un bol de tisane fumante est posé à coté de lui, répandant dans la pièce une odeur de fleur des bois. Il a essuyé avec soin son épée et l'a posée contre le mur dans son fourreau.

Rulhan est assis à coté de lui, impatient. Le vieux ne semble pas pressé d'aborder le sujet, lui qui d'habitude est intarissable sur le sujet de la guerre et sur ses exploits de sa jeunesse.

— Je vais te dire à ce que j'en sais. Parlons d'abord des Darkoréens. Il devait y avoir une vingtaine de chevaliers. Ils avaient des comptes à régler avec les uroghs apparemment. Ceux-ci n'avaient jamais osé attaquer Darkor directement, évidemment, car la cité était bien trop protégée, mais ils avaient

pillé des convois Darkoréens traversant les plaines entre Orlank et la mer, et je suppose que les chevaliers n'ont pas voulu laisser ces attaques impunies. Chacun de ces chevaliers étaient monté sur un griffon, une créature ailée, mi-aigle, mi-lion.

— Celui dont je parle portait une cuirasse avec une émeraude, et un heaume, l'interrompt Rulhan.

— Ils étaient tous vêtus de cette manière, avec des cuirasses étincelantes, serties de pierres précieuses, et des casques flamboyants. Darkor est une riche cité… Je ne me rappelle d'aucun nom… Tu pourras peut-être en apprendre plus à Darkor, mais méfie toi de ces chevaliers. Ils sont froids et cruels, et on raconte qu'ils sont assoiffés de pouvoir, et qu'ils méprisent tous les autres peuples. Dans l'armée, ils étaient à part, sans jamais se mêler aux autres, et ils n'obéissaient même pas aux ordres des mages. En réalité, ils livraient leur propre guerre, parallèlement à la nôtre.

— Des gens de cette sorte pourraient bien vouloir s'emparer de l'Argance pour eux même, songe Rulhan à voix haute.

Kamrok lui lance un regard surpris.

— Tu sais ce qu'est l'Argance ?

Rulhan hoche la tête.

— Je sais que c'est cet objet que mon père était parti chercher dans la forteresse urogh.

Le vieux le regarde d'un air scrutateur.

— Alors, tu en sais plus, beaucoup plus, que je ne le pensais ! C'était de cela justement que je voulais parler, à toi et à toi seul. L'homme auquel tu as parlé devait être très bien renseigné. Peu de gens savaient ce qu'était l'Argance. Ce n'est que par hasard que j'ai pu connaître son existence…

Rulhan reprend :

— Que sais-tu de Keredia et Raknar ?

— C'était des mercenaires. Ils avaient voyagé un peu partout aux frontières de l'empire, louant leurs épées aux mages lorsqu'ils en avaient besoin. Je crois qu'ils avaient livré beaucoup de combats ensemble… Mais je ne les ai pas côtoyés bien longtemps.

— Sais-tu ce qu'ils sont devenus ?

— Aucune idée. Ils sont repartis pour Alcyande, je suppose, pour de nouvelles guerres et de nouveaux combats… Peut-être ont-ils fini par trouver la mort quelque part sur un champ de bataille.

Il semble hésiter un instant puis ajoute :

— Je sais que Raknar en voulait à ton père… Aegir avait couché avec Keredia, qui était la compagne de Raknar… Il était jaloux…

Rulhan fronce les sourcils. Depuis que les hommes existent, la possession des femmes est la première cause de meurtre. Mais il ne veut privilégier aucune hypothèse :

— Et le petit homme à la main mutilée ?

Kamrok semble s'animer brusquement.

— Celui là, je peux t'en dire un peu plus, et à mon avis, de tous les hommes que tu m'as décris, c'est le plus suspect.

— Qu'est-ce qui te fais croire cela ?

— J'ai surpris une conversation entre lui et Galend. C'était un peu avant la bataille finale. Déjà à l'époque je m'intéressais beaucoup aux mages. Je voulais en savoir plus sur eux, et apprendre leurs secrets. Donc j'allais souvent roder aux alentours de leurs tentes, essayant de me mêler à eux, de participer aux conversations. Ils parlaient de la guerre, de la politique d'Alcyande, ou de magie, je ne comprenais pas toujours ce à quoi ils faisaient allusion, mais cela m'a permis de glaner quelques informations utiles. Une fois, alors que la discussion se prolongeait, et que j'avais bu un peu trop de bière, je me suis éloigné pour me vider la vessie. Alors que je cherchai un coin tranquille, dans les buissons près du camp, je suis tombé sur deux hommes en train de discuter. L'un était Galend, l'un des mages d'Alcyande.

— Celui qui est descendu dans la forteresse ?

— C'est ça… Et l'autre était l'homme à la main coupée. Je le connaissais de vue. Il se nommait Kersham. Il ne ressemblait pas à un mage – il ne portait pas la robe et n'avait jamais fait de magie devant nous, mais en même temps il n'avait rien d'un guerrier. Il ne participait pas aux combats. Ils étaient tellement absorbés par leur discussion qu'ils ne m'ont pas entendu arriver. Je n'ai pas voulu les déranger, alors je ne me suis pas montré. J'ai pu surprendre une partie de leur conversation. Kersham était en train de demander à Galend de lui remettre l'Argance – une fois qu'il l'aurait arrachée aux mains de Ralkan. A l'époque je ne savais pas ce qu'était l'Argance – je n'avais même pas entendu prononcer le mot. Mais Kersham en parlait comme d'un objet de pouvoir, un objet très puissant. Il suppliait le mage de la lui laisser, je ne pouvais voir son visage, mais on aurait dit qu'il était en train de pleurer.

— Et Galend a refusé ?

— Oui. Il a répondu que l'Argance devait être remise entre les mains de l'empereur d'Alcyande, que lui seul pouvait décider ce qu'il convenait d'en faire.

— Alors Kersham s'est emporté encore plus, il a accusé Galend de vouloir garder l'objet pour lui, il l'a menacé même… Mais l'autre ne s'est pas énervé. Il n'avait pas l'air très impressionné. Tout cela me laisse penser que Kersham aurait très bien pu tuer Aegir pour s'emparer de l'Argance…

Rulhan réfléchit. Cela lui semble possible effectivement.

— Tu ne sais pas ce qu'est devenue l'Argance après cela ?

— Je n'en sais rien… Je n'étais pas dans la forteresse. Rien n'a filtré. Galend est sorti de la forteresse les mains vides, *du moins en apparence*, car évidemment personne ne l'a fouillé. Kersham également, ainsi que le Darkoréen, Keredia et Raknar. Personne ne sait ce qu'ils ont trouvé si ils ont vraiment trouvé quelque chose.

— Je suppose que Galend est reparti pour Alcyande ?

— Je ne sais pas. Je crois me souvenir qu'il a d'abord accompagné les chevaliers à Darkor. Quand à Kersham, je ne sais pas ce qu'il est devenu.

— Mon pè… l'homme que j'ai vu m'a dit qu'il venait de l'Ouest, comme le Darkoréen.

— C'est possible. Mais l'homme n'avait rien d'un chevalier.

Rulhan hoche la tête. Sa décision est prise. Il va partir pour Darkor, espérant retrouver ce Kersham. C'est le numéro n°1 sur la liste de ses suspects, mais le Darkoréen n'est pas bien loin derrière, ainsi que Raknar, le mercenaire jaloux.

Partie II

La longue traque

Le désert

Orlank est l'un des plus hauts pics de la vaste chaîne de montagnes que les Alcyantes nomment les montagnes bleues. Il se dresse à plus de quatre mille mètres d'altitude. A l'est, la montagne descend en pente douce jusqu'aux plaines, mais à l'ouest, du coté de la mer, elle forme un mur de falaises presque infranchissable, avec des précipices, des crevasses, des pentes décharnées et couvertes d'éboulis. Le relief est beaucoup plus abrupt que sur l'autre flanc, le gibier y est rare, et les Orlankis ne s'y aventurent jamais sans une bonne raison.

Rulhan ne se souvient pas d'avoir jamais mis les pieds dans cette région, ce qui évidemment, ne signifie pas grand-chose. Il met deux jours pour franchir le col, et encore trois jours pour trouver son chemin vers la plaine, le long des falaises vertigineuses, balayées par un vent chaud et sec. En contrebas, s'étend une plaine aride et desséchée, couverte de rocailles, avec pour toute végétation une herbe rase et coupante et quelques arbres rabougris qui se dressent ça et là comme des sentinelles solitaires.

Rulhan jette un regard inquiet à la plaine qui s'étale devant lui. Ce qu'il redoute le plus, c'est le manque d'eau. Le vent lui dessèche déjà la peau, soulevant la poussière, et il n'a emporté qu'une seule outre de deux litres. En aura-t-il assez pour atteindre Darkor ?

— C'est complètement mort, ici, remarque Trykster, qui a pris de l'altitude pour essayer de voir un peu plus loin. Il n'y a rien, à perte de vue, rien que la plaine… C'est le désert…

— Tu as raison. Ce n'est pas un endroit pour les Elfes. Rentre chez toi si tu veux.

— Je peux pas… rétorque l'Elfe avec un sourire malicieux. Je dois payer ma dette.

Rulhan se promet de questionner le premier mage venu au sujet de cette histoire de dette. L'Elfe répond à ses questions de manière évasive. Il ne sait même pas exactement comment il a fait la connaissance de cette étrange créature, ni à quelle occasion il a contracté la dette qu'il prétend avoir à son égard, et cela le met mal à l'aise.

L'Orlanki pousse un soupir. Tant pis pour l'eau. Il avisera en temps utile. Résolument, il s'engage dans cette plaine couleur ocre, soulevant derrière lui une trainée de poussière. Il marche droit devant lui, d'un pas rapide et régulier, l'esprit fixé tout entier sur son objectif, et Trykster lui emboîte le pas, peinant pour rester à sa hauteur.

Les deux compagnons marchent toute une journée dans cette plaine qui semble sans fin. Aussi loin que porte le regard, on aperçoit que de l'herbe et des buissons épineux, avec parfois quelques rochers ou une petite colline pour rompre la monotonie sinistre du paysage. Le soleil brûle dans le ciel, irradiant sa chaleur comme une lame de feu. Trykster ne tarde pas à se fatiguer – il ne peut voler si longtemps, et il ne peut suivre en marchant le rythme infernal de l'Orlanki – peu d'hommes en seraient capables. Il vient se réfugier sur les épaules de Rulhan qui ne le repousse pas.

L'Orlanki éprouve une impression étrange en compagnie de l'Elfe. Il se demande quels étaient ses liens avec lui avant qu'il ne perde la mémoire. Etaient-ils amis ? Avait-il pour lui de l'affection ? Aujourd'hui il n'y a plus en lui qu'un vide glacé et effrayant, et l'Elfe lui inspirerait plutôt de l'agacement, son persiflage permanent et sa paresse le hérissent. Il maudit une fois de plus son amnésie. C'est un miracle que son amour pour Ilyeth ait été préservé et il en remercie Orlank – ou le dieu qui en est responsable.

— Nous ne pouvons plus continuer ainsi, dit Rulhan.

— Oh ? Déjà fatigué ?

L'Orlanki le foudroie du regard.

— Nous allons faire une halte à abri derrière ces rochers, et nous continuerons à la nuit tombée. Il est inutile de vouloir marcher avec le soleil.

— C'est toi le boss, dit l'Elfe, et il se hâte de voler jusqu'aux rochers avant que Rulhan ne change d'avis.

Il se perche sur le plus haut d'entre eux, et scrute l'horizon en mettant la main en visière devant ses yeux pour les protéger du soleil.

— Il n'y a vraiment rien de rien. Le désert complet. Pas une ferme, pas un village, lance-t-il en se retournant vers son compagnon.

A cet instant une expression d'horreur se fige sur son visage, car le chasseur a saisi son arc et encoché une flèche, pointée droit vers lui.

— Qu'est-ce qui te prend ? balbutie Trykster.

Rulhan ne répond pas, il est entièrement concentré sur sa cible. Il lâche la corde, et la flèche file droit vers son but, transperçant la tête du serpent qui rampait entre les pieds de l'Elfe. Celui-ci regarde l'Orlanki d'un air stupéfait.

— Pourquoi tu as tué ce serpent ?

— Tu aurais préféré que je le laisse te mordre ?

— Tu es stupide ! Il ne m'aurait rien fait du tout !

Ils se trouvent dans un véritable nid de serpents. Les bêtes se tortillent sur les rochers, glissant sur la pierre comme de longs doigts agiles, nullement effrayées par la présence des compagnons. Il y en a tellement qu'on a l'impression que le sol lui-même est vivant. Rulhan recule, toisant d'un air sombre les serpents qui infestent le lieu. Il songe à y mettre le feu, mais à quoi bon ? Ce serait aussi stupide qu'inutile. Il y a d'autres rochers et d'autres abris, plus loin.

Ils marchent encore près d'une heure sous le soleil avant de trouver un nouvel abri, un arbre qui étend son feuillage épineux au sommet d'un petit monticule.

— Il doit y avoir de l'eau ! s'exclame Trykster. Sinon l'arbre ne pourrait pas pousser.

Il n'est pas peu fier de son raisonnement, mais Rulhan hausse les épaules.

— Les racines sont profondes, l'eau peut être à plusieurs mètres de profondeur… Mais vas-y creuse si tu veux…

Trykster lui fait une grimace.

Sous l'arbre, il y a un peu d'ombre, et Rulhan parvient à dormir quelques heures avant que la nuit ne tombe. Alors, il boit le quart de sa provision d'eau, donne un autre quart à Trykster, et partage avec lui une miche de pain que les Orlankis lui ont donné avant de partir. Il la réservait pour une occasion comme celle-ci – dans les montagnes il n'a eu aucun mal à trouver sa nourriture chaque jour. Dans le désert ses provisions seront vite épuisées – il regrette de ne pas avoir pensé à attraper quelques serpents tout à l'heure.

La nuit, la température est beaucoup plus supportable, même fraîche, et la marche est moins harassante. Le ciel est dégagé et il y a un beau clair de lune. Ils marchent encore plusieurs heures dans la pénombre, déterminés à couvrir le plus de chemin possible avant l'aube, lorsque soudain un terrible rugissement résonne dans la nuit.

— C'était quoi ça ? demande Trykster.

Rulhan ne répond pas. Il lui semble ne jamais avoir entendu quoi que ce soit de semblable – du moins le son ne lui évoque aucun nom et aucune image. Il hausse les épaules.

— Quoi que ce soit, ça vient d'assez loin sur notre droite…

— Pourvu que ça ne vole pas, s'inquiète Trykster.

Ils entendent plusieurs fois retentir ce même rugissement durant les heures qui suivent, toujours venant du nord, mais il leur paraît à chaque fois moins puissant et moins effrayant. Le monstre – quel qu'il soit – semble s'éloigner d'eux, à moins que ce soit eux qui s'éloignent de lui.

Aux premières lueurs de l'aube, apparaît à l'horizon une barrière de collines couvertes de rocailles. Lorsque le soleil commence à monter dans le ciel, les compagnons font halte au pied de ces monts. Les seules plantes à pousser entre les pierres sont des cactus d'un vert très sombre, hérissés de pointes acérées. Rulhan perce leur écorce dans l'espoir d'y trouver de l'eau, mais elle ne contient qu'un liquide laiteux et épais auquel il préfère ne pas toucher, ne sachant s'il est comestible ou non. Mieux vaut attendre pour prendre ce risque qu'ils n'aient d'autre choix qu'entre ça ou la mort.

Le soleil flamboie dans l'azur. Rulhan et Trykster dorment à l'ombre des rochers, la tête recouverte d'un tissu protecteur. Lorsqu'arrive le soir, l'outre de Rulhan est à sec.

— Il faut trouver de l'eau, dit-il à Trykster. Nous ne pouvons pas atteindre Darkor si nous n'avons pas d'eau.

Hélas, il n'y a pas la moindre source dans les environs. Le sol est sec et décharné, sillonné de fissures et de crevasses, avec de grosses pierres encore brûlantes de soleil. Il n'y a plus aucun arbre, et même presque aucun brin d'herbe. Rulhan allume une torche et recherche des pistes dans la terre.

— Les animaux savent où se trouve l'eau. Suivons les et ils nous mèneront jusqu'aux sources.

— Quels animaux ? Les seules bêtes qu'on a vues jusqu'ici sont des serpents et des scorpions… Il n'y a pas d'animaux ici, s'il y en avait je le verrai !

Rulhan, sans se décourager, explore les environs. Il sait que la vie trouve toujours un chemin, même dans les déserts les plus inhospitaliers. Pourtant, il lui faut rapidement se rendre à l'évidence : il n'y a rien de vivant ici,

même les serpents ont disparu. Jamais l'Orlanki n'aurait pu imaginer un endroit aussi mort.

Il décide alors de revenir sur ses pas, vers l'Est, pour trouver un peu de végétation, Trykster le suit en se lamentant pour le temps perdu et le manque d'eau.

— On ne s'en sortira jamais, gémit-il. On va crever dans le désert et les serpents boufferont nos cadavres. Je n'aurais jamais dû faire la bêtise de te suivre !

Rulhan finit par découvrir une piste, une sorte de sentier étroit tracé dans l'herbe jaune. Il trouve aussi des empreintes dans la terre, des sortes de sabots.

— Cela mène vers le nord.

— C'est de là où venait le rugissement l'autre nuit, remarque aussitôt Trykster.

— Nous l'avons laissé derrière nous.

Ils marchent vers le nord pendant d'une heure, alors que les premières lueurs de l'aube commencent à poindre. Ils sont fatigués et assoiffés. Rulhan est soucieux. S'ils ne trouvent pas de l'eau *très vite*, ils risquent de périr d'inanition dans ce désert. Trykster en tout cas risque de ne pas survivre à une nouvelle journée passée sous ce soleil de feu. La végétation a refait son apparition tout autour d'eux, avec des hautes herbes brunes, et de petits buissons épineux. D'autre part, d'autres pistes semblent rejoindre la première, avec des empreintes toute semblables qui se rejoignent pour former une sorte de colonne.

— Nous sommes sur la bonne piste ! s'exclame Rulhan. Il doit y avoir un point d'eau !

Comme en réponse à ces paroles optimistes, le rugissement de la nuit dernière résonne à nouveau, plus puissant que jamais. Trykster sursaute, alarmé, et se met à battre des ailes comme un papillon affolé. Le bruit semblait beaucoup plus proche et beaucoup plus effrayant que la dernière fois.

— Nous sommes en train de nous jeter dans la gueule du monstre…

— Mieux vaut combattre cette créature que mourir de soif dans le désert, rétorque Rulhan en étreignant son arc. Si cette bête nous attaque, nous nous battrons et nous la tuerons, voilà tout.

Les herbes se font soudain plus hautes et plus drues et on aperçoit dans la lueur pâle du petit jour des arbres aux longues feuilles d'un vert éclatant. Lorsqu'ils écartent les herbes, les compagnons débouchent sur les rives d'une rivière aux eaux étincelantes, qui serpente entre des collines.

Auprès de l'eau, de petites antilopes au poil brun sont en train de s'abreuver. Elles ne jettent aux compagnons qu'un coup d'œil indifférent, avant de se remettre à boire. Trykster s'envole au dessus de la rivière et plonge dans l'eau, faisant jaillir une gerbe d'écume. Effrayées, les bêtes s'écartent avec des petits bonds rapides. Rulhan, plus circonspect, se met à genoux et commence à boire, en puisant de l'eau au creux de ses mains jointes.

Trykster jaillit en riant au dessus de la rivière, dégoulinant d'eau, les premiers rayons du soleil illuminant ses ailes de reflets d'or et d'argent. Rulhan remarque que sa peau de nacre a pris une teinte étrange, comme cuivrée, avec

des reflets d'or. Est-ce l'effet du soleil – une sorte de bronzage à la mode Elfique – ou autre chose ?

— Tu es un génie, Orlanki ! Je savais que tu nous sortirais de là !

Rulhan hausse les épaules et remplit sa gourde.

— A présent, il faut trouver un endroit pour passer la journée.

— Du moment qu'on ne s'éloigne pas trop de la rivière.

— Ce serait idiot de rester par ici. La créature que nous avons entendue tout à l'heure doit venir boire elle aussi, et les abords du fleuve constituent sans doute son terrain de chasse.

Il se décide pourtant à rester auprès de la rivière, et choisit de la descendre en direction de l'Ouest. C'est de toute évidence le moyen le plus sûr pour atteindre Darkor. La rivière mène forcément à la mer, et s'il y a des villages ou des fermes sur le chemin, c'est auprès de l'eau qu'il les trouvera. Peut-être même que Darkor est bâtie à l'embouchure du fleuve qu'ils suivent actuellement ? C'est dans de pareils endroits que les hommes bâtissent leurs villes.

Le soleil monte peu à peu dans le ciel, éclairant les alentours. Des touffes de roseaux poussent au bord de l'eau, et de grands oiseaux roses et blancs viennent s'abreuver au milieu de la rivière. De l'autre coté, sur leur droite, les collines deviennent progressivement plus escarpées, se muant peu à peu en de hautes falaises abruptes. Sur la gauche, on aperçoit les collines rocailleuses et désolées où ils étaient auparavant. Elles paraissent à présent bien lointaines à l'horizon, et Rulhan s'émerveille de voir combien ils ont couvert de chemin en une nuit.

Il ne cesse de jeter des regards attentifs sur sa gauche. Les herbes sont à présent si hautes qu'un homme pourrait aisément y disparaître. C'est un endroit rêvé pour une embuscade. Le rugissement retentit de nouveau, cette fois ci tout proche, mais sur leur droite. Les oiseaux s'envolent, pris de panique. De l'autre coté de la rivière, au sommet d'une falaise qui les surplombe de plus de dix mètres, une créature apparaît dans la lumière du soleil et rugit de plus belle.

Trykster s'envole au dessus des hautes herbes. Rulhan lève son arc et saisit une flèche. Le monstre ne donne pas l'impression de vouloir attaquer. Comment le pourrait-il d'ailleurs, avec la rivière qui les sépare ? Il s'avance au bord du vide, puissant et majestueux, et se contente de regarder d'un air dédaigneux la plaine qui s'étend à ses pieds. C'est un lion énorme, couleur de sable, avec une crinière foisonnante qui descend derrière son dos. Il se dégage de lui une impression écrasante de puissance et de majesté. Son regard se pose un instant sur l'Orlanki qui détourne aussitôt les yeux. Il serait stupide de défier le lion sur son territoire ! Le fauve rugit de nouveau, un cri qui semble faire trembler la terre, puis se détourne, l'air dédaigneux, et disparaît derrière la colline.

— Il veut mieux ne pas rester ici, dit Rulhan. Eloignons nous de la rivière.

— Tu crois qu'il sait nager ?

Rulhan n'en sait rien, mais il ne veut pas prendre de risque. Trykster ne donne pas l'impression d'être effrayé, sans doute est-ce parce qu'il se sait

capable d'échapper au lion en volant. Les rugissements du fauve résonnent derrière les hautes collines qui se dressent de l'autre coté du fleuve.

Les compagnons s'éloignent de la rivière sans toutefois la perdre de vue, et alors que le soleil approche de son zénith, font une halte à l'ombre d'un petit bosquet. Il y a de petites crottes noires à proximité des arbres et Rulhan les examine avec soin.

— Ce sont des crottes de chèvres, annonce-il, sans savoir d'où lui vient ce savoir, ni l'image de l'animal que cette vue a fait surgir en lui. Il doit y avoir des hommes non loin d'ici.

Il en a une certitude absolue, sans savoir comment elle lui est venue. Est-il déjà venu ici ? A-t-il déjà traversé ce désert ?

Ils mangent les derniers restes de leurs provisions, agrémentés de quelques dattes cueillies dans les arbres au dessus d'eux. Demain, il leur faudra chasser, mais tant qu'ils ne s'éloigneront pas de la rivière cela ne présentera aucune difficulté, vu l'abondance du gibier. Ils dorment sous les arbres, protégés de la morsure du soleil par leurs ramures épineuses.

Lorsque celui-ci commence à décliner, les compagnons traversent les hautes herbes pour remplir leurs gourdes à la rivière. Des oiseaux s'enfuient à leur approche, et des antilopes courent au loin dans la plaine, dans la lueur rougeoyante du soleil couchant.

Soudain, le rugissement retentit de nouveau, et cette fois ci il vient de la *gauche*, ce qui indique soit qu'il y a d'autres lions, soit que l'animal a réussi à traverser, en nageant ou par tout autre moyen. Les antilopes se dispersent en bondissant dans les hautes herbes. Rulhan plisse les yeux, essayant d'apercevoir le lion dans la lueur déclinante du crépuscule. Le rugissement avait l'air terriblement proche.

— Il y a quelqu'un, lance Trykster, qui s'est élevé de plusieurs mètres au dessus du sol, parvient mieux à voir au loin.

— Quoi, le lion ?

— Non. Un humain, on dirait. Il court presque aussi vite qu'une antilope.

Effectivement l'homme court comme le vent, comme si la mort elle-même était à ses trousses. Il est presque entièrement nu, mis à part un pagne. Sa peau est mate, plus sombre que celle de Rulhan. Une longue crinière de cheveux noirs flotte derrière lui.

Derrière lui apparaît le lion, qui semble flotter dans les hautes herbes. On dirait que ses pattes ne touchent pas le sol, comme s'il volait à travers la plaine, il ne donne pas l'impression de forcer, et pourtant la distance qui le sépare de sa proie diminue de seconde en seconde. Sa crinière d'or flotte dans le vent, ses muscles roulent sous sa peau de sable.

Rulhan décoche une première flèche, mais la distance est telle qu'il manque sa cible de quelques mètres. Il vise avec plus de soin, tire à nouveau et cette fois atteint l'animal, mais la flèche rebondit sur son crâne sans lui faire le moindre mal.

— C'est quoi que tu as comme pointe de flèche ? demande Trykster. Du plomb ?

Rulhan l'ignore, court vers le lion en encochant une troisième flèche. Il n'a plus beaucoup de temps. Quelques secondes encore et l'homme disparaîtra sous les pattes de l'animal. L'Orlanki stoppe net, met un genou à terre, et bande l'arc pour la dernière fois. Il doit toucher aux parties vitales : la gorge ou le cœur, ou transpercer l'œil et atteindre le cerveau.

Soudain un éclair d'or jaillit devant lui. Trykster vole droit vers le lion, aussi vite que le lui permettent ses ailes. Il vole si bas que les herbes se courbent sur son passage. Rulhan ne peut plus tirer, l'Elfe est en plein dans sa ligne de mire. Il jaillit comme une flèche entre le lion et sa proie, et au dernier moment, à l'instant précis où il semble sur le point de se jeter dans sa gueule, il infléchit brusquement sa course et s'élève droit vers le ciel. Le lion s'arrête, et se dresse sur ses pattes arrière, cherchant à le saisir dans ses griffes. Tel un éclair d'or, l'elfe passe entre ses pattes, aussi insaisissable qu'une abeille, et s'éloigne, hors de portée. C'est pour redescendre aussitôt et se mettre à tourner autour du lion, en décrivant des cercles de plus en plus resserrés. L'animal lance des rugissements féroces, mais il ne fait plus mine d'attaquer. Il se contente d'agiter sa queue d'un air courroucé.

— Dégage, Trykster ! lance Rulhan. Qu'est-ce que tu fous ? Laisse moi le tuer !

Seul le rire de l'Elfe lui répond, un rire cristallin, dans lequel on ne perçoit pas la moindre trace de peur. Le lion recule à présent. Il rugit une dernière fois, exhibant d'impressionnants crocs d'ivoire, puis se calme. Trykster continue de décrire des courbes devant lui, et sa danse aérienne évoque le vol erratique d'une abeille. Le fauve le regarde un moment avec un mélange de dédain et d'ennui, puis secoue sa crinière, tourne les talons et s'éloigne. Rulhan voit avec soulagement disparaître sa croupe dans les hautes herbes.

— Alors ? lance Trykster. Qu'est-ce que tu dis de ça ?

— C'était de l'inconscience ou tu veux te suicider ?

— Ni l'un ni l'autre, répond Trykster en éclatant de rire. Tu es bête ! Je savais bien que le lion ne me ferait rien du tout.

— Ah ? Et pourquoi cela ?

— Je te l'ai dit déjà, tu ne t'en rappelles pas ? J'ai le Don avec les bêtes. Je suis leur ami, elles m'écoutent quand je leur parle, même quand je leur parle avec ma tête. Aucun animal ne peut me faire de mal – même les plus féroces. Je ne crains que les démons et les hommes – pas les bêtes. Dès que j'ai su que la créature n'était qu'un animal, je n'ai plus eu peur du tout.

Rulhan ne répond pas. Il songe qu'une magie capable de se faire obéir d'animaux des montagnes pourrait très bien ne pas marcher avec un lion aussi gigantesque. Pourtant, il doit bien s'en rendre compte, le lion a disparu et ne donne pas signe de vouloir revenir.

Une voix interrompt brutalement ses pensées.

— Arhoûm n'est pas un lion ordinaire !

C'est le jeune homme qui courait devant le lion. Il est encore essoufflé et luisant de sueur. Il tombe à genoux sur le sol, aux pieds de Rulhan.

— Arhoûm est le « dieu lion », le maître de la plaine. S'il vous a épargné c'est qu'il avait ses raisons… Vous devez être des dieux très puissants.

— Nous ne sommes pas des dieux, dit Rulhan. Rien qu'un chasseur Orlanki et un Elfe qui n'ont plus rien à manger, et qui ont encore un long chemin à parcourir.

— Dans mon village, répond l'homme, vous trouverez à manger et le repos. Les miens vous feront bon accueil lorsqu'ils sauront qu'Arhoûm lui-même vous obéit.

Il jette un regard craintif en direction de Trykster. L'Elfe est venu se poser tout près de lui, et sa peau semble luire dans la lueur du crépuscule. A nouveau, Rulhan est frappé par son aspect doré. Est-ce l'achèvement de la transformation qui a changé l'enfant en une créature féérique ?

L'homme prend la main de l'Orlanki.

— Mon village est tout près, au bord de la rivière.

— Comment te nommes-tu ?

— Je suis Melake. Je chassais les antilopes lorsque Arhoûm m'a pris en chasse. Pour fuir, j'ai abandonné ma lance et mon bouclier.

— Où pensais-tu te réfugier dans cette plaine ? Tu aurais dû plutôt faire face et combattre.

— Il est impossible de tuer Arhoûm. Aucune flèche, aucune lance ne peut percer sa peau. Arhoûm est invincible. Ce n'est pas un lion ordinaire, c'est le « dieu lion », immortel et tout puissant. Les Anciens m'avaient dit de ne pas aller chasser lorsque le lion rugit, mais je ne les ai pas écoutés…

Rulhan et Trykster suivent Melake jusqu'à un petit village rassemblant quelques huttes de branchages construites à quelques dizaines de mètres à peine du fleuve. Autour, s'étendent des champs de blé, d'avoine et d'orge, irrigués grâce à de longs canaux creusés à partir du fleuve. La nuit est tombée lorsque les compagnons arrivent au village et tous ses habitants sont rassemblés autour d'un grand feu de camp. Une nuée d'enfants à demi nus courent vers eux et les entourent en riant. Trykster s'élève dans les airs, hors de leur portée et leur fait des grimaces.

— Arrière, rugit Melake. N'importunez pas ces étrangers. Ce sont de puissants sorciers.

Il chasse les enfants et guide ses invités jusqu'au centre du village, auprès du feu. L'un des hommes se dresse à leur approche, et aussitôt, les conversations se taisent et les rires s'arrêtent. L'homme porte un pagne et une sorte de couverture jetée sur ses épaules. Son visage n'est qu'un amas de cicatrices hideuses, son œil gauche est blanc et vitreux. Comme ceux des hommes qui l'entourent, ses cheveux noirs forment une longue crinière qui descend dans son dos.

— Qui nous amènes-tu, Melake ? demande le chef, alors que des murmures parcourent les villageois intrigués.

— Ces étrangers m'ont sauvé du dieu lion, explique Melake. Alors que le puissant Arhoûm allait s'abattre sur moi, cet être ailé que tu vois s'est dressé devant lui, et a apaisé sa fureur.

Le chef regarde Trykster. Celui-ci s'approche du feu et se saisit d'un épi en train de griller. Puis, il s'envole avec son butin et va se percher sur le toit d'une hutte pour le dévorer à son aise.

— Nous sommes en route pour Darkor, explique Rulhan, maudissant l'Elfe pour sa puérilité et son impatience. Je suis Rulhan le chasseur, fils d'Aegir. Je viens de la montagne d'Orlank. Et mon compagnon est Trykster. Il ne connaît pas les lois de l'hospitalité.

Le chef hoche la tête d'un air sentencieux.

— Si le dieu lion vous a épargné, alors vous êtes les bienvenus ici. Je me nomme Ferib, et je suis le chef de ce village.

— Nous avons besoin de provisions. J'ai de l'argent.

Il montre ses pièces, le chef les observe puis secoue la tête.

— J'ai déjà vu ces pièces. Elles viennent de l'empire n'est-ce-pas ? De l'empire des mages… *Alcyande*.

A ce simple mot, des murmures et des exclamations étouffées parcourent la foule. Plusieurs hommes s'approchent pour mieux voir, certains tentent de s'emparer des pièces comme si c'était des diamants.

— Cet argent n'a pas court ici. Les seules pièces valables sont celles des Darkoréens.

Un homme s'approche, bousculant les autres pour arriver au premier rang.

— Je me moque bien des Darkoréens et de leurs pièces ! Je te fournirai autant de vivres qu'il t'en faudra étranger, pourvu que tu me donnes ces pièces. Je veux être le seul ici à posséder des pièces de monnaie venues d'Alcyande.

A ces mots, des voix se font entendre, des cris de colère et de protestations.

— Il n'y a pas de raison que tu gardes toutes les pièces pour toi. Moi aussi je peux fournir des vivres aux étrangers !

Les hommes se bousculent, s'interpellent avec colère. Ils sont près d'en venir aux mains. Ferib lève la main.

— Je prendrai l'argent moi-même et je fournirai les vivres – au nom de tout le village. Ensuite nous répartirons les pièces.

Rulhan verse une poignée de pièces dans les mains tendues du chef et celui-ci les fait disparaître avant qu'elles ne déclenchent une émeute.

— Combien de temps faut-il pour aller à Darkor ? demande Rulhan.

— A pied, en suivant le fleuve, pas plus d'une semaine. Tu peux aussi t'arrêter à Ossam et de là, prendre un des navires qui descendent le fleuve jusqu'à la mer. Cela te fera gagner un jour ou deux.

Les deux hommes vont s'asseoir près du feu, Melake avec eux. D'autres hommes s'approchent pour se joindre à eux, mais ils gardent une certaine distance avec les trois hommes.

Une jeune femme à la peau noire s'approche de Rulhan lui met dans la main une longue feuille de palmier chargée de fèves, un épi encore chaud et un bol de lait de chèvre. Rulhan remercie d'un signe de tête, et la jeune fille lui adresse un sourire.

— Ma fille, dit Ferib en se rengorgeant.

Il a raison d'être fier. La jeune femme est presque aussi belle qu'Ilyeth et ses dents de nacre brillent dans son visage d'ébène.

— Elle te donnera de beaux petits-enfants, réplique Rulhan d'un ton prudent.

Il ne connaît pas les usages du clan et il ne veut pas mécontenter son hôte. Celui-ci hoche la tête avec satisfaction, et Rulhan peut alors l'interroger sur ce qui l'intéresse le plus.

— Je suis venu dans l'Ouest pour trouver des hommes. L'un d'eux est un chevalier Darkoréen. Un homme monté sur un griffon.

— Il y a beaucoup de chevaucheurs de griffon à Darkor. Chaque grande famille possède plusieurs dizaines de ces montures ailées, et tous les chevaliers sont entraînés à les monter. Quel est le nom de l'homme que tu cherches ? J'ai été à Darkor autrefois. Je pourrai peut-être te renseigner.

— J'ignore son nom. La seule chose que je sais c'est qu'il possédait une cuirasse ornée d'une émeraude.

Le chef fronce les sourcils.

— Une émeraude ?

— Oui une pierre verte et brillante. Très précieuse.

— Alors ce n'était pas un Darkoréen. Il y a trois grandes familles qui se partagent le pouvoir à Darkor. Chacune d'entre elle est associée à une gemme.

Le chef lève la main, trois doigts tendus – pouce, majeur et annuaire.

— Le diamant est le signe du clan Orgoth, le plus puissant et le plus riche.

L'annuaire s'abaisse.

— Le saphir désigne les Morunes, les plus vaillants.

Le majeur disparaît à son tour.

— Le rubis est le symbole des Uruks, que l'on dit les meilleurs guerriers.

Le pouce rejoint le poing serré. Rulhan reste un moment silencieux. Il mange d'un air pensif. Son père a-t-il pu se tromper, mentionner par erreur une émeraude au lieu d'une autre pierre précieuse ? Au bout d'un moment, il reprend la parole.

— Es-tu absolument sûr de cela ? Là d'où je viens, j'ai vu un homme – un homme que je crois parfaitement digne de confiance. Il m'a dit qu'il avait vu un chevalier Darkoréen, avec un griffon, et que ce chevalier portait une émeraude grosse comme le poing sertie sur son armure. Es-tu sûr de ne pas te tromper ? Peut-être y-a-t-il une quatrième famille ?

Le chef secoue la tête.

— Cela se passait il y a vingt ans environ, continue Rulhan. Peut-être cette famille a-t-elle disparu depuis ? Ou les emblèmes ont changé ?

— J'étais à Darkor à l'époque, dit le chef. Lorsque j'étais jeune, les Darkoréens sont venus ici dans le nord et nous ont dit que nous devions cesser de vénérer le dieu lion. Nous devions servir leur dieu à tête d'aigle, Vorken le dieu ailé. Beaucoup d'entre nous ont préféré accepter, ou faire semblant de se soumettre, car ils avaient peur des chevaliers. Les Darkoréens nous ont forcé à abattre le totem qui nous avions dressé près du village, et ils nous ont dit que

nous devions en construire un nouveau – à l'effigie de Vorken. Mais j'ai refusé. J'ai dit aux chevaliers que je préférai mourir plutôt que de trahir le dieu lion. Alors ils m'ont pris et m'ont emmené dans l'ouest, pour me faire combattre dans l'Arène.

L'homme marque une pause. Rulhan note que les villageois semblent comme captivés par son histoire – qu'ils doivent cependant connaître par cœur.

— Dans l'Arène, j'ai livré beaucoup de combats, et remporté nombre de victoires. J'ai tué tous les hommes que j'ai eu à combattre, et certains étaient des guerriers de valeurs, protégés par des armures de métal, les armures fabriquées dans les forges du soleil. Moi, je me battais avec les armes de notre village : bouclier et lance. Sais-tu pourquoi j'ai triomphé ?

Rulhan secoue la tête.

— Le pouvoir du dieu lion était en moi et me donnait la force de terrasser tous mes adversaires. A travers moi, c'était Arhoûm qui se battait, et Arhoûm ne peut être vaincu.

— Arhoûm n'est rien d'autre qu'un gros chat affamé et stupide, se moque Trykster du haut de son perchoir, et Rulhan lui décoche un regard assassin.

Ferib pour ne pas casser son effet, fait mine de ne rien avoir entendu.

— Pour finir, les Darkoréens ont lâché un lion sur moi dans l'Arène. Ils ont dit que si le dieu lion existait réellement, il ne laisserait pas un membre de son peuple me tuer. J'ai combattu le lion seul à seul, armé de ma seule lance. Le combat fut rude – le chef montre ses cicatrices. Mais j'ai fini par le tuer.

Il écarte la couverture qui lui cache le torse, dévoilant de nouvelles cicatrices, encore plus profondes et hideuses que celles de son visage. Rulhan se demande comment un homme peut survivre à pareilles blessures. Les griffes du lion ont creusé de profonds sillons dans sa poitrine et son abdomen.

— Après cela, les Darkoréens m'ont relâché. Les chevaliers savent reconnaître la bravoure et la valeur d'un guerrier. Ce sont des choses qu'ils respectent. Et c'est ainsi que notre village a pu continuer à vénérer le dieu lion.

Le chef se tait. Des murmures commentent son récit, qui a dû être cent fois répété. Rulhan secoue la tête. Tout cela ne lui dit pas ce qu'est devenu le chevalier à l'émeraude.

— D'autres peuples se servent-ils de griffons en guise de monture ?

Ferib secoue la tête.

— Les Darkoréens sont les seuls à avoir réussi à faire alliance avec ces créatures. On raconte qu'ils sont allés jusque dans la montagne de feu, de l'autre coté de la mer, pour s'emparer des œufs. Les griffons sauvages ne se laissent pas approcher. Ils attaquent et ils tuent tous les hommes qu'ils rencontrent. Crois moi : ton ami s'est trompé. Il a mal vu, il a confondu l'émeraude avec une autre pierre précieuse. Diamant, saphir, rubis, telles sont les seules pierres qui ornent l'armure des chevaliers. C'était ainsi jadis, et cela n'a pas changé.

Rulhan décide de laisser de coté cela pour l'instant. Il éclaircira ce mystère plus tard.

— Je cherche également un homme qui n'est pas un chevalier, mais qui vit peut-être dans la région. Je connais son nom : c'est Kersham. Je sais aussi qu'il lui manque deux doigts à la main gauche.

Ferib ne répond pas tout de suite, il prend le temps de boire une longue gorgée de lait de chèvre.

— Tu ne m'as pas dit pourquoi tu cherchais ces hommes, étranger ?

— J'ai peut-être une dette de sang avec l'un d'eux – je ne sais pas lequel.

Le chef repose le bol, s'essuie les lèvres avec soin à l'aide d'une feuille de palmier.

— Je ne connais pas cet homme. Je ne peux pas t'aider.

Des regards étonnés et des murmures accueillent cette réponse, mais le chef y met fin d'un geste. Rulhan hoche la tête. Il comprend que l'homme ment mais il ne pense pas que ce qu'il pourrait dire ou faire pourrait y changer quoi que se soit.

Lorsque Rulhan a achevé son repas, il se lève pour partir.

— Il ne me reste qu'à te remercier de ton hospitalité.

Le chef l'arrête d'un geste.

— Où vas-tu ? Il fait nuit. Tu peux dormir au village. Tu logeras dans ma hutte.

— Nous avons déjà dormi tout le jour. Nous préférons voyager la nuit, la chaleur est plus supportable.

Ferib hausse les sourcils.

— Tu ne vas pas partir comme ça ! Toi et ton compagnon ailé, vous avez sauvé Mekale des crocs d'Arhoûm. C'est un évènement qui mérite d'être fêté. Reste, et demain soir nous interpréterons la danse du lion pour vous.

— La quête qui m'attend n'est pas de celle que l'on peut retarder.

— Tu ne peux pas continuer à voyager dans les ténèbres. A l'ouest, le fleuve s'agrandit et forme un véritable marécage. Si tu t'y aventures dans l'obscurité, tu risques de t'y enfoncer et de t'y noyer.

— Nous le contournerons.

— Laisse nous au moins jouer pour toi la musique d'Akele.

Et sans attendre de réponse, il frappe dans ses mains.

— Levez-vous vous autres ! Allez chercher vos tambours et vos balafons ! En l'honneur des étrangers, nous allons conter l'histoire d'Akele !

Les villageois se lèvent et se déploient en cercle autour du feu. Des tambours tendus de peaux de chèvres et de grands xylophones de bois sont amenés. Bientôt, la nuit commence à résonner du rythme lancinant des percutions. La musique paraît envelopper tout le village, les visage s'éclairent et les hommes et les femmes se mettent à se balancer en cadence, tout en riant et en frappant des mains. Rulhan lui-même éprouve comme une sorte de douce chaleur qui lui monte de la poitrine et se répand dans tout son corps. A travers la musique, il a l'impression de communier avec tout le village. La fête éveille d'étranges échos dans sa mémoire, et ce lieu lui paraît soudain familier, comme s'il était de retour chez lui après une longue absence. Est-ce possible ? Son passé est mort dans le fleuve de l'oubli.

Les baguettes frappent en rythme les lattes de bois, et des notes claires vibrent dans la nuit. Le tam-tam des tambours les accompagnent. Des hommes se mettent à chanter, des mélopées joyeuses dont Rulhan ne comprend pas les paroles, mais qui l'étourdissent et lui donnent envie de rire, sans qu'il sache pourquoi.

Pendant ce temps, le chef s'est éloigné du groupe, et a entraîné Melake à l'écart, sous le grand arbre.

— Prends la pirogue, ordonne-t-il, et suis le fleuve jusqu'à Haïram. Tu demanderas à parler à Kersham, et tu l'avertiras qu'un étranger venu des montagnes de l'ouest arrive pour le voir, et qu'il prétend avoir une dette de sang avec lui. Tu lui diras qu'il se nomme Rulhan d'Orlank, fils d'Aegir.

— Mais, proteste Melake, ces gens sont protégés par le dieu lion ! Il les a épargné alors qu'il les avait à sa merci ! Pourquoi veux-tu t'opposer à eux ?

— S'ils sont appréciés d'Arhoûm, ils ne risquent rien. Mais s'ils cherchent querelle au Shaïk, celui-ci doit être prévenu. Allez !

Melake reste sombre. Au fond de lui, il ne sait pas si sa loyauté doit aller au Shaïk des Darkoréens plutôt qu'à ceux qui l'ont sauvé des crocs d'Arhoûm. Ferib lui-même est un serviteur du dieu lion, et la loyauté de Melake va d'abord à son chef. Il décide d'obéir aux ordres et disparaît dans la nuit.

Ni lui, ni Ferib n'a aperçu Trykster, qui perché sur une branche juste au dessus des deux hommes, n'a rien perdu de leur conversation. Il file droit vers Rulhan et lui répète tout ce qu'il a entendu au creux de l'oreille, tandis qu'autour d'eux les tambourins redoublent de vigueur, et que des danseurs nus bondissent au dessus du feu.

— Ceci est le chant d'Akele, chante le chœur des villageois.
— Akele, Akele, reprennent les femmes.
— Akele était le meilleur chasseur.
— Akele, Akele !
— Il courait plus vite que le vent dans le désert.
— Akele, Akele !
— Ses traits atteignaient toujours leur but.
— Akele, Akele !
— Mais il a quitté la plaine
— Akele, Akele !
— Il est parti loin, très loin.
— Akele, Akele !
— Il est parti chercher la rose immortelle au-delà des mers.

— Tu aurais mieux fait de fermer ta gueule au lieu de clamer sur tous les toits que tu avais une dette de sang envers Kersham, remarque Trykster, satisfait de pouvoir prendre l'Orlanki en défaut. D'abord, tu ne sais même pas si c'est vraiment lui qui a tué ton père !

— Justement, rétorque Rulhan. C'est pour cela que j'ai dit qui j'étais et pourquoi je le cherchais. Cela nous permettra de voir s'il est coupable ou non. S'il l'est, il comprendra sans doute qui je suis et pourquoi je le cherche. Il

cherchera certainement à se débarrasser de nous. Sinon, il sera simplement intriqué et nous recevra sans inquiétude.

— Pour une idée idiote, c'est une idée idiote… Risquer notre vie à tous les deux, juste pour savoir si Kersham est coupable ou non…

— Mais bientôt il reviendra, chantent les hommes.
— Akele, Akele ! répondent les femmes.
— Porteur de la lumière des grandes terres
— Akele, Akele !
— La lumière qui soigne et qui guérit.
— Akele, Akele !
— La lumière de la rose immortelle qui jamais ne fane.
— Akele, Akele !

Des calebasses emplies de bière passent de mains en mains. Le chef insiste pour que Rulhan boive lorsque son tour vient. Celui-ci humecte ses lèvres et la passe à d'autres. Trykster essaye de s'en saisir au passage mais l'Orlanki la lui arrache des mains.

— Ce n'est pas le moment. Nous devons repartir.

La fête se prolonge tard dans la nuit, avec des chants et de la musique, et partir maintenant serait insultant. Rulhan est terriblement impatient de se remettre en route. A présent qu'il sait que l'homme à la main coupée demeure effectivement dans cette region, il a encore plus hâte de le trouver. Trykster réussit à s'emparer d'une calebasse et va se réfugier sur la plus haute branche de l'arbre pour boire tout son saoul. Il a beau boire encore et encore jusqu'à se faire pêter la panse, l'ivresse ne vient pas. Est-ce l'effet de son sang d'Elfe ? Le goût âpre de l'alcool finit par lui donner la nausée. Dégoûté, il jette la calebasse au loin.

Ce n'est qu'aux premières lueurs de l'aube que Rulhan réussit enfin à quitter le village. Il emporte avec lui un grand sac plein de galettes de pain et de fruits séchés, cadeau des villageois. Trykster marche derrière lui, l'air morose. Il n'a même pas la gueule de bois.

Les chevaliers aux griffons

Les compagnons suivent le fleuve pendant plusieurs heures et ils constatent rapidement que Ferib n'a pas menti. Le cours de la rivière s'élargit et déborde dans la plaine, formant de petits étangs vaseux. Une barrière de roseaux se dresse devant eux. Pour éviter ces marais, les compagnons font un grand détour par la plaine. Ils marchent pendant plusieurs heures, alors que le soleil monte peu à peu dans le ciel. Sur leur droite, résonnent les chants moqueurs des oiseaux cachés dans les herbes des marais. Des buffles viennent boire à la rivière, des bêtes puissantes pourvues de longues cornes recourbées. Un vieux mâle pousse en apercevant les voyageurs un long mugissement menaçant. Rulhan préfère s'éloigner, bien que Trykster l'assure qu'il n'a rien à craindre de ces créatures – tant qu'il reste avec lui.

— Tss, quels trouillards ces Orlankis !

C'est seulement à ce moment que Rulhan se rend compte du petit sac de cuir que Trykster transporte avec lui. Il ne le lui avait jamais vu auparavant.

— Où as-tu eu cela ?

L'Elfe a un sourire éclatant. Il plonge la main dans le sac et en tire une poignée de pièces.

— Ce sont celles que tu as données au chef ! Je les ai récupérées dans sa hutte pendant que lui et les autres imbéciles jouaient du tambour.

A cette vue, Rulhan sent la colère le gagner.

— Je leur ai laissé ces pièces pour payer les provisions qu'ils nous ont données ! Tu n'avais pas le droit de leur reprendre !

Trykster est déconcerté.

— Mais ils voulaient nous livrer à Kersham !

— Tu as violé les lois de l'hospitalité !

— Tu m'emmerdes avec tes lois idiotes ! lance l'Elfe soudain fâché. Tu ferais mieux de me dire merci !

D'un geste rageur, il jette le sac à Rulhan qui l'attrape au vol.

— Tes lois ne s'appliquent pas à moi… Je suis un Elfe !

Rulhan le regarde en secouant la tête d'un air désapprobateur. Que faire ? Il ne peut pas retourner sur ses pas… Il soupèse le sac et finit par le ranger dans ses affaires en se promettant de le rendre à Ferib sur le chemin du retour. Trykster le regarde d'un air plein de colère et d'incompréhension. Il était convaincu que son exploit susciterait l'admiration et la reconnaissance de son compagnon et éprouve à présent une grande déception.

Lorsque le soleil approche du zénith, les deux compagnons font halte à l'abri sous un arganier rabougri, se restaurent et sommeillent quelques heures. Puis, lorsque la chaleur redevient supportable, ils reviennent vers la rivière. Au bord de l'eau on aperçoit une multitude de grands oiseaux blancs avec de longs becs pointus.

L'Elfe s'élève dans les airs et plonge au milieu de la rivière, soulevant une gerbe d'écume. Les oiseaux se dispersent avec des cris aigus lorsque l'Elfe resurgit au milieu de l'eau, sa peau ruisselante nimbée de pourpre dans la lueur du soir.

Rulhan lui jette un regard réprobateur. Sa colère envers son compagnon n'a pas disparu, et il songe qu'il n'est guère prudent d'attirer l'attention sur soi lorsque l'on voyage en pays inconnu. Il se détourne et reprend sa route, suivant les berges du fleuve. Le courant est plus fort à présent. Les rives se sont resserrées, avec des rochers et des pentes abruptes sur les cotés. L'ombre menaçante des falaises qui se dressent de l'autre coté semble noyer la rivière, donnant une teinte obscure aux eaux bouillonnantes.

Soudain, Rulhan émerge de la couverture des roseaux et arrive sur une large bande de terrain dégagée, recouverte de grandes pierres plates. Il fait très sombre à présent. Le soleil a presque disparu et ses rayons obliques donnent au lieu une apparence sinistre. On entend nul autre son que le grondement de la rivière.

Rulhan s'avance à découvert. Il n'y a pas âme qui vive. Les restes d'un foyer sont visibles à quelque distance de l'eau, un feu de camp semble-t-il, mais d'une taille inhabituelle. Le foyer fait plus d'un mètre de diamètre, soigneusement délimité par de grosses pierres, avec en son milieu un tas de cendre, et des restes d'ossements noircis.

Rulhan s'avance et palpe la cendre. Elle est froide. Il plonge sa main dans les ossements et en extrait un objet de forme approximativement sphérique. Il l'examine avec attention et son visage s'assombrit. Il jette un regard circulaire aux alentours, puis se relève et se met à décrire de larges cercles autour du foyer, examinant le sol avec une attention scrupuleuse. Lorsqu'il s'approche de l'eau, il remarque sans peine des traces de pas, profondément inscrites dans la boue.

Rulhan fronce les sourcils. Il laisse son regard planer sur les environs, scrutant les herbes et les rochers qui se voilent déjà de ténèbres. Tout à l'air tranquille, mais il ressent pourtant une impression de menace – une impression qu'on aurait tort d'écarter. Il revient en arrière, marchant à reculons, et disparaît derrière les hautes herbes. Alors seulement il se détourne et repart en arrière, marchant aussi vite qu'il le peut. Soudain, les joncs s'écartent, laissant apparaître la silhouette de Trykster, nimbée de reflets d'or.

— Il ne faut pas rester ici, dit l'Orlanki. Il vaut mieux s'éloigner de la rivière.

— Et pourquoi ? Qu'est-ce que tu as ? Tu as la trouille tout à coup ?

L'Orlanki lui lance l'objet qu'il tenait en main. C'est un crâne humain, de petite taille, partiellement brisé.

— Tu as trouvé ça où ?

— Dans un feu de camp par là bas. Vu la taille c'est celui d'un gamin… ou peut-être bien d'un Elfe. Tu veux qu'on aille trouver les types qui l'ont bouffé ?

Trykster fait tourner le crâne dans sa main, l'examinant avec inquiétude. La partie inférieure de la mâchoire a été brisée et il y a un petit trou presque circulaire au sommet du crâne.

— C'est par là qu'ils ont siroté la cervelle, explique Rulhan. Et il y a d'autres ossements similaires, des tibias, des fémurs, des cotes…

— Tu nous as amenés dans un désert peuplé de cannibales, lance Trykster d'un air consterné. On aurait dû plutôt aller à Alcyande. Là bas au moins ils sont civilisés, ils ne bouffent pas les voyageurs !

— Ils suivent la rivière vraisemblablement. Si nous nous éloignons, nous ne risquons pas de tomber sur eux.

Ils s'écartent de la rivière aux eaux bouillonnantes et s'enfoncent dans la plaine, bientôt recouverte de ténèbres.

— J'ai faim, indique Trykster. La pensée des cannibales l'a mis en appétit.

Rulhan l'ignore. Lorsqu'il juge s'être suffisamment éloigné, il bifurque sur la droite et reprend la direction de l'ouest. Cette fois ci cependant ils n'ont plus la rivière pour se guider. Ils se trouvent de nouveau dans une plaine aride et désolée, avec quelques touffes d'herbes rases à leurs pieds, et sur les cotés des amas compacts de rochers nus. Rulhan partage les provisions offertes par Ferib.

— Lorsqu'elles seront épuisées, je reviendrai chasser près du fleuve.

— C'est toi qui seras le gibier !

Rulhan ne répond pas. Il jette un regard sombre aux rochers qui les entourent, songeant qu'ils feraient une cachette parfaite pour une embuscade.

Ils voyagent durant une bonne partie de la nuit. Trykster ne cesse de récriminer, jusqu'à ce que Rulhan lui fasse remarquer que le moindre son pourrait attirer les cannibales.

— Je pourrai toujours m'envoler dans le ciel et les regarder te bouffer, lance l'Elfe.

Il se tait malgré tout et c'est dans un profond silence que se poursuit leur route. C'est à peine si on entend parfois quelques craquements furtifs dans les ténèbres.

Après des heures de marche harassante, l'aube commence à poindre derrière eux. Rulhan décide alors de revenir vers la rivière pour remplir sa gourde. Il n'a pas fait dix mètres, qu'il s'arrête brusquement et se plaque contre le sol, à plat ventre.

— Qu'est-ce… commence Trykster, mais Rulhan l'attrape et lui met la main sur la bouche.

— Mmm, proteste l'Elfe.

Rulhan lui montre une silhouette debout au sommet d'une colline sur leur gauche. On dirait un guerrier, avec une lourde armure de cuir cousue de mailles de métal, un bouclier rond avec un « umbo » une éminence centrale à bout pointu. Un casque lui couvre la tête, mais les yeux perçants de Rulhan ont immédiatement vu que ce n'était pas un humain. Il est plus grand et plus massif, avec un nez large et aplati, un front proéminent, une mâchoire puissante garnie de crocs saillants.

L'être semble examiner les environs. Cependant, il n'a pas aperçu les deux compagnons, à demi dissimulés dans un renfoncement de terrain. Trykster retient sa respiration, puis pousse un soupir de soulagement lorsque la créature se détourne et disparaît derrière la colline.

— Attends moi ici, chuchote Rulhan.

— Qu'est-ce que tu fais, tu es fou ?

L'Orlanki l'ignore et se rapproche lentement de la colline, courbé en deux, prêt à se jeter à terre à la poindre alerte. Il atteint la pente, commence à la gravir en s'aidant des pieds et des mains, et lorsqu'il atteint le sommet, se plaque au sol et jette un coup d'œil prudent sur l'autre versant.

Un camp a été installé en contrebas, avec en son centre un immense foyer pareil à celui que l'Orlank a découvert la veille. La créature qui cuit au dessus des flammes n'est pas un humain, c'est une sorte de cochon sauvage, gras et massif, avec un long groin.

Tout autour, dans la lueur pâle de l'aube, se tiennent des créatures semblables au guetteur que Rulhan a aperçu, avec des visages hideux et des armures de cuir clouté ou des cottes de mailles. Certaines ont des épées ou des haches, d'autres de lourdes lances de fantassin. Rulhan perçoit leurs voix inhumaines, mélanges de grognements de porcs et de voix d'homme contrefaites, mais il ne comprend pas leur langue. Une chose attire alors son attention. Un peu à l'écart du feu, un homme – un humain cette fois ci – est attaché à un rocher, les bras derrière le dos. Il semble très jeune – un adolescent visiblement. Rulhan se demande de qui il s'agit, si c'est un prisonnier de guerre ou une simple réserve de viande.

Soudain, un craquement attire son attention derrière lui. Il se retourne, vif comme l'éclair, et tombe nez à nez avec Trykster, qui a monté la pente pour le rejoindre, une expression inquiète plaquée sur son visage.

Rulhan lui jette un regard féroce et lui fait signe de partir, mais l'Elfe l'ignore et jette un regard en bas de la pente.

— Des uroghs, chuchote-t-il.

Rulhan observe les monstrueuses créatures avec intérêt. Ainsi c'est donc cela que Kamrok et son père sont partis combattre dans les collines ? Elles ont un aspect si effrayant et si bestial que Rulhan comprend pourquoi il y avait si peu de guerriers à oser les combattre, et pourquoi seuls des mages ont pu les mettre en déroute. Elles sont bien armées, plus grandes et plus massives que des hommes. Au vu de leurs puissantes musculatures, l'Orlanki se doute qu'elles doivent surpasser en robustesse la plupart des humains.

— Tirons nous vite fait, suggère Trykster dans un filet de voix presque imperceptible.

Rulhan ne répond pas. Il regarde l'adolescent attaché. Celui-ci a laissé sa tête basculer en avant, son menton sur la poitrine, dans un geste de désespoir. Peut-il laisser ce jeune humain au sort horrible qui l'attend ?

Il reste un moment tapi derrière les rochers, ignorant les manœuvres de Trykster qui ne cesse d'essayer de le tirer en arrière. Le soleil monte peu à peu dans le ciel, et la plupart des uroghs s'endorment. Comme les deux compagnons, ils ont fait le choix de dormir le jour et de voyager la nuit, sans doute pour échapper à la morsure du soleil – à moins que ce soit leur façon usuelle de vivre. Ils ont laissé une sentinelle, un guerrier massif et puissant, armé d'une longue lance, qui surveille les environs. Son casque et son armure brillent à la lueur du soleil.

Lorsque le jour est bien avancé, Rulhan se décide à sortir de sa cachette. Au lieu de redescendre par où il est venu, il se laisse glisser en avant, droit vers le camp urogh. Trykster met les mains sur sa bouche et étouffe un cri d'horreur en le voyant ramper vers le camp, tel un serpent vers sa proie.

— Il est fou, se dit l'Elfe. Le soleil lui a tapé sur le crâne.

Il le voit avancer dans les rochers, progressant avec prudence, s'immobilisant dès que la sentinelle fait mine de se tourner dans sa direction. Il a laissé son arc au sommet de la pente, mais a pris son coutelas, qu'il tient entre ses dents. A force de ruse, l'Orlanki parvient à la lisière du campement, et il se dissimule derrière un énorme rocher. D'où il se trouve, il entend les ronflements sonores des guerriers endormis. Mais il lui faut encore avancer jusqu'à la sentinelle…

Profitant d'un moment où elle lui tourne le dos, il se glisse, aussi vif et silencieux qu'un renard, entre les paillasses où dorment les guerriers. Il perçoit leur puanteur, leur odeur infâme de crasse et de sueur. Il est à présent dans le camp lui-même, et la sentinelle se dresse devant lui, lui tournant le dos. Le soleil joue sur son casque, jetant des reflets éblouissants. Elle fait mine de se retourner, et l'Orlanki bondit. Il lui plaque la main sur le visage et le tire brusquement en arrière, découvrant sa gorge. Il frappe de toutes ses forces, en un coup précis au défaut de la cuirasse, entre l'armure et le bas du casque. Un flot de sang jaillit de la veine jugulaire tandis que l'urogh pousse son dernier râle. Rulhan le maintient quelques secondes, puis le laisse doucement tomber au sol. Il a les mains pleines de sang.

Il éprouve une impression étrange. Il éprouve une certaine répugnance à tuer, qui contraste avec l'efficacité froide et sans âme dont il a fait preuve. A-t-il déjà tué des *humains* de la même façon qu'il a tué l'urogh ? A-t-il fait le bon choix en tuant cet urogh pour délivrer l'humain prisonnier ? Après tout il ne sait rien de lui.

L'heure n'est pas venue d'approfondir toutes ces questions troublantes. Il se précipite vers le prisonnier et tranche les cordes qui l'entravent. L'adolescent s'éveille brusquement, et lève vers lui des yeux terrifiés. Il ouvre la bouche pour crier mais Rulhan l'arrête d'un geste. Il lui désigne la sentinelle abattue. Le prisonnier hoche la tête, ses yeux pleins d'espoir. Il se relève, et Rulhan l'entraîne vers les rochers. Il jette un regard en hauteur, on ne voit plus Trykster, ni dans le ciel, ni sur les rochers. Rulhan n'en est pas surpris. Il ne s'attendait pas à recevoir de sa part la moindre aide.

La pente est abrupte et malaisée à gravir. L'adolescent est épuisé par une longue marche nocturne. Arrivé à mi-chemin, il trébuche malencontreusement, et une pierre se détache et vient rouler au bas de la pente. Elle heurte le casque d'un des uroghs qui s'éveille aussitôt, poussant un grognement furieux.

Aussitôt Rulhan s'élance, tirant le garçon derrière lui. L'urogh, en une fraction de seconde, a réalisé la situation. Il se dresse et pousse un hurlement sauvage. Il éveille ses compagnons à coups de pieds et leur désigne le haut de la colline en aboyant des ordres. Au moment où Rulhan et son protégé atteignent le sommet de la pente et commencent à se laisser dévaler de l'autre coté, les

uroghs se lancent à leur poursuite, brandissant leurs armes et poussant des cris sauvages.

Rulhan lance un regard aux alentours, il n'y a aucun lieu où ils pourraient trouver un abri. Ils n'ont pas d'autre choix que de fuir en espérant semer leurs poursuivants. Il accélère sa course, mais l'adolescent a peine à suivre son rythme.

— Plus vite, lance-t-il. Ils vont nous rattraper !

L'adolescent ne répond pas, il a trop de mal à reprendre sa respiration. Rulhan lui jette un regard consterné. Derrière lui, la masse vociférante des uroghs apparaît au sommet de la colline. En dépit de leur lourde stature, ils sont incroyablement rapides. Rulhan ne doute pas pourtant de pouvoir les distancer. Il sait qu'il peut courir plus longtemps et plus vite que ces brutes. Sur de courtes distances, leur puissance leur donne peut-être un avantage, mais dans une course plus longue, ils s'essouffleront nécessairement et devront ralentir.

Mais il y a l'adolescent ! Sa poitrine est étroite, ses muscles sont minces et flasques. Il semble déjà avoir du mal à soutenir l'allure, alors même que la poursuite vient à peine de commencer. Les uroghs gagnent du terrain. Il faut accélérer. Rulhan tire son compagnon par le poignet, l'obligeant à aller plus vite, toujours plus vite. Celui-ci a les yeux exorbités, la bouche ouverte, il suffoque, on dirait un poisson hors de l'eau.

— Cours, si tu ne veux pas mourir !

Les pas martèlent la terre, soulevant la poussière, les hurlements des uroghs s'élèvent derrière eux, toujours plus proches.

— Plus vite !

Il presse l'allure, serrant le poignet de son compagnon dans un étau de fer, l'entraînant vers l'avant à un rythme infernal. Le visage crispé par l'effort, celui-ci donne l'impression de pouvoir s'effondrer à tout moment. Mais il tient l'allure et les uroghs sont distancés. Rulhan sait qu'il pourrait tenir à cette vitesse durant une heure au moins sans problème. Durant quelques instants, il se pense enfin sauvé, mais son compagnon donne très rapidement des signes de fatigue. Le visage écarlate, la poitrine soulevée en de vains efforts pour reprendre son souffle, il semble littéralement sur le point de rendre l'âme à chaque pas.

Soudain, il trébuche et roule dans la poussière. Les clameurs guerrières des uroghs redoublent, et ils regagnent en quelques secondes le terrain qu'ils avaient perdu. Sans hésiter, Rulhan se saisit du jeune homme, le jette sur ses épaules et se remet à courir. Il s'élance, vif comme le vent, mais au bout de quelques pas, la charge de ce corps sur son dos lui pèse et l'enchaîne à la terre, ses jambes semblent soudain de plomb, un boulet à chaque pied, il halète, la poitrine oppressée.

Sentant les uroghs sur ses talons, il refuse de ralentir, puise dans toutes les ressources de sa volonté de fer pour maintenir son allure, bondissant sur les rocailles comme une antilope devant un lion. S'il trébuche, s'il tombe, c'en est fini de lui.

Il voudrait accélérer encore son allure, courir plus vite que le vent, laisser derrière lui ces uroghs maudits, mais des chaînes d'acier semblent le retenir et l'entraîner impitoyablement en arrière. Son souffle lui manque, il ne

parvient plus à respirer, mais il court toujours, indifférent à la souffrance qui le brûle comme un brasier. Courir pour ne pas mourir. Ignorer la souffrance. L'enfouir au plus profond de son être.

Il jette un regard derrière lui. Ses ennemis sont toujours sur ses talons, ils gagnent du terrain. Que faire ? Doit il faire face et combattre pendant qu'il a encore un peu de souffle ? Ce serait aller à une mort certaine. Nul guerrier, pas même Kamrok ou Rhug ne pourrait vaincre une telle horde à lui tout seul, armé seulement d'un coutelas. Doit il abandonner son fardeau et sauver sa vie ? C'est le seul espoir qui lui reste. Pourquoi périr tous les deux, là où un au moins pourrait survivre ? Seul, il pourrait échapper aux uroghs.

Il continue à courir, avec une opiniâtreté insensée, tandis que la horde derrière lui gagne peu à peu du terrain, jusqu'au moment où une ombre s'abat sur lui, recouvrant le soleil. Rulhan a le temps d'apercevoir de grandes créatures avec des corps de lion, des ailes de chauve souris et des têtes d'aigle.

Rulhan s'arrête et laisse tomber son fardeau sur le sol. Comme dans un rêve, il voit les créatures ailées fondre sur leurs proies. Elles sont cinq, et chacune d'elle porte sur son dos un chevalier, vêtu d'une cuirasse étincelante et coiffé d'un heaume surmonté de cornes d'acier. Chaque chevalier porte de la main gauche un bouclier rond et de la main droite une épée d'une longueur inusuelle.

Les chevaliers taillent à grands coups d'épée dans la masse compacte des uroghs, tandis que les griffons mettent sauvagement en pièce tout ce qui passe à portée de leur bec et de leurs serres. Après un premier passage qui laisse plusieurs uroghs sur le carreau et met les autres en fuite, les griffons s'élèvent dans le ciel, puis décrivent une large courbe et reviennent s'abattre sur ceux de leurs ennemis qui sont encore vivants. La plupart des uroghs fuient devant eux comme des brebis devant un lion, et ils sont massacrés sans aucune pitié, frappés dans le dos en pleine course. Ceux qui osent faire face connaissent un sort identique, quoique plus glorieux, le crâne fracassé ou la poitrine ouverte à coups d'épée. Les boucliers des uroghs sont déchiquetés comme du vulgaire papier par les puissants coups de taille.

Rulhan tente de reprendre sa respiration. Le jeune homme à coté de lui se redresse et jette un coup d'œil terrifié aux griffons. Il est drapé dans une sorte de robe rayée rouge et jaune, ses cheveux sont courts, presque rasés, et son teint est plus mat encore que celui de l'Orlanki.

Une ombre menaçante recouvre Rulhan. Il lève les yeux. Un bec crochu et dégoulinant de sang apparaît à quelques pouces de son visage. Le griffon le regarde avec un mélange de dédain et de férocité. Du chevalier qui le monte, on ne distingue qu'une silhouette brillante dans le soleil. Sa voix impérieuse, étouffée par le heaume, a des accents étranges.

— Qui es-tu ?

— Je me nomme Rulhan. Je suis un Orlanki.

— Es-tu un mage ?

Rulhan écarquille les yeux, surpris. Il s'attendait à tout sauf à cela.

— Est-ce que j'ai l'air d'un mage ? grogne-t-il en se relevant.

Le chevalier lève son épée d'un air menaçant. Le griffon darde sur le chasseur un regard cruel.

— Répond à ma question, barbare ! Es-tu mage ?

— Non.

— Alors que fais-tu avec l'un d'entre eux ?

Rulhan le regarde d'un air interloqué, sans comprendre. L'un d'entre eux ? Fait-il allusion à l'adolescent misérable qu'il a sauvé des uroghs ? *Ca* un mage ?… Il ne peut le croire.

— En quoi cela te concerne-t-il ? lance Rulhan qui n'aime pas le ton du chevalier.

L'homme réprime un mouvement de rage. Il n'a pas l'habitude qu'on lui parle sur ce ton.

— Comment oses-tu t'adresser à moi de cette manière, vermine d'étranger ? Je suis un chevalier Darkoréen ! Prosterne toi devant moi, ou je te tranche la tête.

— Je ne rampe devant personne, rétorque Rulhan. Je ne me connais ni maître, ni seigneur, hors Orlank qui règne sur la montagne d'Orlank.

Le chevalier furieux éperonne sa monture qui s'élance sur Rulhan avec un cri féroce. L'Orlanki se jette de coté et dégaine son coutelas dans le même mouvement. Le bec s'abat à l'endroit exact où se trouvait sa tête il y a un instant de cela. Le chevalier se penche et balaye l'air de sa longue épée. Pour l'éviter, Rulhan doit se jeter à terre et rouler dans la poussière. Il se remet aussitôt sur ses pieds, souple comme une panthère, mais le griffon charge de nouveau, aiguillonné par son cavalier ivre de fureur. Rulhan attend l'attaque, solidement campé sur ses jambes. Il sait que son coutelas ne lui sera d'aucune utilité contre ce guerrier, protégé des pieds jusqu'à la tête par une cuirasse impénétrable. Il attend le dernier moment, et juste à l'instant où la créature s'abat sur lui, il s'écarte d'un mouvement rapide, bondissant sur sa droite. Le griffon détourne la tête et donne un coup de bec au passage, mais il ne fait que lui érafler l'épaule. Le chevalier, qui brandit son épée de la main droite, ne peut frapper sur sa gauche, et Rulhan en profite pour bondir en avant et lui saisir la jambe au passage. D'une violente poussée, il lui fait vider les étriers et basculer à bas de sa monture. Le chevalier va rouler sur le sol, dans un grand bruit métallique.

Les autres Darkoréens se rapprochent et entourent l'Orlanki, brandissant leurs armes dégoulinantes de sang. Ils ne font pas mine d'intervenir. Le chevalier se redresse tant bien que mal, tout couvert de poussière.

— Je vais te tuer ! rugit-il.

— Je ne suis pas facile à tuer, rétorque Rulhan. Restons en là cela vaudra mieux.

L'autre pousse un rugissement furieux. Comme un démon, il s'abat sur le chasseur, et se met à le frapper à grands coups d'épée. L'arme est si longue et si lourde qu'il serait vain de vouloir parer ces attaques avec un simple coutelas. Rulhan esquive, recule, feinte, mais il ne tarde pas à se heurter à un griffon dressé dans son dos. Celui-ci lui coupe toute retraite, sa tête altière dressée au dessus de lui avec un dédain majestueux.

— Tu ne peux plus m'échapper, hurle le chevalier. Il frappe d'un grand coup d'estoc, droit vers la poitrine de l'Orlanki. Celui-ci s'efface une fois encore, il tente de riposter, mais le coup glisse sur l'armure du Darkoréen sans lui faire aucun mal. Celui-ci abat son épée à nouveau, en la tenant à deux mains, telle une hache. En dépit de sa lourde armure, il se meut avec rapidité et ses forces sont décuplées par la rage. Pour éviter ses attaques sauvages, Rulhan doit se jeter au sol. Avant qu'il ne puisse se relever, le chevalier est sur lui. Un coup de pied au ventre lui coupe la respiration, il voit se lever la lame dans le soleil, tente désespérément de rouler au sol pour lui échapper. Une pointe de lance se plaque brusquement contre sa gorge.

— Ne bouge plus barbare !

Le chevalier abat sa lame mais l'un de ses compagnons s'interpose et détourne le coup de sa propre épée.

—Qu'est-ce qui te prend ? demande le Darkoréen. Laisse moi tuer ce barbare ! Il m'a manqué de respect.

— Non, répond l'autre. C'est un bon guerrier, et un homme courageux. Il mourra dans l'Arène. Nous allons le ramener à Darkor, lui et le mage.

— Je veux sa tête !

— Tu le verras mourir dans l'Arène.

C'est un guerrier de très grande taille, dépassant de plus d'une tête le chevalier qui lui fait face. Son armure dorée est sertie de saphir qui étincèlent à la lueur du soleil. Dans son dos, flotte une grande cape couleur de sable.

— Qu'on les attache ! lance le chef des chevaliers.

Aussitôt, il est obéi. Des Darkoréens descendent de leurs montures et se saisissent de Rulhan et de son compagnon, puis leurs lient les poignets derrrière le dos à l'aide de cordes solides. Un autre s'occupe de trancher la tête du plus grand des uroghs.

— Nous ramènerons aussi ce trophée à Darkor !

— Que viennent faire ici ces uroghs, si loin de leur territoire ? s'interroge le chef en scrutant le visage de la créature comme s'il pouvait trouver la réponse au fond de ses yeux vitreux. Leurs collines sont très loin au nord, au delà du désert. Qu'est-ce qu'ils sont venus chercher ici ?

— Des pillards ? suggère quelqu'un.

— Il n'y a rien à piller dans ces plaines arides…

— C'est peut-être le mage qui les a amenés ici. Interrogeons le !

— Non ! Les uroghs pourchassaient le mage et son compagnon. Ils les auraient tués si nous n'étions pas intervenus.

Il enlève son heaume, relevant un visage émacié, encadré par une masse de cheveux noirs. Ses yeux sont d'un bleu intense, brillant comme deux agates.

— Que fait-on alors, seigneur Targus ? Nous retournons à Darkor ?

Le chef sursaute et lui jette un regard dédaigneux.

— Retourner à Darkor ? Différer notre quête glorieuse, cela simplement parce que nous avons croisé un jeune mage et un groupe d'uroghs en maraude ? Non, nous continuons. Nous laisserons les prisonniers à Haïram pour ne pas nous encombrer.

Les Darkoréens font monter leurs prisonniers en croupe derrière eux, puis les griffons reprennent leur envol, s'élevant haut dans le ciel d'azur, sous le soleil qui flamboie.

Rulhan jette un regard vers le sol. Il lui semble que c'est la première fois qu'il voyage ainsi – comme un oiseau dans le ciel. La plaine s'étale devant lui, interminable et monotone, avec au nord, la barrière du fleuve, et au sud, un paysage de rochers et de rocailles décharné et brûlé de soleil s'étendant sur de nombreuses lieues.

Les chevaliers laissent cela derrière eux. C'est vers le fleuve qu'ils choisissent de voler, vers le nord et vers l'est, ramenant les compagnons vers les montagnes bleues, la chaîne de montagnes dont fait partie Orlank. Le fleuve décrit des méandres sinueux à travers la plaine. Il est bordé de deux bandes d'un vert étincelant contrastant avec la teinte morne du désert. Les griffons survolent le fleuve à présent, le remontant vers sa source, volant juste au dessus de l'eau, si bas on peut apercevoir les reflets chatoyant du soleil jouant sur les vaguelettes.

Bientôt, le fleuve bifurque vers le nord, et s'élargit brusquement, formant une sorte de vaste lac entouré de champ d'orges et de hautes herbes. De jeunes paysans mènent des troupeaux de vaches paître aux abords du lac. Les bêtes sont plus petites que la normale et ont un aspect maigre et efflanqué. Leurs guides désignent les griffons du doigt, mais ils sont si loin qu'on ne peut deviner ce qu'ils disent. Il y a une île au centre du lac, une petite île sur lequel est bâti un manoir de pierre blanche.

Les chevaliers se dirigent droit vers l'entrée du manoir, un portail de métal terne formant une brèche dans un mur de pierre immaculé haut de plus de cinq mètres. Le portail est grand ouvert, mais les Darkoréens l'ignorent et passent au dessus du mur. Ils survolent un jardin recouvert d'une pelouse jaunie, avec quelques palmiers pour assurer un semblant d'ombre, et se posent au pied d'un escalier de pierre blanche.

Des hommes s'approchent. Ils se tiennent à distance respectueuse des griffons. Ils n'osent même pas regarder les chevaliers en face et baissent les yeux dès que ceux-ci font mine de se tourner vers eux.

Impatient, Targus saute à bas de sa monture.

— Où est votre maître ? Pourquoi n'est-il pas ici pour m'accueillir ?

— Je suis ici, ô puissant seigneur Targus, le meilleur des Morunes ! dit une voix chevrotante. Bienvenue à Haïram, à toi et aux nobles chevaliers qui t'accompagnent.

Un homme vient d'apparaître au sommet des escaliers, un petit homme sec et ridé, vêtu seulement d'une longue tunique austère d'un gris pâle. Son visage semble marqué par l'inquiétude.

— Je suis honoré… Mais, tu aurais dû me prévenir de ton arrivée, seigneur… Rien n'est prêt pour t'accueillir…

Targus hausse les épaules.

— Je n'ai aucune envie de m'attarder ici, lance-t-il d'un ton méprisant. Nous t'avons amené deux prisonniers à mettre sous bonne garde jusqu'à notre retour.

Le vieil homme s'incline, visiblement soulagé.

— Il en sera fait selon tes désirs, ô seigneur.

Il se tourne vers ses serviteurs.

— Vous avez entendu ? Emparez-vous des prisonniers et enfermez les à la cave !

— Méfie toi du plus jeune, ajoute Targus. C'est un mage. Ne lui laisse pas l'occasion d'utiliser ses pouvoirs.

Les chevaliers font basculer les prisonniers au sol. Rulhan roule dans la poussière. Il se tortille pour se redresser, mais des mains l'empoignent avec rudesse, le forcent à se relever et l'entraînent vers le manoir.

— Tu devras les garder chez toi jusqu'à ce que nous retournions à Darkor pour les mener dans l'Arène. Tu répondras d'eux sur ta vie. Nous reviendrons sans doute ici dans les jours qui viennent. Nous dormirons au bord du lac, mais il nous faudra des provisions pour nous et pour les griffons. Veille à ce qu'elles soient prêtes à notre retour.

— Tes désirs sont des ordres, seigneur.

Il lève la main droite pour essuyer la sueur qui coule sur son front, et à cet instant, Rulhan sursaute. Il lui manque deux doigts, tranchés au niveau des premières phalanges. Kersham ! Ainsi c'est lui le « Shaïk », l'homme à la main mutilée, celui qui a peut-être tué son père ! A quelques pas de lui, presque à portée… Il pousse un grognement de colère. Sa fureur ravive sa frustration de se sentir entravé. Il éprouve la solidité de ses liens, mais il n'a plus la force surnaturelle qui était la sienne dans l'Entre Deux Mondes. Il serait vain de vouloir rompre les cordes.

Des hommes robustes, vêtus de longues robes brunes, entraînent Rulhan et le jeune mage à l'intérieur du manoir, dans une vaste pièce dallée, soutenue par de hauts piliers élancés. Une magnifique mosaïque de verre décore la salle, représentant une prairie en fleur, avec de hautes herbes luxuriantes. Au premier rang, une fleur se détache sur les autres, une rose d'une blancheur immaculée qui semble briller comme un soleil.

Une jeune fille apparaît, s'interposant entre Rulhan et la mosaïque. Elle ne doit pas avoir plus de vingt ans, ses cheveux sont longs et soyeux, et sa peau à la fraîcheur délicate d'une fleur tout juste éclose.

— Qui sont ces hommes ? demande-t-elle.

— Des prisonniers des Darkoréens, répond quelqu'un. Des mages.

Elle leur jette un regard apitoyé. Ses yeux sont pleins de douceur et de tristesse. Les serviteurs ne laissent pas aux prisonniers le temps de lui parler : ils les poussent en avant à travers une arche de pierre et les amènent jusqu'à une lourde trappe. Celle-ci donne accès à un escalier obscur et étroit. Rulhan et son compagnon, toujours entravés, sont violemment poussés dans le dos. Sans pouvoir se retenir, ils basculent en avant et roulent au bas des marches.

— Fais attention, dit l'un des gardes. Les Darkoréens les veulent vivants. S'ils s'étaient brisés la nuque en tombant qu'aurions nous fait ?

Personne ne répond, et la trappe se referme avec un claquement sourd. Les deux hommes se retrouvent seuls dans les ténèbres, avec seulement un

mince trait de lumière venant d'une fente dans la trappe, insuffisant pour éclairer la pièce.

Rulhan, encore étourdi et meurtri de sa chute, se tortille pour se mettre assis. Il n'en peut plus d'être ainsi entravé, une rage sourde couve au fond de son cœur. Il doit pourtant garder la tête froide et trouver un moyen de s'échapper.

Son compagnon lui lance :

— Pourquoi as-tu fait ça ?

Sa voix est glaciale et teintée de reproche. Rulhan sursaute.

— Fait quoi ?

— Pourquoi m'as-tu délivré des uroghs ?

Rulhan ne peut en croire ses oreilles.

— Tu aurais préféré que je les laisse te dévorer ?

— Ils ne m'avaient pas pris pour me tuer, sinon ils l'auraient fait depuis longtemps. Avec eux j'aurais eu une chance…

— Nous trouverons le moyen de sortir d'ici.

Un silence réprobateur lui répond. Rulhan songe que Trykster est toujours dehors, libre. Il ne sait pas ce qu'il est devenu, mais s'il a pu suivre les griffons, le moment est bien choisi pour payer sa dette. Mais que pourrait-il faire ? Même s'il arrive jusqu'ici, aura-il seulement la force de soulever la trappe ?

Le jeune prétendu mage continue ses récriminations :

— Tu ne pouvais pas te mêler de tes affaires ? Les Darkoréens seraient peut être passés au dessus des uroghs sans les voir s'ils étaient restés immobiles…

— Tu es l'ennemi des chevaliers ?

— Les Darkoréens détestent les mages. Dès qu'ils en trouvent un, ils l'envoient dans l'Arène… J'avais réussi à passer inaperçu, et maintenant, à cause de toi…

— Ce qui est fait est fait, l'interrompt Rulhan. On ne va pas revenir là-dessus. Au lieu de geindre, utilise donc tes pouvoirs pour nous sortir d'ici.

— Mes pouvoirs ?

— Tu es un *mage* oui ou non ? Les mages ne sont-ils pas supposés posséder des pouvoirs magiques ?

Un silence. Puis le jeune reprend la parole, d'une voix moins hostile.

— Tu viens d'où ? D'Alcyande ?

— D'Orlank. C'est à l'est. A la frontière de l'empire.

— Et bien peut-être qu'à Alcyande ou à Orlank il y a des mages capables de se libérer d'une prison les bras attachés derrière le dos, mais *moi* je ne suis pas capable de faire ça. Tout mon talent en matière de magie consiste à….

Le jeune homme s'interrompt brusquement. Des craquements se font entendre et la trappe s'ouvre, inondant la cave de lumière. Au sommet des marches, Kersham apparaît, le visage inquiet. Rulhan le scrute avec attention. Est-il l'assassin de son père ? Est-ce lui qui l'a frappé dans le dos et s'est emparé de l'Alcyande ? Il est si vieux et si frêle qu'il ne paraît pas capable de tuer même

une mouche, mais cela s'est passé il y a des années… Il devait être plus jeune alors et plus vigoureux. Il l'imagine se glissant derrière Aegir pour le frapper sournoisement dans le dos… A cette pensée, il se sent l'envie de courir en haut des marches, de prendre le vieux par le cou et de serrer…

— Comment ont-ils su ? demande Kersham au mage.

— C'est Erak qui m'a vendu ! lance celui-ci d'une voix pleine de rancœur. Erak le fils du tanneur d'Ossam. Il m'a dénoncé aux Darkoréens contre quelques pièces. Lorsque j'ai vu cela je me suis enfui. J'ai pris un baluchon et une outre d'eau et je suis parti dans le désert.

— Les Darkoréens ont réussi à te rattraper ?

— Non ! s'exclame le mage. Ce sont des uroghs qui m'ont pris. Ils voulaient me dévorer, mais j'ai fait une démonstration de mes pouvoirs, alors ils ont décidé de me garder comme prisonnier pour me ramener à leur roi. A la différence des Darkoréens, les uroghs respectent la magie et ceux qui la pratiquent !

Il jette un regard furieux à Rulhan.

— Alors ce barbare est arrivé et m'a délivré. Les uroghs se sont lancés à notre poursuite, mais les Darkoréens leur sont tombés dessus et les ont massacrés. C'est à cause de cet homme que je suis prisonnier des chevaliers ! Maintenant ils veulent nous ramener à Darkor. Nous faire périr dans l'Arène.

— Tranche nos liens et laisse nous partir, si tu n'es pas du coté des Darkoréens, intervient Rulhan.

Kersham secoue la tête.

— Je ne peux pas faire cela… Je n'ai rien contre vous. Je vous aurais aidé si j'avais pu, mais si les chevaliers reviennent et qu'ils ne vous trouvent pas ici, ils s'en prendront à moi…

— Ils vont nous tuer, gémit le mage. Je t'en prie, Kersham, aide nous ! Je ne veux pas mourir…

Géné, le vieil homme détourne les yeux.

— Je ne peux pas… Je ne peux rien faire… Si j'avais été seul, oui peut-être… Je suis un vieillard, il n'y a plus grand-chose qui me retient à la vie… Mais il y a Sureya. Elle est tout ce qui me reste…Je ne veux pas que les Darkoréens lui fassent de mal.

— Tu pourrais partir avec nous ! lance le mage. N'en as-tu pas assez de Darkor ? Tu pourrais fuir avec moi à Alcyande ! Emmener ta fille et tous tes gens…

— Les Darkoréens nous rattraperaient sans peine avec leurs griffons et ils nous massacreraient. Ils seront sans pitié si je les trahis. Je suis désolé, Azir. Je ne peux pas vous aider.

— Je t'en supplie…

Kersham secoue la tête. Il sent son cœur se serrer en regardant le jeune homme en larme au bas des marches, mais il ne cède pas. Il ne doit pas se laisser attendrir, pour l'amour de sa fille.

— Je ne peux pas me permettre de prendre ce risque…

Il recule, en continuant de secouer mécaniquement la tête, comme pour essayer de se convaincre lui-même.

— Je ne peux rien faire… Je n'ai pas le choix…

— Attends ! lance Rulhan.

Il est trop tard. La trappe se referme sur eux, les replongeant dans les ténèbres.

On n'entend plus que les sanglots d'Azir, prostré au sol.

— Tu crois que pleurer comme une vieille femme arrangera nos affaires ? demande Rulhan.

— On va mourir tous les deux, lance Azir d'un ton hargneux. Tu t'en fiches peut-être mais *pas moi*.

— Nous ne sommes pas encore morts. Dis moi donc un peu : que sais-tu de Kersham ?

Il y a un bref silence. Puis Azir reprend, le ton empreint d'un mélange de désespoir.

— A quoi bon ? Il ne veut pas nous aider… Il laisserait les Darkoréens nous tuer sans lever le petit doigt. Il ne se soucie pas de nous !

— Répond à ma question ! ordonne Rulhan d'un ton plus dur. Cesse de geindre et concentre toi sur l'instant présent. *Que sais-tu de Kersham* ?

L'autre reste silencieux puis prend une profonde inspiration. Lorsqu'il reprend la parole, son ton est plus calme, plus serein.

— C'est un *Shaïk*, un seigneur. Les Darkoréens contrôlent toute la plaine, mais ne se soucient pas de l'administrer eux même. Cette terre est trop aride et trop pauvre. On ne peut vivre que sur les rives du fleuve et les Darkoréens préfèrent demeurer sur la côte, le plus près possible de la mer. Ils délèguent la tâche de gérer ces territoires à des hommes nommés par eux en échange de leur allégeance et d'un lourd tribut. Kersham est l'un de ces hommes, un « Shaïk ». C'est lui qui a la charge du lac et des ses alentours. Bien que la terre ne lui appartienne pas en propre, c'est un homme riche et important. Il est tout entier à la merci des Darkoréens. Il ne fera rien contre eux.

— N'aie pas peur, gamin, nous nous sortirons de cette histoire sans dommage.

— Et comment ? Tu as entendu Kersham. Il ne fera rien qui puisse provoquer la colère des chevaliers. Ils sont impitoyables… S'il nous laissait partir, il serait destitué et sans doute envoyé dans l'Arène. Et sa fille ? Qui sait ce qu'ils feraient à sa fille ? Elle finirait dans une maison de plaisir, comme esclave des chevaucheurs de griffon.

Rulhan coupe court à ces lamentations.

— Lorsque j'étais dans l'est, j'ai entendu parler de Kersham. On m'a dit qu'il avait combattu contre les uroghs aux cotés des mages d'Alcyande…

— Kersham ? Se battre contre les uroghs ? Tu dois te tromper. Kersham n'est pas un guerrier.

— Cela se passait il y a longtemps. Plus de vingt ans.

— Je n'étais même pas né. Je n'ai jamais entendu parler de cela. Peut-être mon père pourrait t'aider ?

— Ce que j'aimerais surtout savoir, dit encore Rulhan, c'est si Kersham a ramené quelque chose de son voyage dans l'Est.

— Quoi donc ?

— Une fleur. Une fleur semblable à une rose, mais dont la tige et les pétales auraient l'apparence du cristal.

Un silence. Les ténèbres recouvrent le visage d'Azir mais Rulhan n'a aucun mal à imaginer son visage incrédule.

— Tu te moques de moi ? Nous allons mourir et tu te soucies d'un bijou apporté ici il y a vingt ans ?

— As-tu déjà entendu parler de quelque chose comme ça ?

— Non.

— Et l'Argance ? Ce nom te dit-il quelque chose ?

— Rien du tout…

Rulhan se sent un peu déçu, mais tout cela ne prouve rien. Si vraiment Kersham a ramené l'Argance ici avec lui, il n'allait pas le crier sur tous les toits de peur que Galend et les autres mages ne viennent la lui reprendre… Sans parler des Darkoréens !

A cette pensée, une idée jaillit dans l'esprit de Rulhan.

— Si les Darkoréens détestent les mages au point de vouloir les massacrer, comment se fait-ils qu'ils aient combattu avec eux contre les uroghs ?

— Je ne sais pas… Les Darkoréens se sont toujours défiés des mages, mais la haine qu'ils leur vouent n'est pas si ancienne. Je crois qu'il y a environ une vingtaine d'années – avant ma naissance – un mage a tenté de fomenter un complot afin de renverser les trois familles de Darkor. Ce coup d'état a été un échec, mais depuis lors, les Darkoréens haissent les mages. Ils mettent à mort tous ceux qu'ils peuvent trouver.

Un silence. Il ajoute.

— La vérité est que les Darkoréens ont peur des mages, car ils possèdent un pouvoir qu'ils ne peuvent maîtriser… Les Darkoréens sont des guerriers et des navigateurs hors pair, ils ont maîtrisé les griffons, mais ils sont incapables de produire la moindre magie… C'est avant tout pour cette raison qu'ils nous haïssent… C'est du moins c'est ce que dit mon père.

— Lorsque nous sortirons d'ici ; nous irons trouver ton père. Il a l'air d'en savoir long sur la question.

— Si jamais je sors un jour d'ici, rétorque Azir, je fuierai vers les montagnes si vite que tu ne me verras même pas courir.

Rulhan repense aux Darkoréens. Leurs cuirasses de métal ouvragées, les casques, les griffons, tout était conforme à la description que son père lui a faite. Tout, excepté que les armures étaient décorées de saphirs et non d'émeraudes.

— Quelle famille porte une émeraude sur son armure ? demande-t-il.

Azir lui jette un regard interloqué.

— Aucune ! Il y a trois grandes familles, avec trois pierres : diamant, saphir et rubis.

— Tu es sûr ?

— Evidemment. Tout le monde sait cela… Tu n'as jamais entendu parler de l'histoire des quatre frères ?

Rulhan secoue la tête. Le jeune mage poursuit.

— C'est une légende Darkoréenne. Elle explique pourquoi les trois familles portent chacune une gemme différente sur leurs armures, et pourquoi l'émeraude n'en fait pas partie… Je ne sais pas si c'est vraiment le moment idéal pour la raconter.

— Pourquoi, tu as mieux à faire ?

Azir pousse un soupir et enchaîne.

— Il y avait jadis un roi dont les terres étaient menacées par des hordes de guerriers sanguinaires et sans merci que l'on nommait les hommes cendres, car leur peau était aussi noire que la nuit. Ces barbares étaient dirigés par un puissant magicien. Pour les combattre, le roi fit appel à quatre guerriers de grand renom. C'était quatre frères, héros de multiples batailles, dont la réputation s'étendait au-delà des mers. Orgoth était l'aîné et le chef. Morune était le second, le plus vaillant. Uruk venait en troisième, et il était aussi le meilleur guerrier. Enfin, venait Cserakh, le cadet, qui était le plus rusé.

Les quatre frères étaient parfaitement unis et combattaient toujours ensemble, liés par une loyauté sincère et indéfectible. Pour le compte du roi, il affrontèrent les hommes cendres, et leur livrèrent une guerre impitoyable. Ils en tuèrent un grand nombre et chassèrent les autres qui s'enfuirent en désordre dans la forêt. En voyant cela, le magicien entra dans une violente colère. Il descendit de sa montagne sous l'aspect d'un vautour, et survola le champ de bataille où gisaient les corps de ses serviteurs. Il souffla sur les cadavres, et son haleine fétide pénétra dans le corps des hommes cendre par leurs plaies béantes et leur insuffla une parodie de vie nouvelle.

Ils se dressèrent de nouveau sur la plaine, se réunirent en une cohorte innommable et fondirent sur le camp que les quatre frères avaient installé. Ils les attaquèrent au moment où ceux-ci fêtaient leur victoire. Les guerriers n'eurent que le temps de bondir sur leurs armes que déjà les hommes cendres étaient sur eux. Il y eut une mêlée confuse et terrible. Les frères rivalisaient de prouesses, fauchaient leurs ennemis comme des épis de blé, bondissaient au dessus de leurs têtes, feintaient, esquivaient. Face à la multitude qui les assaillait de toute part, ils semblaient invincibles. Ils ne pouvaient remporter la victoire, car à chaque fois qu'ils abattaient un ennemi, le magicien enveloppait son cadavre de son souffle maléfique, et aussitôt celui-ci revenait à la vie et retournait au combat. Pourtant, rien ne pouvait entamer la détermination des frères qui étaient décidés à lutter jusqu'à la mort.

Or, le plus jeune, Cserakh, qui était aussi le plus intelligent, comprit qu'ils n'avaient aucune chance de vaincre, malgré toute leur vaillance, tant que le sorcier serait encore en vie. Alors, il laissa ses frères combattre seuls, et se glissa hors du champ de bataille. Pour passer inaperçu, il s'était couvert le visage et le torse de cendre, afin de ressembler à l'un de ses ennemis.

Après s'être un peu éloigné, il se laissa tomber au sol et fit mine d'être mort. Il se couvrit le visage de sang pour mieux donner le change, et bientôt, le sorcier sous sa forme de vautour l'aperçut et s'approcha de lui pour souffler sur son corps son haleine magique. Dès qu'il sentit le souffle l'envelopper, Cserakh se dressa, vif comme l'éclair, et trancha la tête du vautour d'un seul coup d'épée. Celle-ci roula au sol et sa magie maléfique s'envola avec elle. Les créatures qu'il avait ramenées à la vie sentirent leurs forces les quitter, et leurs corps privés de vie s'affaissèrent. Grâce à l'intelligence du jeune guerrier, les quatre frères étaient sauvés.

Pour les récompenser, le roi leur offrit quatre gemmes, les plus grosses et les plus pures que le monde n'avait jamais connu. L'aîné, Orgoth prit le diamant qui était le plus brillant. Morune, le plus vaillant, s'empara du saphir. Uruk, le plus fort, prit le rubis. Et il resta l'émeraude pour Cserakh, le cadet.

Cserakh éprouva une grande amertume devant ce partage, car il se considérait comme le principal artisan de la victoire. Il ne voyait pas pourquoi il devrait se contenter de la moins brillante des quatre pierres. Le souffle fétide du sorcier avait corrompu son cœur, l'emplissant d'envie et de convoitise.

Durant la nuit, il se glissa vers la couche de ses frères et leur perça le cœur de leur poignard. Il leur déroba leurs pierres et s'enfuit avec elles.

Or, le roi, qui était un homme d'une grande sagesse, avait prévu cette trahison. Il avait prévenu les trois frères qui refusèrent de le croire, mais se laissèrent persuader de prendre la précaution de dormir à l'écart, et de disposer sous leurs couvertures des mannequins à leur image. Le lendemain, lorsqu'ils virent les mannequins poignardés et les pierres disparues, leurs cœurs s'enflammèrent. Ils se lancèrent à la poursuite de Cserakh, et le rattrapèrent au moment où il allait prendre la mer à bord d'une pirogue. Ils le tuèrent, puis ils dépecèrent son corps et le jetèrent aux requins pour que nul sorcier ne le ramène jamais à la vie. Ils jetèrent aussi la grosse émeraude qui repose à présent au fond des eaux. Chacun des frères garda pour lui la pierre qui était la sienne, et ils se jurèrent à nouveau fidélité.

Azir se tait. Il a la gorge sèche d'avoir tant parlé. Il donnerait n'importe quoi pour avoir un peu d'eau.

— Et donc les Darkoréens sont les descendants des trois guerriers survivants ? demande Rulhan.

— C'est ce qu'ils prétendent. Evidemment, tout ceci n'est probablement qu'une légende inventée par un poète qui a voulu plaire aux seigneurs de Darkor ! Cela te montre cependant qu'aucun chevalier ne porterait une émeraude sur son armure. Il serait aussitôt mis en pièce par les autres. Pour les Darkoréens, le vert est la couleur du mal.

Rulhan reste assis dans le noir, en tentant de maîtriser sa frustration et sa fureur grandissante. L'assassin de son père est ici ! A quelques pas de lui, peut-être. Il lui suffirait de briser ces liens… En se tortillant pour se déplacer dans les ténèbres, Rulhan entreprend une inspection rapide des environs. On distingue, dans une semi pénombre, d'énormes tonneaux empilés contre le mur. Le sol est fait de terre battue. Il n'y a rien qui pourrait servir à couper les cordes. Rulhan rampe vers les escaliers et en se tournant dos à la porte, commence à frotter les liens sur leur arête. Celle-ci n'est pas très coupante, mais l'Orlanki est patient. Il use la corde, brin par brin, et au prix de longues heures d'effort et en s'arrachant la peau des poignets, il parvient à se libérer.

Il se glisse alors jusqu'à la trappe et tente de la soulever. Sans surprise, il l'a trouve fermée de l'extérieur.

— Qu'est-ce que tu fais ? demande Azir. Viens me délivrer !

Rulhan revient en arrière. Il a perdu son coutelas, et les serviteurs lui ont enlevé sa besace avec son matériel, aussi n'a-t-il rien pour couper les cordes.

Il essaye de les dénouer avec ses ongles. Avant qu'il ne puisse y parvenir, la trappe s'ouvre de nouveau, et la lumière apparaît. Rulhan a juste le temps de remettre ses mains derrière son dos et de se retourner. Deux silhouettes apparaissent en haut des marches, une vieille femme portant un plateau de provisions et un homme trapu, avec une courte barbe noire, qui brandit un bâton.

— Le Shaïk vous offre de quoi manger, dit l'homme d'un ton glacial. Le seigneur Kersham est bienveillant, remerciez le.

Son regard est dur, sans la moindre marque de compassion pour les prisonniers. Rulhan n'a d'yeux que pour les restes des cordes qui gisent encore sur le sol prêt des marches. Si l'homme les aperçoit… tout est perdu.

La femme descend les marches, lentement. Elle est vieille, le plateau est lourd, chargé d'une cruche d'eau et d'une grosse miche de pain. Elle marche avec d'infinies précautions, les yeux fixés au sol, pour ne pas trébucher et tomber. Dans un instant, elle va voir les cordes… Quel idiot il a été de ne pas les cacher… Rulhan évalue ses chances de bondir en avant et de prendre l'homme de vitesse avant qu'il n'ait eu le temps de refermer la trappe.

La femme s'avance, marche après marche, et arrive au pied des escaliers. Les cordes qui devraient se trouver à ses pieds ont disparu. Rulhan ne peut en croire ses yeux. Il était sûr et certain de les avoir laissées en bas des marches, il pourrait jurer les avoir vu il n'y a pas deux secondes, mais *elles n'y sont plus*.

— C'est bien gentil de la part de ton seigneur, grogne Rulhan. Mais comment veux-tu qu'on mange avec les mains attachées derrière le dos ? Détache nous !

L'homme hausse les épaules. Il saisit son couteau, et tandis que la vieille pose le plateau à terre, il s'approche de Rulhan et se penche, le couteau à la main. L'Orlanki le saisit d'une main à la gorge l'empêchant de crier, et de l'autre au poignet. L'homme essaye de se débattre, il est robuste, mais Rulhan lève son genou et le frappe aux parties génitales, avec une telle force que les yeux de son adversaire semblent jaillir hors de leurs orbites. Son visage se crispe de souffrance, devient rouge comme un pivoine. Il s'affaisse lentement, et Rulhan l'assomme d'un coup puissant derrière la nuque. La vieille recule, épouvantée et se met à pousser des cris d'orfraie.

— Silence, grand-mère ! grogne Rulhan en lui mettant la main sur la bouche.

Elle se débat, paniquée, et l'Orlanki ne sait comment la calmer. Elle n'a plus que la peau sur les os et semble fragile comme du bois mort. Il a peur de lui rompre les os s'il la maintient trop brutalement.

— Vas-tu te calmer enfin ? Je ne te veux pas de mal !

Hélas, il est trop tard. Les cris poussés par la vieille ont déjà rempli leur office. Des bruits de pas précipités se sont entendre, et un visage inquiet apparaît dans la lumière.

— Que se passe-t-il, Hermia ? dit une voix.

Rulhan n'a pas l'intention de se laisser de nouveau capturer. Il repousse la vieille qui s'effondre comme une poupée de chiffon, et s'élance. En quelques

bonds, il arrive au sommet de l'escalier, et avant que le nouvel arrivant n'ait pu se rendre compte de la situation, il lui décoche un puissant coup de poing en pleine mâchoire qui l'envoie s'écraser contre le mur. Deux domestiques transportant des fagots de bois dans le couloir sont pris de terreur à cette vue. Ils laissent échapper leur chargement et s'enfuient en hurlant. Rulhan hésite, les poings serrés. Les cris de la vieille, les appels aux secours des serviteurs, tout cela se mélange dans sa tête. Que faire ? S'il prend le temps de délivrer Azir il risque d'être repris. Il ne peut pas laisser le jeune mage à la merci des Darkoréens, même si c'est un jeune ingrat pleurnichard.

Il se retourne et descend les escaliers quatre à quatre. Azir est déjà en train de couper ses liens. Il a déjà, on ne sait comment, réussi à s'emparer du couteau que le garde avait laissé échappé dans sa chute et il l'utilise à présent pour se détacher. Rulhan a un grognement approbateur – il est heureux de constater que le jeune mage n'est pas complètement dépourvu de ressources. Il ramasse le bâton du garde et remonte vers la sortie. Lorsqu'il arrive dans le couloir, deux hommes s'interposent, armés eux aussi de bâtons, deux hommes robustes, plus petits que lui, mais plus trapus.

Ils font tournoyer leurs armes avec des gestes menaçants, cherchant à le forcer à reculer vers la trappe. Ils sont prudents et circonspects – ils le craignent visiblement, et ce genre d'adversaire est souvent plus difficile à vaincre que celui qui – tel le chevalier Darkoréen que Rulhan a désarçonné, est trop sûr de sa force.

L'Orlanki s'impatiente. Il faut en finir. D'autres gardes pourraient venir. Rulhan ignore combien il y a d'hommes capables de se battre dans ce manoir.

Il passe à l'attaque sans prévenir, tenant son bâton à deux mains. Son adversaire pare le coup, mais il est obligé de reculer sous l'impact. L'autre essaye d'en profiter pour frapper, mais Rulhan esquive, et riposte d'un coup de pied qui atteint son adversaire à la cuisse. Celui-ci pousse un grognement, mais ne montre aucun signe de faiblesse. L'Orlanki repart à l'assaut. Il doit vaincre vite.

Une fois encore, ses attaques sont repoussées. Est-ce parce qu'ils craignent de mécontenter les Darkoréens en le tuant, où simplement par prudence ? Les gardes ne cherchent pas à le blesser, mais ils l'empêchent de passer. Rulhan commence à sentir la rage l'envahir. D'un coin de l'œil il aperçoit Azir qui vient lui aussi d'émerger de la cave, enfin libre.

— Avec moi Azir ! hurle-t-il.

Il charge les deux hommes, décidé à forcer le passage coûte que coûte. Il atteint celui de droite au creux de l'estomac, mais presque au même instant, il reçoit un coup violent sur le bras gauche qui lui fait presque lâcher son arme. La douleur irradie dans tout son bras, le paralysant complètement. Rulhan ne peut qu'espérer qu'il ne soit pas cassé. Il se baisse pour esquiver un nouveau coup de bâton, et s'abat sur son adversaire l'engageant au corps à corps. Celui-ci lui saisit le bras droit, et lui tord le poignet pour l'obliger à lâcher son arme, mais Rulhan riposte d'un coup de tête qui fait exploser le nez du garde. Celui-ci lâche prise et s'effondre, à demi assommé.

Azir a déjà profité du combat pour s'enfuir, il court le long du couloir menant à la grande salle. Rulhan veut l'imiter, mais le deuxième garde se jette

sur lui au passage et le plaque au sol. Rulhan se débat, mais son adversaire le saisit par le cou et l'étrangle avec rage tout en essayant de l'assommer en lui cognant la tête contre le sol. Le bras gauche paralysé, le crâne résonnant comme une volée de cloche, Rulhan suffoque, il saisit son adversaire au poignet, lui déchire les chairs de ses ongles pour lui faire lâcher prise mais peine perdue. Alors à demi conscient, il le saisit au visage et lui enfonce ses ongles dans les yeux. L'homme pousse un hurlement de douleur et lâche prise. Rulhan roule sur le sol pour se dégager la gorge encore brûlante et le crâne endolori. Il se remet sur ses pieds, mais il a l'impression que le sol tangue sous lui. Lorsqu'il se remet à courir, il titube et manque de s'effondrer avant d'atteindre la première arche.

L'homme derrière lui se relève, ramasse son bâton et revient à charge. A nouveau, Rulhan se baisse, et l'homme passe au dessus de lui, basculant par-dessus son corps plié en deux. Avant qu'il ne puisse reprendre ses esprits, l'Orlanki l'étourdit d'un coup en plein visage, et il se rue vers la sortie, avec une énergie redoublée…

L'espoir peut-être, la liberté, si proche ! Un homme apparaît dans un escalier sur sa gauche, souple comme une panthère, et s'interpose entre lui et la sortie. C'est un être étrange, noir des pieds jusqu'à la tête, vêtu d'un simple pagne en peau de léopard. Il brandit dans sa main droite un poignard. Ses dents d'ivoire brillent dans le masque d'ébène de son visage.

— Ecarte-toi et laisse moi le passage, lance l'Orlanki. Je ne suis pas ton ennemi. Veux-tu mourir pour les Darkoréens ?

L'autre ne réagit pas. Est-t-il seulement capable de comprendre sa langue ?

Rulhan passe à l'attaque. Il n'a plus d'arme, mais l'homme n'est pas très grand ni très puissant, s'il peut l'engager au corps à corps, il est sûr de vaincre, à condition de l'empêcher d'utiliser son arme. Mais l'autre se dérobe au tout dernier moment. Il est plus vif comme un serpent, et Rulhan qui ne s'attendait pas à cela, trébuche, emporté par son élan et s'effondre de tout son long sur le sol. En une fraction de seconde, le guerrier d'ébène bondit et lui met la pointe du poignard sur la gorge. Rulhan ne bouge plus.

Une nouvelle fois, il est vaincu et il se retrouve prisonnier. Les gardes reviennent, encore tout étourdis. Ils se saisissent de l'Orlanki qui la rage au cœur ne peut rien faire pour leur résister. Ils l'attachent de nouveau, avec plus de soin qu'auparavant, en lui liant les chevilles et les mains. Rulhan songe à Azir. Lui au moins a pu en profiter pour disparaître, ainsi sa tentative d'évasion n'aura pas été entièrement vaine. Si le jeune homme l'avait attendu, peut être à deux auraient-ils pu vaincre ce guerrier d'ébène si habile, mais quel autre comportement attendre d'un homme des plaines ? Ils sont tous couards et sans honneur. Rulhan espère à présent qu'il aura la possibilité de tuer quelques adversaires dans l'Arène des Darkoréens avant de succomber.

On l'enferme de nouveau au même endroit, seul dans les ténèbres. La douleur se met à pulser en vagues de feu à l'intérieur de son crâne, les cordes meurtrissent sa chair, son bras gauche le fait terriblement souffrir, à tel point qu'il commence sérieusement à croire qu'il est effectivement cassé. Il tente de se contortionner pour essayer d'atteindre la cruche, espérant au moins pouvoir

boire quelques gouttes d'eau pour épancher sa soif, mais il ne parvient pas à la trouver dans les ténèbres. Alors il laisse sa tête reposer sur le sol et s'abandonne à la souffrance.

— Pourquoi ces cris ? demande Sureya. Que s'est-il passé ?

La jeune fille est perchée sur un balcon surplombant la salle commune, devant des mosaïques aux couleurs chatoyantes. Elle se penche sur la balustrade d'un air inquiète et interroge le guerrier à la peau d'ébène.

— Danger, maîtresse. Retourner dans chambre.

— J'ai entendu les bruits du combat. Quelqu'un a été blessé ?

— Personne blessé. Un homme enfui, répond Ourgan, laconique.

Il y a des bruits de course et des éclats de voix à l'extérieur du manoir dans le jardin.

— Il faut le rattraper ! s'exclame quelqu'un au dehors. Fouillez toute l'île. Prenez la barque pour patrouiller sur le lac au cas où il essayerait de partir à la nage !

— Le Shaïk est parti avec la barque ! répond quelqu'un.

— Rentrer maintenant, insiste Ourgan. Sinon Kersham fâché.

Sureya ne fait pas mine d'obéir. Au contraire, elle se dirige vers les escaliers, comme pour venir se joindre à la curée.

En quelques bonds, Ourgan remonte les escaliers, d'une démarche souple et agile comme celle d'un fauve. Ses pieds nus ne font absolument aucun bruit sur le sol. Il bloque le passage à sa maîtresse.

— Tu pas aller, maîtresse. Kersham interdit.

Sureya lui jette un coup d'œil impatient.

— Quel risque y-a-t-il ? Il n'y a qu'un seul fugitif, et vous êtes presque une dizaine…

— Tu pas descendre, insiste-t-il. Rester en haut.

— Je veux savoir qui ils sont ! insiste Sureya. Ces hommes que vous retenez prisonniers. Qu'ont-il fait ?

— Prisonniers Darkoréens, indique Ourgan.

Il pose sa main sur l'épaule de la jeune fille, et d'une main douce mais ferme la reconduit jusqu'à la porte de sa chambre.

— Tu restes ici. Kersham revenir. Il expliquer.

Ourgan referme la porte sur Sureya sans lui laisser le temps de répliquer. Il se retourne et jette un œil en contrebas. Un gros domestique apparaît au seuil de la grande salle, un gourdin dans sa main. Le guerrier à la peau noire l'interroge du regard.

— Rien ! dit l'homme. Il a dû se jeter dans le lac et se faire dévorer par les soraks…

Ourgan le regarde d'un air inexpressif. Personne ne pourrait dire ce qu'il y a derrière ses grands yeux noirs.

— Continuer chercher. Si Darkoréens revenir…

Le Noir n'achève pas sa phrase. L'autre pâlit et disparaît à l'extérieur.

Sureya pousse un soupir en fixant la porte que Ourgan a refermée sur elle. Il est vain de discuter avec Ourgan qui vénère son père comme un dieu et exécute le moindre de ses ordres avec une dévotion sans faille. Le Noir fera tout pour la protéger, même s'il doit pour cela la tenir enfermer dans sa chambre tout le jour. Un prisonnier en fuite… Sureya se demande qui il peut être, ce qu'il a fait et pourquoi les Darkoréens ont choisi de l'amener ici plutôt qu'à Darkor ou ailleurs…

Elle revient à l'ouvrage sur lequel elle était en train de travailler lorsque les cris l'ont interrompu. C'est une robe qu'elle coud aujourd'hui, une magnifique robe blanche dont elle a elle-même tissé l'étoffe. La jeune fille caresse le tissu soyeux avec un étrange mélange de répugnance et d'admiration. La robe est très belle, et en d'autres circonstances elle aurait plaisir à la porter… mais aujourd'hui elle a plutôt l'impression de tisser son linceul.

Elle devrait se sentir heureuse pourtant… Les Darkoréens sont les seigneurs incontestés de la côte. Les chevaliers ne connaissent nul égaux, juchés sur leurs féroces montures ailées, ces créatures qu'ils sont les seuls à pouvoir maîtriser. Leurs galères règnent sur l'océan, tout comme les griffons sont les maîtres des airs. Ils ont conquis de vastes et riches territoires, fondé un empire s'étendant sur plusieurs milliers de kilomètres et à présent Darkor est la cité la plus riche et la plus prospère du monde connu…

Quelle femme ne serait pas heureuse d'épouser l'un de ces hommes ? De devenir la femme du noble rejeton d'une ancienne famille Darkoréenne ? Que pourrait-on rêver de plus ? Et pourtant… Lorsque Sureya songe au destin qui est le sien, elle ne peut s'empêcher d'éprouver un sentiment poignant de crainte et d'angoisse. Elle se sent comme attachée, pieds et poings liés et amenée vers l'autel comme un agneau au sacrifice.

Soudain, un bruit infime attire son attention. De petits ciseaux sont posés sur une commode, de tout petits ciseaux dorés. Sureya écarquille les yeux. Elle ne peut croire à ce qu'elle est en train de voir. Les ciseaux sont en train de *bouger*, agités d'un discret mais indéniable frémissement. Pourtant il n'y a rien aux alentours, rien qui pourrait expliquer cela… Même pas le moindre courant d'air… Soudain, les ciseaux glissent sur le meuble et tombent sur le sol avec un tintement métallique. Sureya sent une vague de terreur irraisonnée la glacer des pieds jusqu'à la tête. Elle recule et ouvre la bouche pour crier, quand une main se plaque sur son visage et une voix lui murmure à l'oreille.

— Ne crie pas. Si tu cries, je te tue.

La jeune fille sent le fil d'un couteau tout contre sa gorge.

— Tu as compris ?

Elle hoche la tête, terrifiée.

L'homme l'entraîne jusqu'à la porte, et rapidement, sans la lâcher, referme le verrou. Puis il la tire brusquement en arrière, et la fait pivoter pour se retrouver face à elle. C'est un homme très jeune, presque un enfant. Son visage et ses vêtements sont crasseux, couverts de poussière et de sueur. Ses yeux noirs se plantent dans ceux de Sureya. Il répète :

— Ne crie pas. Un appel, un seul, et je te tranche la gorge.

Elle le regarde, l'air terrifié et il finit par ôter sa main de sa bouche, comme à regret. Durant quelques secondes, ils restent tous les deux silencieux. L'adolescent ne peut détacher son regard de la jeune fille, il reste comme hypnotisé.

— C'est toi qu'ils cherchent ? souffle Sureya.

Azir se secoue soudain, comme s'il s'éveillait de sa torpeur et répond :

— Oui c'est moi. Pendant que ces idiots me cherchaient à l'extérieur, j'ai grimpé sur le toit et je me suis introduit dans ta chambre en passant par le balcon. J'aurais pu m'enfuir – mais mon compagnon est toujours prisonnier.

— Qu'est-ce que tu as fait ? Pourquoi est-ce que les Darkoréens t'ont capturé ?

— Ce que j'ai fait ? reprend Azir la voix chargé d'amertume. Rien du tout. En fait, le simple fait que j'existe semble importuner les Darkoréens.

Pris d'une impulsion puérile et irraisonnée, il tend la main, et les ciseaux sur le sol se remettent à bouger. Ils s'élèvent dans l'air, durant quelques secondes, puis retombent au sol.

Les yeux de Sureya s'agrandissent de stupeur.

— C'est toi qui as fait cela, lance-t-elle d'une voix chargée d'un respect craintif. C'est toi qui as fait tomber les ciseaux…

Sans en avoir conscience, Azir se redresse et gonfle la poitrine.

— Oui c'est moi, pour pouvoir attirer ton attention pendant que je me glissais dans ton dos.

Son regard se durcit.

— A présent, je vais te prendre comme otage et j'exigerai que ton père libère le barbare. Il tient à toi semble-t-il, et bien ce sera ta vie contre la nôtre.

La jeune fille baisse les yeux. Le garçon sent un sentiment étrange, comme une sorte d'orgueil lui gonfler la poitrine. Il ne peut quitter la jeune fille des yeux. Il a déjà connu des femmes, mais jamais comme celle là. Sa peau est si blanche et si délicate, les grands yeux noirs ont une expression si douce… Il songe qu'il pourrait l'avoir là tout de suite, la prendre de force sur son propre lit... Pourquoi pas après tout ? Les Darkoréens veulent déjà le mettre à mort, que pourraient-ils lui faire de plus ? Son père était prêt à le livrer sans état d'âme… Elle-même n'aurait jamais levé le petit doigt pour l'aider. Il repousse ses pensées avec horreur. Il ne veut pas devenir tel que le voient ses ennemis.

Il la force à se retourner pour ne plus voir son regard et dit :

— Voilà ce que nous allons faire. Nous allons sortir tous les deux. J'aurai la pointe du couteau en permance contre ton dos, aussi ne tente rien ! Tu demanderas à parler à ton père. Tu lui diras que je t'ai prise comme otage – que je veux – que j'exige ! – qu'il libère le barbare et qu'il nous procure des provisions, de l'eau et deux chevaux rapides et endurants.

— Il n'y pas de chevaux ici, dit aussitôt la jeune fille.

— Il vaudrait mieux pour toi qu'il en trouve. Nous en aurons besoin pour traverser le désert. Dis lui aussi que nous voulons des armes. Des arcs et des javelots.

Il pousse la jeune fille en avant. Sureya ouvre le loquet d'une main fébrile, et sort dans le couloir. Ourgan est toujours là, debout devant la porte,

comme une sentinelle en train de monter la garde. Il sursaute en voyant Azir et dégaine son coutelas d'ivoire.

— Non ! s'écrit Sureya en sentant la pointe du couteau presser contre son dos. Il me tient en otage. Si tu ne fais pas très exactement ce qu'il demande, il me tuera.

Sureya répète docilement ce que Azir lui a demandé, presque mot pour mot. Ourgan écoute, l'expression toujours impénétrable. Il reste immobile, le couteau à la main, et ne donne pas l'impression de réagir.

— Il comprend notre langue au moins ? souffle Azir à l'oreille de Sureya.

— Fais ce qu'il demande, implore la jeune fille. Je t'en prie Ourgan donne lui ce qu'il veut !

Azir se demande au fond de lui s'il serait vraiment capable de tuer la jeune fille. Sans doute pas… Heureusement, il lui fait suffisamment peur pour qu'elle se montre convaincante.

— Attendre Kersham, répond Ourgan finalement.

— Si tu ne vas pas chercher tout de suite le barbare, j'égorge ta maîtresse devant tes yeux, rétorque Azir en essayant d'avoir l'air aussi méchant que possible.

Il glisse la lame du couteau contre la gorge de Sureya. Ourgan semble enfin se troubler. Il hoche lentement la tête et descend les marches à reculons.

Rulhan voit une nouvelle fois la trappe s'ouvrir et la lumière apparaître. Il se demande ce qu'il se passe, ont-ils réussi à capturer Azir ? Les domestiques se saisissent de lui et le font sortir de la cave en le portant comme un sac.

Dans la salle commune, se trouve Azir, tenant toujours Sureya à la merci de sa lame. En face de lui, se trouve Ourgan et les autres domestiques de Kersham, dont les trois hommes que Rulhan a combattus. Ils lui décochent des regards assassins, l'un d'eux à une espèce de masse noire et violacée à la place du nez. L'autre marche encore avec précaution, grimaçant de souffrance lorsqu'il fait un mouvement trop brusque.

— Détachez-le ! lance Azir.

Un homme s'exécute. Rulhan est enfin libre.

— Je croyais que tu allais t'enfuir, dit-il à Azir.

— Pas sans toi, barbare ! Tu me prends pour qui ?

— Où est Kersham ? demande Rulhan massant ses poignets pour rétablir la circulation. Son bras gauche n'est pas cassé en fin de compte, quoi qu'il reste encore raide et douloureux.

— Parti, répond Ourgan. Vous rester ici.

— Si tu crois qu'on va rester ici à l'attendre, tu te trompes, lance aussitôt Azir en affermissant sa prise sur la jeune fille. La tension rend sa voix plus aiguë que d'habitude.

— Vous pas partir, insiste l'autre.

— Pas avant d'avoir vu Kersham, répond Rulhan.

Des domestiques ont déposé son sac contre le mur, avec son coutelas posé par-dessus. L'Orlanki s'empare de l'un et de l'autre, glisse l'arme à sa

ceinture. Hélas, trois fois hélas, il n'a plus son arc long qu'il a laissé en arrière avant de secourir Azir. Il doit être encore dans le désert.

— Un arc, ordonne Rulhan. Apportez moi un arc. Et le plus de flèches possible.

Les hommes hésitent, interrogent du regard Ourgan.

— Allez ! insiste Azir. Et apportez aussi un javelot. Sinon…

Un homme finit par apporter l'arc et un carquois de flèches, ainsi qu'un javelot à pointe de bronze. Rulhan s'empare de l'arc et fait vibrer la corde. Il est loin d'avoir la puissance de son arc long Orlanki, ce n'est guère plus qu'une arme de chasse, mais avec elle dans sa main il se sent plus fort, plus sûr de lui. Il encoche une flèche et la pointe vers le groupe de serviteurs. Tous ont un mouvement de recul, sauf Ourgan qui ne frémit même pas.

— Nous allons sortir, maintenant, dit Azir. Que personne n'essaye de nous arrêter, ou alors je la tue.

Rulhan s'avance, tenant toujours l'arc dans sa main. Il marche avec une telle assurance, que tous s'écartent devant lui, Ourgan y compris. Tout en affectant de parcourir la salle du regard, Rulhan le surveille en permanence du coin de l'œil. Il sent que c'est de lui que viendra le danger – si jamais il vient.

— Ecartez vous ! ordonne Azir.

Et il s'avance à son tour, tenant Sureya d'une main ferme, le couteau plaqué contre sa gorge. Il a l'impression d'entendre battre le cœur de la jeune femme. Les serviteurs le regardent avec des yeux pleins de haine.

Cela le trouble. Qu'a-t-il fait pour mériter ces regards ? Il ne fait que se défendre, que sauver sa liberté et sa vie. Il n'a jamais rien fait de mal. Il n'a pas mérité d'être traité comme un criminel. On ne lui a pas laissé d'autre choix.

Les deux compagnons franchissent la porte. Rulhan vient se poster devant Azir et le couvre avec l'arc.

— Vous pas partir, répète Ourgan obstinément.

Les compagnons n'en ont cure. Ils reculent pas à pas, suivis à distance par la masse des serviteurs, Ourgan en tête. Ils traversent le jardin en suivant une allée bordée de pelouses. Tous semblent retenir leur souffle, le seul son qu'on entend est le bruit du gravier crissant sous leur pas.

Enfin, ils finissent par franchir le portail, et empruntent une route de terre battue qui descend vers le lac. Lorsqu'ils arrivent à la rive, ils doivent se rendre à l'évidence. Il n'y a pas de navire, pas même une barque, rien qui pourrait leur permettre de quitter l'île. La seule embarcation visible est une longue barque de roseau qui gît sur le flanc, complètement éventrée et inutilisable. On dirait que des griffes gigantesques ont lacéré la coque.

— Un navire ! ordonne Azir d'une voix étranglée. Amenez nous un navire !

Ourgan secoue la tête.

— Vous pas partir. Plus de bateau. Vous pas partir.

— Le Shaïk a pris la barque, intervient l'un des domestiques d'une voix timide. Et le plus grand des bateaux est à Ossam...

Rulhan hausse les épaules. Il ne leur reste pas d'autre choix que de partir à la nage. Azir semble consterné. Cette nouvelle semble l'avoir comme figée de stupeur.

Rulhan recule rapidement pour se rapprocher de lui, et lui parler à mi voix :

— Azir ? Cela n'a pas d'importance. Nous allons plonger à l'eau. Il y a deux cent mètres à peine jusqu'à la rive. Nous nagerons jusque là et nous nous cacherons dans les roseaux.

— Je n'y arriverai jamais, lance Azir. Je ne sais pas nager !

Rulhan secoue la tête, consterné. Qu'est-ce qu'il lui a pris de vouloir aider un boulet pareil ?

— Vous n'y arriverez pas, de toute façon, dit la jeune fille. Les eaux sont infestées de soraks.

Rulhan ne sait pas ce qu'est un sorak mais n'a guère envie de le découvrir. Il jette un coup d'œil inquiet aux traces de griffes sur la coque de la barque. Le ton de la jeune fille le frappe. Elle n'a pas dit cela pour les désespérer encore plus, mais elle semble réellement soucieuse, comme si elle prenait leur sort à cœur.

— Attendez mon père, dit-elle encore. Il ne va pas tarder à revenir. Il est dans une ferme des environs. Un paysan s'est blessé. Il est parti le soigner. Il sera de retour avant la nuit avec la barque. Attendez le…

Rulhan jette un coup d'œil au soleil. Celui-ci a déjà amorcé son déclin. Les Darkoréens ont prévenu qu'ils reviendraient ici ce soir ou demain.

— Faisons le tour de l'île, propose-t-il. Il y a peut-être d'autres navires de l'autre coté.

Les deux hommes doivent rapidement se rendre à l'évidence. L'île est minuscule, presque entièrement couverte par le manoir avec son jardin. Mis à part un embarcadère devant le portail, les rives sont encombrées de roseaux de la taille d'un homme et pratiquement inaccessibles. De l'autre coté de l'île, les berges sont plus abruptes avec des rochers se muant parfois en de véritables falaises et des récifs. Derrière le manoir, se dresse un petit bâtiment de pierre grise, constitué d'une lourde dalle soutenu par des piliers massifs.

— C'est quoi ça ? demande Rulhan.

— Un temple à Vorken, repond Sureya.

Devant l'air incompréhensif de l'Orlanki, Azir explique :

— Vorken est le dieu des Darkoréens. Un homme ailé à tête d'aigle. C'est un dieu aussi cruel et impitoyable que son peuple.

Rulhan est pris d'une idée. Si Kersham a l'Argance, quel endroit plus approprié pour cacher un tel objet qu'un temple ? Il s'éloigne de ses compagnons et gravit quatre à quatre les marches taillées dans la roche qui grimpent jusqu'au bâtiment.

— Qu'est-ce que tu fais ? s'impatiente Azir.

Rulhan ne répond pas. Sous la pierre plate qui sert de toit, il aperçoit une statue, plus grand qu'un homme, représentant une créature mi homme mi aigle, avec un bec acéré et des yeux cruels, taillée dans la même pierre grise dont est fait le temple. En dehors de cela, l'oratoire est vide.

— Il faut partir, insiste Azir. Ils pourraient nous surprendre.

Il jette un regard inquiet sur les rochers aux alentours. Il serait facile aux hommes de Kersham – en particulier à quelqu'un d'aussi agile qu'Ourgan – de se cacher dans les rochers pour les prendre par surprise.

Rulhan ne tient aucun compte des paroles de son compagnon. Il a aperçu, au pied du trône sur lequel la statue est assise, une fente indiquant la présence d'une trappe de pierre.

— Qu'est-ce qu'il y a en dessous ?

Sureya le regarde l'air interloqué.

— En dessous de quoi ?

Rulhan soulève la trappe qui ne pèse pas grand chose. Il dévoile un passage ténébreux, avec des marches irrégulières de pierre brute qui s'enfoncent dans la terre.

— Ca c'est quoi ?

La jeune fille ne répond pas. Elle semble aussi stupéfaite qu'Azir. A-t-il visé juste ? Kersham aurait-il caché son butin ici, à l'insu de sa fille, sous la protection du dieu ailé de ses maîtres Darkoréen ? L'Argance est peut-être sous ses pieds !

— Je vais aller voir ce qu'il y a en bas. Toi, reste ici.

— Non ! dit Azir. Il ne faut pas nous séparer ! Ils pourraient nous surprendre !

Rulhan l'ignore. Il doit savoir. Si l'Argance est ici, il aura la preuve que Kersham est le coupable, et sa quête sera achevée. Il jette un bref regard à Sureya. Celle-ci regarde le trou béant à ses pieds avec un mélange de répulsion et de perplexité. Rulhan détourne le regard pour cacher son embarras. Il sait que si l'Argance est ici, il devra tuer Kersham pour venger Aegir et lui permettre de trouver enfin le repos.

Il fait noir comme dans un four dans le souterrain, mais Rulhan sort de son sac une pierre de silex et la martèle avec le dos de son coutelas. Après quelques minutes d'effort, des éclats d'acier incandescents jaillissent et enflamment l'amadou qu'il garde spécialement pour cet usage. Il se sert alors de la flamme pour allumer une torche de résine et descend le long des marches.

L'escalier est si petit et étroit qu'il doit se plier en deux pour avancer, tenant la torche à bout de bras devant lui. Les parois sont formées de terre dure couleur d'ocre, étayée parfois par des poutres de sapin. Après quelques marches, Rulhan arrive dans une sorte de grotte grossièrement taillée, au centre de laquelle trône une statue représentant un jeune homme drapé dans une longue robe. Rulhan a l'étrange impression d'avoir déjà vu ce dieu, mais où ?

Il contourne la statue et tombe sur une porte massive, fermée par une chaîne d'acier et un cadenas. Il sent les battements de son cœur s'accélérer. Pourquoi de telles précautions si ce n'était pour cacher quelque chose, quelque chose d'important ? L'Argance est certainement derrière cette porte… Il donne quelques coups d'épaules sur le panneau de bois, tente de briser la chaîne à l'aide de son poignard, mais peine perdue. L'un comme l'autre sont aussi solides que le roc. Il sent la frustration l'envahir. Il a l'impression de sentir une sorte de

présence, comme si l'Argance était là juste derrière la porte, à l'attendre et à le narguer. Furieux, il rejoint ses compagnons.

— Tu es sûre de ne pas savoir ce qu'il y a au fond de ce souterrain ? demande Rulhan à Sureya.

La fureur qui transparaît dans sa voix effraie la jeune fille qui a un mouvement de recul.

— Je ne sais pas ! Je ne savais même pas qu'il y avait un souterrain. Je ne viens jamais ici. Personne ne vient prier au temple. Sauf mon père parfois.

— Ton père est-il un mage ?

— Un mage ?

Elle secoue la tête.

— Mais non ! Mon père est un Shaïk, un serviteur des Darkoréens…

Elle le regarde avec une telle expression d'incompréhension et d'incrédulité qu'il est impossible qu'elle ne soit pas sincère – à moins d'être la meilleure comédienne qu'on ne puisse l'imaginer. Mais Kersham ne dit peut-être pas tout à sa fille.

— Retournons au lac, intervient Azir. Nous attendrons le retour du Shaïk et nous partirons tranquillement avec la barque.

Les compagnons reviennent se poster devant la maison. Les hommes de Kersham sont toujours massés devant le portail.

— Allez vous en ! leur ordonne Azir d'une voix tremblante. Retournez à l'intérieur de la maison. Que personne n'en sorte. Si je vois quelqu'un à l'extérieur, qui que se soit et quelle qu'en soit la raison, je la tue !

Il saisit la jeune fille par le bras et lui met la lame sur la gorge comme si il comptait mettre sa menace à exécution sur le champ. Rulhan se dit qu'il ne devrait pas réitérer sa menace si souvent. Les autres vont se lasser. Et puis… il donne l'impression d'un homme qui voudrait se convaincre lui-même.

— Apportez-nous de l'eau, lance encore le jeune homme. Et aussi des provisions.

Les domestiques hésitent un moment et s'éloignent. Ourgan est le dernier à partir. Lorsqu'il les voit disparaître à l'intérieur du jardin, Azir pousse un soupir de soulagement et abaisse son arme.

— Désolé, dit-il à Sureya avec une esquisse de sourire embarrassé. Il fallait que cela soit crédible. Mais je te promets que je ne te ferai pas de mal.

Elle acquiesce. Etrangement, elle n'a plus peur de ce jeune homme. Un mage… Il lui semble rayonner de lumière dans le soleil, comme si le pouvoir qui l'habite était visible à l'œil nu.

Rulhan l'empoigne par le bras et la force à se retourner.

Elle essaye de se dégager, mais l'homme est plus fort. La détermination brûlante qu'il lit dans ses yeux la fige de terreur. *Lui* n'hésiterait pas une seule seconde à la tuer s'il le fallait.

— Ton père t'a-t-il jamais parlé d'un objet que l'on nomme l'Argance ?

La jeune fille secoue la tête.

— L'Argance ? Non…

— Cela a l'apparence d'une fleur. Une fleur de cristal… c'est un objet qu'il aurait ramené de la guerre de l'Est.

— Je n'étais qu'une enfant à l'époque. Je n'avais même pas un an lorsque la guerre a commencé.

Azir met la main sur l'épaule de l'Orlanki.

— Elle ne sait rien, c'est évident.

— Elle peut mentir, objecte le chasseur d'un air soupçonneux.

— Et d'abord c'est quoi cet objet ? Et pourquoi espères-tu le trouver ici ?

— Ce n'est pas l'Argance que je cherche. C'est l'homme qui la possède. Et je crois bien que je le trouverai ici.

— Pourquoi cela ?

— Il y a une porte fermée à clef au fond du souterrain. Elle dissimule forcément quelque chose d'important. Et puis, j'ai déjà vu l'Argance ici. Tu n'as pas remarqué la mosaïque dans la salle commune ?

Le jeune mage secoue la tête.

— Elle représente une fleur. Une fleur de cristal. L'Argance.

Azir hausse les épaules.

— C'est peut-être juste une coïncidence ? Si tu crois voir l'Argance à chaque fois que tu regardes une fleur...

Rulhan secoue la tête.

— Ce n'est pas une coïncidence.

Il en a l'intime conviction, sans vraiment pouvoir la justifier. La fleur avait l'air si étrange sur cette mosaïque. Peut-être était-ce parce qu'elle était représentée à l'eau de morceaux de verre brillant, au lieu des tesseles de couleur vive utilisée pour les autres ? Ou peut-être était-ce à cause de sa beauté ? Rulhan n'a jamais vu de fleur semblable à celle-ci. Une rose ? Ce n'était pas une rose, très loin de là, une rose semblerait banale en comparaison.

Les domestiques apportent l'eau et les provisions promises. Azir se jette dessus, affamé, mais Rulhan l'arrête.

— Non ! Elle d'abord !

D'un geste tremblant, Sureya avale quelques gorgées d'eau et une bouchée de pain. Soudain, elle s'affaisse, prise de faiblesse, et tombe inanimée sur le sol.

— Qu'est-ce qu'elle a ? s'écrie Azir.

— Elle a été empoisonnée, répond Rulhan qui songe qu'il a bien fait de se méfier.

Sureya n'est pas morte, mais elle est tombée dans un profond sommeil dont les compagnons n'arrivent pas à la tirer. Des domestiques apparaissent au seuil du jardin et jettent un coup d'œil à l'extérieur. Sans doute veulent-ils se rendre compte de l'effet de leur ruse. Pour ne pas qu'ils soient venus pour rien, Rulhan leur décoche quelques flèches et ils s'enfuient sans demander leur reste. Cela lui permet de tester l'arc – son équilibre, sa portée, sa puissance. Comme il le soupçonnait, l'arme se révèle moins que médiocre.

— Je devrais peut-être en profiter pour aller fouiller la maison, songe Rulhan à haute voix. Peut-être y trouverai-je des outils pour forcer la porte ? Si l'Argance se trouve derrière, ce sera la preuve que Kersham est coupable.

Azir ne répond pas. Il est toujours penché sur Sureya. L'Orlanki ne bouge pas, cependant il est de plus en plus convaincu que l'Argance est dans le souterrain, derrière la porte. Lorsque Kersham sera là, il saura bien le forcer à l'ouvrir. Les minutes s'écoulent, lentement. Les compagnons sont assis au bord de l'eau, sous un soleil de feu. Ils boivent l'eau du lac et s'humectent régulièrement le visage, tout en surveillant du coin de l'œil à la fois le manoir et le fleuve.

De temps en temps, Rulhan lance un regard inquiet vers le ciel. Le soleil ne cesse de décliner – il s'attend à chaque seconde à voir arriver les chevaliers sur leurs griffons. Sur les rives du lac, il y a des champs cultivés et des pâturages avec des troupeaux de vaches maigres.

Enfin, cette attente interminable prend fin. On aperçoit une longue barque de roseau qui remonte la rivière, avec à l'arrière un homme debout qui manie la rame, et à l'avant un autre plus petit et assis. Avec ses yeux d'aigle, Rulhan reconnaît Kersham. Celui-ci se lève sur la barque dès qu'il l'aperçoit. Lorsqu'enfin le navire accoste, le vieux bondit à terre avec une agilité surprenante, mais il se fige et son visage se crispe d'horreur en apercevant sa fille étendue.

— Sureya… Qu'avez-vous fait ? Espèce de lâches assassins…

Son visage se vide de son sang, il tombe à genoux sur le sol, porte les mains à sa gorge comme s'il ne pouvait plus respirer.

— Du calme, lance Rulhan. Elle est vivante. Elle le restera si cela ne dépend que de nous. Et ce n'est pas nous qui l'avons mise dans cet état.

Kersham lui jette un regard éperdu. Il se redresse et s'élance vers sa fille, la sert dans ces bras.

— Sureya… ô Sureya…

— Elle ne se réveillera pas, indique Azir. Elle a été empoisonnée – par tes propres serviteurs.

Rulhan est frappé par la tension et l'inquiétude qu'il perçoit dans sa voix. On dirait vraiment que le jeune homme est attaché à Sureya.

— Il faut la soigner, gémit le vieux. Vous ne pouvez pas la laisser comme ça au soleil ! Il faut la ramener dans sa chambre.

Rulhan saisit le vieux par le col et le soulève à demi de terre.

— Elle n'est pas en danger. Mais *toi* tu l'es. Tu n'as peut-être jamais été aussi près de mourir. Je cherche quelqu'un, et tu es peut-être cet homme. Un homme qui était avec l'armée que les mages ont levé contre les uroghs il y a vingt ans de ça, un homme qui est descendu dans la forteresse ennemie pour s'emparer de l'Argance, un homme qui en a tué un autre pour avoir cet objet… Es-tu cet homme ? Réponds ou je t'étripe !

Sans prévenir, le vieux se met à pleurer. Des larmes coulent de ses yeux sur son visage ridé. Dégoûté par ce manque de dignité, Rulhan le laisse tomber à terre. Kersham se prend la tête dans ces mains et pleure en de longs sanglots convulsifs.

— Oui je suis allé dans l'Est, gémit-il, oui j'ai voulu m'emparer de l'Argance ! J'ignore comment tu l'as su, mais oui c'est la vérité… J'étais près à tout pour L'avoir, j'aurais pu tuer s'il l'avait fallu, non pas un homme, mais dix,

cent ou mille ! Je l'ai maintes fois envisagé car je savais que les mages refuseraient de me laisser La prendre… Mais je ne L'ai pas trouvée… Pour mon plus grand malheur ! Si seulement j'avais pu L'avoir, La ramener ici…

Il pousse un gémissement déchirant. Rulhan ne sait que penser, déconcerté par le soudain effondrement du vieux. Est-il sincère ? Joue-t-il la comédie ?

— J'ai vu la mosaïque, dit-il. La fleur qui figure au premier plan est l'Argance.

Kersham ôte les mains de son visage et lance au chasseur un regard malheureux.

— Oui c'est bien l'Argance, la fleur sacrée des Hautes Terres. C'est cette image qui m'a donné la force de survivre. Mais cet espoir est demeuré vain, et à présent la mosaïque est là pour me rappeler mon échec, jour après jour.

Il se remet à pleurer, affalé comme une limace aux pieds du chasseur.

— Vas-tu enfin t'expliquer, vieillard ? Méfie toi, si tu mens, tu le regretteras ! Nous fouillerons le manoir de fond en comble. Si l'Argance est cachée quelque part, tu ne pourras pas nous la dissimuler.

— Plût aux dieux qu'elle y soit, gémit le vieux. C'est avec joie que je donnerai ma vie alors ! Hélas, trois fois hélas…

— Si ce n'est pas toi qui l'a trouvée, qui alors ? Qui l'a ramené de la forteresse ?

— Personne ! Personne ne l'a trouvée. Ni le mage, ni moi, ni les Cserakhs. Personne n'a pu mettre la main dessus. Elle a disparu… Perdue à jamais…

Sa voix se brise.

— Tu mens ! Elle y était, je sais qu'elle y était et quelqu'un l'a trouvée…

Le vieux secoue la tête avec obstination.

— Si l'Argance avait été là bas, dit-il d'une voix sourde, je l'aurais ramenée ou alors j'aurais été tué en essayant.

Rulhan repense au souterrain et à la porte cadenassée. Le vieux essaye-t-il de le tromper ? Espère-t-il qu'il ne trouvera pas le souterrain et ce qui y est caché ? Il veut absolument en avoir le cœur net.

— Qu'y a-t-il sous le temple de...

Il n'a pas le temps d'achever sa phrase. Le vieux se redresse, et l'attrape par la tunique, la déchirant presque dans sa hargne..

— *Tu l'as vue ? Tu l'as touchée ?*

Les yeux du vieux sont emplis de terreur, un sentiment de panique qui fait trembler sa voix et lui donne des accents suraigus.

— Réponds barbare, *que lui as-tu fait* ?

Rulhan essaye de se dégager, mais les mains en apparence débiles du vieux le serrent avec la force d'un étau.

— Lâche moi ! Je n'ai pas pu ouvrir la porte !

Le vieux se détend, ses mains se décrispent, mais son visage reste méfiant. Sa peur a été si intense qu'il n'ose croire à ce que lui dit l'Orlanki.

— Si jamais tu l'as touchée….

— De quoi parles-tu? De l'Argance ? Est-ce là que tu la caches ?

— Non, gémit le vieux. Pas l'Argance… Hélas…

— Montre moi ! ordonne Rulhan. Montre moi ce que tu caches sous la terre.

Le vieux secoue la tête, avec obstination. Rulhan saisit son coutelas et lui plaque sur la gorge.

— Montre le moi ! Je dois savoir.

— Tue moi si tu le veux, mais je ne te dirai rien.

— Tu es vieux, rétorque Rulhan. Tu te fiches peut-être de mourir. Mais pourrais-tu la voir mourir, elle ?

Il ôte le couteau de la gorge de Kersham et le brandit au dessus de la poitrine de la jeune femme endormie. Azir sursaute et lui jette un regard de reproche. Le vieux pousse un cri de terreur. Des bruits de pas se font entendre, et des gardes apparaissent au portail. Ils brandissent des bâtons, et leurs regards sont fixés sur le Shaïk.

— Ne lui fais pas de mal, gémit le vieux. Elle est tout ce qui me reste.

Les hommes s'approchent, brandissant leurs armes.

— Arrière ! s'écrie Azir.

Rulhan rapproche la pointe de son couteau de la gorge de Sureya. Il sait qu'il ne frappera pas – ce serait un crime abominable – mais il espère encore éviter un bain de sang en se servant d'elle comme otage. Cette fois-ci s'il doit se battre, il ne se laissera pas prendre vivant.

Azir recule jusqu'au lac.

— Viens ! Lance-t-il à l'intention du chasseur. Prenons la barque et fuyons ! Ils ne pourront pas nous arrêter. Pourquoi rester encore ici ?

Rulhan secoue la tête. Il doit savoir. Si ce vieux est celui qui a assassiner son père il doit le tuer, mais il ne peut le tuer sans savoir, sans être absolument sûr…

— Dis leur de reculer, ordonne-t-il à Kersham. Dis leur ou elle meurt, je le jure par Orlank.

Le vieux se dresse brusquement et agite les bras.

— Allez-vous en ! Allez-vous en ! Rentrez à l'intérieur et restez-y ! Que personne ne sorte ! Personne ! Surtout ne tentez rien !

Il se tourne vers l'Orlanki, lui jette un regard hargneux.

— Tu veux savoir ? Et bien tu vas savoir. Je vais te montrer ! Mais tu dois me promettre de ne lui faire aucun mal !

— Je te le jure sur Orlank, répond Rulhan qui a l'intuition que le vieux ne fait pas allusion à sa fille en disant cela.

Kersham marche vers le temple, et Rulhan lui emboîte le pas, le couteau brandi. Ils contournent la maison et s'approchent de l'oratoire. La trappe est toujours là, béante.

Rulhan est convaincu à présent que son intuition était juste. Le vieux a menti. L'Argance doit se trouver cachée derrière cette porte, juste sous ses pieds. Il étreint son coutelas avec plus de force. Il a l'impression de sentir l'esprit de son père roder tout autour. Il devra tuer ce vieux. Mais il ne parvient pas à le haïr.

Kersham descend quelques marches, se baisse et se saisit d'une lanterne cachée dans un renfoncement de mur.

— Il nous faut du feu ! demande-t-il.

A nouveau, Rulhan sort sa pierre de silex et fait jaillir une flamme. Le vieux le regarde faire d'un air tendu. De la sueur coule sur son front et ses tempes.

Lorsqu'enfin Rulhan est parvenu à allumer la lanterne, le vieux se précipite au bas des marches, au risque de se rompre le cou. Il tire de sous sa poitrine une clef de cuivre qu'il porte tout contre son cœur et la glisse dans la serrure. Il ôte la chaîne et pousse la porte, qui s'ouvre dans un grincement sinistre. Avant que Rulhan n'ait pu l'en empêcher, il disparaît dans les ténèbres.

L'Orlanki s'avance. Il s'arrête au seuil de la porte, redoutant un piège. La voix du vieux lui parvient des ténèbres, emplie d'une grande tension.

— Approche, barbare, approche, n'ait pas peur… Tu n'as rien à redouter ici.

Il obéit, levant haut sa lanterne, brandissant son coutelas devant lui comme un bouclier. Il pénètre dans une grande salle noyée de ténèbres. De courts piliers massifs soutiennent la voûte du plafond. Kersham est tombé à genoux sur le sol, et juste devant lui, se dresse une sorte d'énorme bloc de pierre de forme allongée.

Kersham se tourne vers Rulhan, le visage crispé de souffrance et de chagrin.

— Tu voulais la voir ? Alors regarde ! Vois ce que je cache sous le temple depuis presque vingt ans !

Rulhan s'approche et lève sa lanterne. Une jeune fille, à peine un peu plus âgée que Sureya est allongée sur la roche, drapée dans une longue robe blanche. Rulhan s'avance et se penche vers elle. Elle semble dormir. Son visage à l'ovale parfait est encadré de longs cheveux noirs. Sa peau est douce et sans défaut, mais d'une pâleur spectrale, une pâleur de cadavre. Sa poitrine ne se soulève pas. Rulhan n'a pas besoin de la toucher pour voir qu'elle ne respire plus.

— Tu es le premier à la voir… chuchote le vieux.

Il s'approche du corps étendu, prend sa main dans les siennes, la colle à ses lèvres. Il semble prêt à défaillir de chagrin.

— Qui est-ce ? demande-t-il.

Kersham lève vers lui un regard malheureux.

— Livea… Elle était mon épouse… Elle était ma vie…

— Et l'Argance ?

— Je ne l'ai pas trouvée… Je suis parti dans l'est la chercher, car on disait que le mage noir Ralkan, celui qui commandait les uroghs l'avait volée dans le temple d'Arzilia qu'il avait pillé. Je voulais la trouver et m'en servir pour la guérir… pour la ramener à la vie… C'était le dernier espoir qui me restait. Mais je ne l'ai pas trouvée. Je suis revenu à Haïram les mains vides.

Il se tait. On entend plus que ces sanglots et ses reniflements.

— On dirait qu'elle est morte seulement depuis quelques heures, observe Rulhan d'une voix lente, chargée d'une sorte de crainte superstitieuse.

— Par magie, j'ai réussi à conserver son corps en l'état où il était lorsqu'elle est morte. Ainsi je pouvais espérer la guérir.

— L'Argance peut-elle vraiment ramener les morts à la vie ?

— Son pouvoir de guérison ne connaît nulle limite. Cette fleur a été ramenée des Grandes Terres, le domaine des Dieux. Elle est née là bas et est encore nimbée de leur lumière et de leur pouvoir. Le pouvoir des Edens immortels, le pouvoir de vaincre la mort.

— Il n'y a plus d'âme à ramener, observe Rulhan d'une voix douce. Depuis le temps, elle a dû se réincarner, ou bien partir pour les Terres Immortelles.

Le vieux secoue la tête.

— Son âme est toujours là. Je la sens lorsque je viens ici, je lui parle et je la sens qui m'écoute… Je ne peux l'entendre, mais je sais qu'elle en est capable. Elle est toujours ici…

Rulhan lui jette un regard horrifié. Il ne peut en croire ses oreilles.

— Comment peux-tu te montrer aussi vil ? demande-t-il.

Le vieux recule, interloqué.

— Que veux-tu dire ?

— Tu ne comprends pas ce que tu as fait ? Tu as emprisonné ici l'âme de ta femme. Elle ne peut se libérer, elle ne peut s'incarner à nouveau, ni même fuir dans l'Entre Deux Mondes, elle est condamné à rester ici, ni morte ni vivante, prisonnière d'un corps sans vie, enfermée ici dans les ténèbres pour l'éternité. Est-ce cela que tu veux ? Peux-tu imaginer un sort plus cruel ?

— Je trouverai le moyen de la ramener à la vie…

— Tu n'y arriveras pas… Et même si tu y parviens, que ramèneras-tu dans le monde des vivants ? Une âme dévorée par vingt années d'attente solitaire dans cette prison ? Que restera-t-il de ta bien aimée ?

Il lève son poignard.

— Laisse moi la libérer. Laisse moi trancher les derniers liens qui l'unissent au monde des vivants !

— Non !

Le vieux pousse un hurlement de terreur, et se jette entre Rulhan et le corps étendu.

— Laisse la en paix ! Je t'aiderai à fuir, à échapper aux Darkoréens, je te donnerai tout ce que tu veux mais *par pitié* laisse la en paix.

Rulhan hésite. Il lui semble encore sentir la présence de Livea autour de lui, qui pleure et se lamente – et l'incite à mettre fin à son long calvaire.

— Tu as besoin de moi, insiste le vieux. Si tu me tues, qu'est-ce qui empêchera mes hommes de s'emparer de toi ? Si tu me tues, tu ne quitteras cette île que pour mourir dans l'Arène.

Il pourrait repousser le vieux, frapper le corps étendu – détruisant ainsi la magie perverse qui le relie au monde des vivants… Pourquoi hésiter ? Le vieux tombe à genoux devant lui, l'implorant et le suppliant.

— Ne fais pas ça… par pitié, ne fais pas ça… Tue moi plutôt, mais ne la tue pas, elle… Tu as juré !

A regret Rulhan abaisse son arme. Ce n'est pas la peur qui le fait agir ainsi. *Il a juré par Orlank*… La pitié et l'horreur lui soulèvent le cœur. Et puis… La femme étendue devant lui semble si vivante, si parfaite… En la frappant il aurait l'impression de commettre un crime ou pire qu'un crime – un sacrilège.

— Merci dit le vieux… Qu'Oriand te bénisse ! Qu'il te protège toi et les tiens !

— Qu'il me laisse en paix, rétorque l'Orlanki. C'est tout ce que je lui demande.

Cependant, à l'extérieur, Azir s'impatiente. La barque est tout proche et avec elle la liberté. En quelques coups de rame il pourrait atteindre la rive et disparaître… Pourquoi ce maudit barbare leur fait-il perdre un temps précieux ? L'après midi est déjà bien avancé. A tout moment, les chevaliers peuvent revenir récupérer leur prisonnier… Il regarde Sureya, s'émerveille une nouvelle fois de sa beauté. Il a envie de la prendre dans ses bras et de la serrer contre lui, mais en même temps il n'ose pas – il se sent indigne, coupable. Il a levé un poignard sur elle. Il l'a menacée. Il voudrait s'excuser, lui dire qu'il ne lui aurait jamais fait de mal, mais la jeune fille endormie ne peut plus l'entendre. S'éveillera-t-elle jamais de ce sommeil ? Le poison qui coule dans ses veines laissera-t-il sa proie s'échapper ?

Il tend la main, effleure ses longs cheveux noirs, quand il sent brusquement une vive douleur sur le cou – comme une piqûre. Il a juste le temps de se retourner pour voir Ourgan émerger de derrière un rocher, tenant encore sa sarbacane, que déjà le monde commence à vaciller autour de lui. Sa bouche s'ouvre pour appeler à l'aide, prévenir Rulhan, mais il n'a même plus la force de crier. Il perd l'équilibre, vacille et finit par s'écrouler sur la jeune fille endormie.

Lorsque l'Orlanki revient vers la barque tenant toujours Kersham par le bras, s'est pour tomber nez à nez avec Ourgan, accroupi auprès d'Azir, tenant le jeune homme endormi sous la menace de son poignard. Les trois gardes sont postés autour de lui avec leurs bâtons.

— Libérer Kersham, ordonne le Noir. Sinon meurt.

Immédiatement, Rulhan lève sa propre lame et tient le vieux devant lui, comme un bouclier humain.

— Dis lui de libérer Azir !

Kersham secoue la tête.

— Je ne peux pas faire cela.

— Et tes promesses de tout à l'heure ? C'était quoi ? Du vent ? Des mensonges ?

Le vieux hésite.

— Si j'étais seul je te laisserais partir… Mais il y a ma fille. Si je vous laisse vous enfuir, les Darkoréens seront furieux. Au mieux je serai destitué et chassé de mes terres. Où irons-nous alors ? Que deviendra ma fille ?

— Si tu refuses, tu seras le premier à mourir. Et ensuite je tuerai tous ceux qui essayeront de m'arrêter. Peut-être que tes gardes finiront par m'avoir,

mais je suis sûr de pouvoir en tuer un ou deux avant de succomber. Est-ce cela que tu veux ?

— Ecoute ! Voici ce que je propose. Je te laisse partir, Orlanki, mais le mage restera ici. Je dirai que tu as réussi à t'évader, les Darkoréens se soucieront moins d'un barbare comme toi que d'un mage.

Rulhan pousse un soupir. Sa vie contre celle du jeune homme ? Il lui est impossible d'accepter : Azir est revenu pour le sauver.

— Pas question. Nous partirons ensemble.

Il pousse le vieux en avant, tenant toujours le poignard contre son flanc, prêt à pénétrer entre les côtes jusqu'au cœur.

— Ne le laissez pas s'enfuir, lance Kersham. Arrêtez-le ! Ou les Darkoréens massacreront tout le monde ici !

Ourgan semble hésiter, abaisse son coutelas d'ivoire.

— Tu pas tuer Kersham, dit-il.

— Ourgan, attaque-le ! Peu importe ma vie ! C'est ma fille qui compte, Sureya ! Tue le !

Rulhan lui met la main sur la bouche. Le Noir secoue la tête.

— Pas tuer Kersham, répète-t-il.

Les gardes s'avancent, levant leurs bâtons, mais Ourgan les arrête d'un geste. Rulhan avance et s'arrête à trois mètres à peine des gardes. Ceux-ci se tiennent juste devant la barque, et ne font aucun geste pour s'écarter. Rulhan les regarde droit dans les yeux, l'un après l'autre. Tous soutiennent son regard, les yeux brûlants comme des braises. Ourgan se tient un peu à l'écart, juste à coté du corps étendu d'Azir. Soudain une voix retentit, venant de la maison.

— Les Darkoréens ! Les Darkoréens reviennent !

Rulhan lève les yeux vers le ciel. On aperçoit effectivement un griffon, volant droit vers eux dans la lumière du soleil. Bientôt, il amorce sa descente, et survole le lac, volant juste au dessus des eaux, si bas que le battement de ses ailes fait naître des vagues à la surface.

Rulhan cherche des yeux le reste de la troupe, mais le chevalier semble seul. Il a d'ailleurs une attitude étrange, comme s'il était couché sur sa monture plutôt qu'assis et balance de droite à gauche à chaque mouvement de l'animal au risque de basculer dans le vide.

Le griffon pousse un puissant cri aigu en arrivant à leur hauteur. Les gardes plongent sur les cotés pour l'éviter, Rulhan lui-même doit s'écarter à la hâte pour éviter d'être renversé. La créature atterrit juste devant eux, et son cavalier glisse de sa selle et s'affaisse sur le sol. Au même instant, Kersham échappe à l'emprise de Rulhan et court vers ses gardes. L'Orlanki esquisse un mouvement pour le frapper dans le dos, puis y renonce. A quoi bon ? Il se lève, prêt au combat, mais une piqûre lui transperce la joue. Il porte les mains à son visage et en ramène une petite fléchette pleine de sang. Il jette un coup œil en direction d'Ourgan et l'aperçoit qui abaisse sa sarbacane avec un mince sourire. Rulhan essaye de lever son arme, ses muscles ne lui répondent plus. Il voit comme dans un rêve les gardes se ruer vers lui, les bâtons se lever et s'abattre sur ses membres, son dos, ses épaules, et puis le brouillard l'envahit.

La bataille d'Haïram

Lorsque Rulhan ouvre les yeux, il est couché sur un lit, dans une chambre luxueusement meublée, les murs décorés de tentures de couleur turquoise. Il se sent nauséeux et une douleur aiguë pulse à l'intérieur de son crâne. Il essaye de se lever, et retombe aussitôt sur sa couche, trop faible pour tenir debout.

— Reste couché, étranger, dit une voix douce et Rulhan reconnaît le visage de Sureya penché sur lui.

— Bois ceci.

Elle lui met entre les lèvres un bol contenant une mixture au goût de miel, qu'il avale docilement. Après cela, il sent sa vision s'éclaircir et ses forces revenir. Il jette un coup d'œil autour de lui, et aperçoit Azir, couché dans un lit à coté. Le jeune homme est toujours inconscient. Sureya a un sourire sans joie.

— Nous avons tous les trois été empoisonnés par du venin de sorak, explique-t-elle. Pur, ce poison est mortel en quelques secondes, mais dilué et mélangé avec des substances dont Ourgan a le secret, il provoque un sommeil profond qui peut durer vingt quatre heures. Le venin est beaucoup plus virulent lorsqu'il pénètre directement dans le sang par une blessure, aussi c'est un miracle que tu sois déjà conscient.

— Qu'allez-vous faire de nous ? demande Rulhan d'une voix rauque et étranglée qu'il ne reconnaît pas.

— Si les Darkoréens étaient revenus, répond Sureya avec une expression gênée, mon père n'aurait eu d'autre choix que de vous livrer. Il leur a juré allégeance, et ce manoir et les terres qui l'entourent sont à eux avant d'être à lui.

— Que sont devenus les chevaliers ?

— Ils sont morts. Du moins on le suppose. Leur chef, Targus, est revenu, seul et grièvement blessé. Toute la science de mon père a été impuissante à le sauver, et il est mort durant la nuit.

— Qu'est-il arrivé ?

— Nul ne le sait. Mon père pense qu'ils ont pu être attaqué par des uroghs. Targus n'a eu le temps de rien dire.

— Ton père va-t-il nous laisser partir ?

Sureya observe un silence embarrassé.

— Nous n'avons rien contre vous… Mais il nous faut savoir ce que deviennent les chevaliers.

La porte s'ouvre, et Kersham pénètre à son tour dans la pièce, suivi de Ourgan. Le vieux sursaute en apercevant sa fille, et lui jette un regard de reproche.

— Ne reste pas ici ! Ces hommes sont dangereux. Je ne veux plus que tu viennes dans cette chambre.

Sureya baisse les yeux et quitte la pièce. Kersham la suit un moment du regard, l'air soucieux, puis se retourne vers Rulhan.

— Targus est mort.

— Je sais. Ta fille m'a tout dit. Tu n'as plus besoin de nous garder ici. Tiens ta parole. Relâche-nous.

— Ce n'est pas aussi simple. Il reste les autres guerriers.

— Ils ont dû être tués par les uroghs.

Kersham secoue la tête.

— Comment des uroghs auraient-ils pu venir à bout d'une troupe de chevaliers Darkoréens montés sur des griffons ?

Kersham semble inquiet. Rulhan comprend pourquoi : si une troupe d'uroghs rode dans les environs elle risque à tout instant de fondre sur Haïram et de la mettre à feu et à sang. Ce n'est pas avec trois ou quatre guerriers et quelques serviteurs qu'il pourra les arrêter…

— As-tu envoyé des éclaireurs dans le désert ?

— Je n'ai pas assez d'hommes pour me permettre d'en perdre.

— J'irai si tu veux.

— Tu disparaîtrais dans la nature.

— Pas sans lui, répond Rulhan en désignant Azir.

Kersham marque un silence. Il regarde l'Orlanki, semblant le jauger.

— Tu es en état ?

— Il faudra bien.

Lorsque Rulhan se lève, il se sent à nouveau pris de faiblesse. Le sol se met à tanguer autour de lui, il perd l'équilibre et retombe sur son lit.

— Tu vois, tu ne peux même pas tenir debout. Le venin de sorak est un poison très virulent. Il laisse des séquelles qui durent parfois toute une semaine. Il vaut mieux que tu restes ici et que tu te reposes.

Les deux hommes quittent la pièce et Rulhan entend la clef tourner dans la serrure derrière eux. Il frappe le matelas du poing, furieux contre lui-même et contre la faiblesse qui l'invalide. Il ne supporte pas de devoir rester ici comme un enfant ou un vieillard. Il a l'intuition subite de ne jamais avoir connu la maladie avant cela.

Que faire ? Il ne lui reste plus qu'une solution – dormir, en espérant que ses forces reviennent rapidement. Rulhan ferme les yeux et s'abandonne au sommeil.

Lorsqu'il les rouvre il a l'impression de ne pas avoir dormi plus de quelques minutes, et pourtant la chambre est plongée dans les ténèbres. A l'extérieur, il fait nuit, et seuls quelques rayons de lune éclairent la salle. Rulhan se dresse. Il se sent beaucoup mieux à présent. Le silence est total, à l'extérieur comme à l'intérieur et pourtant l'Orlanki n'est pas tranquille. Il se sent étrangement mal à l'aise, éprouve une sensation diffuse et irraisonnée de *danger*. Il se lève, souple et silencieux comme un chat, et va jusqu'à la porte. Elle est toujours fermée à clef. Il explore la salle du regard. Ses vêtements sont posés sur une chaise, mais on lui a pris ses armes.

Il jette un regard à l'extérieur et son visage se durcit : il vient d'apercevoir des ombres se glissant dans les ténèbres du jardin, juste sous sa fenêtre, brandissant des armes qui jettent des éclats métalliques à la lueur de la lune. Il reconnaît immédiatement ces silhouettes lourdes, plus massives et

trapues que des hommes. Pourquoi personne n'a-t-il donné l'alerte ? Kersham a-t-il été assez bête pour ne pas avoir posté de garde ? Il se précipite sur la porte et se met à tambouriner à coups de poing.

— Alerte ! rugit-il. Des uroghs ! Des uroghs dans l'île ! Alerte !

Il doit s'époumoner pendant un moment avant que ces hommes des plaines mous et lents à la détente ne finissent par réagir. Il n'est pas le seul d'ailleurs à avoir aperçu les uroghs : on entend des cris de terreur et des bruits de course précipitée. Rulhan s'impatiente et donne de grands coups de pied dans la porte, mais celle-ci tient bon. Sur son lit, Azir se dresse, l'esprit encore ensommeillé.

— Qu'est-ce qui se passe ? bredouille-t-il. Où sommes-nous ?

— Lève toi, ordonne Rulhan. Des uroghs ! Ils sont en train de cerner la maison !

Le jeune homme essaye de se mettre debout, mais ses jambes flageolantes ne le soutiennent pas et il s'effondre sur le sol. Impatient, Rulhan se précipite vers lui, et passe son bras sous son aisselle pour le soutenir.

La porte s'ouvre enfin, et le visage défait de Kersham apparaît, éclairé par la lueur d'une bougie, le visage défait.

— Des uroghs, balbutie-t-il en écho aux cris de Rulhan. Ils ont tué les guetteurs ! Ils sont dans le jardin !

On entend à présent des clameurs guerrières. Les assaillants, se voyant repérés, ne se soucient plus de cacher leur présence. Ils jaillissent de leurs cachettes en poussant des cris féroces et se précipitent vers la porte.

— Combien sont-ils ? demande Rulhan.

— Je ne sais pas dit le vieux l'air complètement terrifié. Aide-nous je t'en prie ! Il faut les repousser !

Des coups sourds ébranlent la maison : les uroghs sont en train d'essayer de défoncer la porte. Heureusement celle-ci est si solide qu'ils ne risquent pas d'en venir à bout sans bélier.

— Où sont mes armes ? demande Rulhan.

Il met ses bottes et bondit hors de la pièce. Les défenseurs se sont regroupés en bas dans la salle commune. Ils sont bien peu nombreux : Ourgan est là, brandissant une lance, ainsi que l'un des trois guerriers contre lesquels Rulhan s'était battu. Il y a aussi deux domestiques à l'air terrifié, tenant des couteaux dans leurs mains tremblantes, un homme qui ne doit pas être beaucoup moins âgé que Kersham, un adolescent de quinze ans à peine et Hermia, la vieille grand-mère. Rulhan secoue la tête, consterné. Ils ne tiendront même pas *une minute* face aux uroghs. Sureya est debout à coté d'Hermia, pâle comme la mort.

Kersham apporte au chasseur son coutelas et un arc. Rulhan prend l'arc et l'examine en secouant la tête. Que peut-il faire avec cette arme rudimentaire ? Les flèches ne perceront pas les armures de fer des uroghs !

— Il n'y a pas d'autre issue ? demande Rulhan.

Kersham secoue la tête.

Le chasseur jette un regard aux fenêtres. Elles sont pourvues de solides barreaux. Les uroghs ne pourront rentrer par là.

Sur une injonction d'Ourgan « amener meubles !», les domestiques ont empilé derrière la porte tout le mobilier qu'ils ont pu trouver : armoires, tables, commodes, chaises et même un tonneau, formant une barricade infranchissable. Les assaillants ont cessé de tambouriner à la porte, se rendant compte de l'inutilité de leurs efforts. Mais ils ne se sont pas découragés pour autant, comme Rulhan peut s'en assurer en jetant un coup d'œil par la fenêtre : ils sont en train d'abattre à coups de hache un des arbres du jardin, afin de s'en servir comme bélier.

Que faire ? Dans les ténèbres on ne peut estimer avec exactitude le nombre de guerriers ennemis, mais vu le bruit, ils sont certainement largement plus d'une dizaine. S'ils parviennent à entrer, ils ne leur laisseront aucune chance.

— Il faut tenir la porte ! lance Rulhan. Apportez de l'huile !

Les domestiques s'exécutent, ramenant de la cave toutes les jarres d'huile qu'ils peuvent trouver.

— Postez vous aux fenêtres, ordonne Rulhan. Lorsque les uroghs s'approcheront pour enfoncer la porte, jetez leur de huile enflammée sur la tête !

Lui-même va se poster à une fenêtre du premier étage, et essaye de tirer quelques flèches en direction des assaillants, sans grand succès toutefois. Il a la satisfaction d'en blesser un. Les uroghs ripostent en lançant des javelots, mais il n'a aucun mal à les éviter en se cachant derrière le mur.

— Le poison ! hurle-t-il à l'intention de Ourgan. Apporte moi le venin de sorak ! Tout ce que tu as !

Il plonge la pointe de ses flèches dans la substance noirâtre et pâteuse. Ainsi, la moindre blessure suffira à mettre un adversaire hors de combat pour un bon moment.

On entend des hurlements de triomphe. Les uroghs ont enfin terminé d'abattre l'arbre. Aussitôt, ils se précipitent sur la porte. Mais les défenseurs sont prêts à les recevoir. Ils enflamment l'huile et la versent sur la tête de leurs ennemis. Des grésillements et des hurlements de douleur se font entendre, l'odeur de la chair brûlée se répand, et la première vague d'assaut reflue à la hâte, abandonnant le bélier.

Mais les chefs lancent quelques ordres brefs, et une nouvelle vague arrive, avec plus de prudence cette fois-ci, avançant sous la protection de leurs boucliers levés. Tant bien que mal, les uroghs récupèrent le tronc. Ils prennent leur élan et un premier choc ébranle la porte. Mais celle-ci tient bon. L'huile enflamme certains des boucliers et la nuit s'illumine de flammes rouge et or.

Des rugissements et des clameurs guerrières se mêlent à des cris de douleur. Au premier, Rulhan tire flèche sur flèche, visant les chefs, et les guerriers qui lui semblent les plus imposants. Certains de ces trais font mouche et les officiers uroghs se montrent plus prudents : ils reculent et se cachent derrière les arbres, se contentant d'exciter leurs guerriers à distance en beuglant des ordres. Ils sont beaucoup trop éloignés pour que Ourgan puisse utiliser sa sarbacane, mais l'un des domestiques sait manier l'arc et imite l'Orlanki, avec moins de succès toutefois. Toutefois, leurs efforts conjugués ne suffisent pas à gêner sérieusement les uroghs.

Azir sort en titubant dans le couloir. Il essaye de puiser dans toutes les ressources de sa volonté pour venir prendre part au combat, mais le poison qui coule dans ses veines sape toutes ses forces. Il se sent sur le point de perdre conscience. Un visage flotte dans son esprit, et il s'y accroche comme à une bouée.

— Sureya, Sureya !

Il ne peut supporter de penser qu'elle puisse mourir. Sa propre vie lui est indifférente à présent, il la donnerait avec joie pour la sauver *elle*. Il regrette tout le mal qu'il lui a fait, il aurait tellement voulu que les choses soient différentes… Il est mage, criminel en fuite, elle est la fille d'un Shaïk, qu'aurait-il pu espérer ? Il ne pouvait rien attendre d'elle que du mépris ou de l'indifférence. Mais soudain, une mince silhouette se penche vers lui, et il croit reconnaître le visage de sa bien aimée. Est-ce vraiment elle ? Ou est-ce une hallucination due au poison ? La jeune fille le prend par la main et l'aide à se relever. Elle le regarde, les yeux pleins de larmes.

— Je suis désolé… gémit Azir. Je t'en prie, pardonne moi…

Son pardon est tout ce qui lui importe, plus que les uroghs dont les clameurs féroces parviennent à ses oreilles. La jeune fille approche son visage du sien, et soudain, sans prévenir, pose ses lèvres contre sa bouche. Les deux jeunes gens échangent un baiser chargé d'amertume. Leur amour imprévu n'aura duré qu'un seul jour. Tout les séparait, mais ils vont mourir ensemble, sous les coups des uroghs.

Les défenseurs ont épuisé leur provision d'huile. Rulhan n'a plus de flèches. Heureusement la porte tient toujours, ultime rempart contre la furie de leurs ennemis. Depuis le premier étage, les serviteurs lancent sur les assaillants tout ce qu'ils peuvent trouver de lourd ou de coupant. Mais les uroghs, protégés par leurs solides armures de maille et leurs boucliers continuent à actionner le bélier improvisé, et la porte s'ébranle de plus en plus à chaque coup.

Certains des assaillants ripostent au tir de barrage en lançant des haches de jet sur les défenseurs, et un domestique qui se penchait par la fenêtre pour tirer une flèche est projeté en arrière, touché en plein visage. Rulhan redescend en courant dans la grande salle et attrape Kersham par le bras. Le visage du vieux est exsangue, il tremble comme un enfant terrifié.

— As-tu d'autres armes ? Des lances ? Des épées ?

Kersham le regarde avec des yeux hagards, sans paraître comprendre la question. Il semble avoir perdu la raison.

— Les chevaliers, gémit-il. Ils m'ont trahi… Ils ne reviendront pas… Comment est-ce possible ?

Rulhan, excédé, lâche le vieux. Ourgan s'approche et tend à l'Orlanki une lance pareille à la sienne. Rulhan la fait tournoyer dans sa main. Avec cette arme, il aura une petite chance de tenir les uroghs à distance.

Les défenseurs se sont massés derrière la porte, et essayent d'empêcher les uroghs de pénétrer en la renforçant du mieux qu'ils peuvent. Celle-ci est complètement disloquée à présent, ses gongs sont brisés, et seuls les meubles entassés derrière interdisent encore le passage. Mais la masse compacte des guerriers repousse inexorablement la barricade, et déjà on voit apparaître des

lances et les boucliers ennemis par l'ouverture ainsi pratiquée. Rulhan et Ourgan se portent à la rencontre des premiers assaillants et les perforent de leurs lances. Rulhan empoigne une lance ennemie de la main gauche et l'arrache au bras qui la tenait, tout en repoussant un guerrier d'un puissant coup d'estoc. Ourgan ouvre la gorge d'un urogh d'un coup précis, juste au défaut de la cuirasse et celui-ci s'effondre en arrière dans un râle épouvantable.

Mais un nouveau guerrier apparaît derrière lui, brandissant une hache de jet à double tranchant qu'il jette droit vers Ourgan. Celui esquive d'un habile mouvement du buste, et la hache traverse toute la pièce en tournoyant avant de se ficher dans le mur, juste à coté d'Hermia qui se met à pousser des cris hystériques. Les défenseurs profitent de ce moment de répit pour pousser la plus grosse armoire contre l'ouverture.

— Nous ne tiendrons pas longtemps ! crie quelqu'un.

Les uroghs perdent patience, et ils décident de mettre le feu à la barricade. Les flammes commencent à crépiter, et la fumée se répand dans la pièce.

— Apportez de l'eau ! hurle Rulhan en essuyant la sueur qui lui coule sur le front.

Il a l'impression que cela fait déjà des heures qu'il se bat, alors que le vrai combat n'a pas encore commencé. Les domestiques courent à la cuisine, rapportent des baquets d'eau qu'ils jettent sur le bois qui se met à siffler et à fumer. A l'aide de couvertures, les défenseurs étouffent les flammes.

Une courte pause, et les uroghs repartent à l'assaut, galvanisés par leurs chefs qui les haranguent, depuis les ténèbres du jardin. Cette fois-ci leur assaut et si violent et brutal que la barricade est brusquement renversée.

Un urogh en profite pour se jeter en avant, par-dessus les meubles, et saisir Ourgan à la gorge. Il lève son épée, prêt à l'égorger, mais le dernier des gardes de Kersham s'est emparé de la lance que le Noir a laissé échapper, et lui en transperce le flanc. L'urogh pousse un cri terrible et bascule sur le coté, lâchant Ourgan qui se relève avec une rapidité de serpent.

Pendant ce temps, Rulhan fait tournoyer sa lance devant lui, avec une rapidité hallucinante, formant un mur d'acier que les lames des adversaires ne peuvent percer. Durant un instant, il semble parvenir à repousser l'attaque, mais la masse des ennemis se pressant derrière la porte pousse inexorablement en avant la première ligne de combattants. Beaucoup d'uroghs tombent sous les coups de lance, et leurs cadavres s'entassent sur le sol, mais les ennemis franchissent la barricade, repoussant ou enjambant les meubles à présent dispersés ou brisés, et se répandent dans la pièce avec des cris sauvages.

— L'escalier ! hurle Rulhan.

Il sait qu'ils n'ont pas la moindre chance de tenir tête à leurs ennemis en terrain découvert. Le dernier des trois gardes est mort sous les coups des uroghs, les autres n'ont pas attendu les ordres de l'Orlanki pour fuir vers le premier étage. Le vieux Kersham est resté paralysé, comme pétrifié de stupeur. Il a définitivement perdu tous ces moyens, et ne peut que balbutier des paroles incohérentes, invoquant à son secours les chevaliers de Darkor.

Ourgan le saisit sans ménagement et le jette sur son dos puis bondit à vers l'escalier, tandis que Rulhan le couvre en faisant tournoyer sa lance. Les lourdes haches de jet des ennemis tournoient dans les airs. Rulhan dévie celle qui lui était destinée d'un coup de lance, mais une autre poursuit sa course jusqu'au sommet de l'escalier et se fiche dans le dos de la vieille Hermia dont les cris s'arrêtent brusquement.

D'un grand mouvement circulaire, le chasseur force ses adversaires à reculer, puis il rompt le combat et, en quelques bonds, se hisse jusqu'au premier étage. Ses ennemis se lancent aussitôt à sa poursuite, mais Sureya et deux des domestiques ont sorti un lit de l'une des chambres et le font glisser dans l'escalier, barrant temporairement le passage. Perché sur le balcon surplombant la salle commune, le vieux serviteur jette sur les assaillants un brasero rempli de braises encore brûlantes. En retour, une hache lancée d'un geste rageur se fiche dans sa poitrine, et avec un cri terrible, il bascule par-dessus la rambarde.

— Toit ! hurle Ourgan, haletant sous l'effort.

C'est l'ultime refuge – il serait vain de vouloir défendre le premier étage contre la horde vociférante qui se presse dans les escaliers. On accède au toit par une échelle au fond d'un couloir – une échelle donnant accès à un grenier obscur juste sous la charpente.

Ourgan fait passer Sureya la première, et celle-ci aide Azir à la rejoindre. Le jeune mage semble à peine capable de se mouvoir, mais il parvient pourtant à se hisser jusqu'en haut, galvanisé par les encouragements que lui prodigue la jeune fille. Puis Ourgan tente de faire monter le vieux Kersham. Mais celui-ci s'avère parfaitement incapable de se hisser jusqu'en haut. Impatient, Rulhan l'écarte et pousse en avant le plus jeune des deux domestiques restant.

— Vas-y toi !

Il le saisit à la taille et le soulève. Il est si fluet qu'il se sent la force de le projeter en haut de l'échelle ! Mais le plus âgé, un gros homme au crâne dégarni, le repousse et prend sa place.

— Moi d'abord ! hurle-t-il.

Il gravit les barreaux à toute vitesse, en dépit de sa corpulence. La sueur coule sur son crâne et son visage. Pendant ce temps, les uroghs sont arrivés à l'étage et se répandent dans les chambres en poussant des cris sauvages, se disputant tout ce qui semble avoir un peu de valeur. Deux d'entre eux apparaissent dans le couloir où se sont réfugiés les derniers défenseurs. Ourgan projette sur eux une fléchette empoisonnée, mais celle-ci rebondit sur l'armure de son ennemi sans lui faire le moindre mal. L'urogh charge, Rulhan s'interpose, esquive le coup de lance, mais son adversaire le heurte avec une telle violence que le chasseur est renversé. Sa lance lui échappe et roule hors de portée. L'urogh lève son arme, bien décidé à l'achever, mais le jeune garçon que Rulhan avait voulu aider à monter en profite pour le frapper au torse d'un ferme coup de poignard. Le coup est habile, mais pas assez puissant pour percer l'armure. Avec un sourire méprisant, le guerrier riposte d'un coup terrible qui perfore le garçon de part en part, le coupant presque en deux. Mais cela donne le temps à Rulhan de se relever et de dégainer son poignard. Il frappe d'un violent coup à l'aine, soulève l'urogh dans le même mouvement et le jette sur le second des

assaillants qui arrivait en renfort. Mais l'arme, profondément enfoncée dans le corps de son ennemi, lui est arrachée des mains, et il est inutile de songer à la récupérer.

Ourgan est toujours au pied de l'escalier, essayant d'aider Kersham à se relever et à se hisser jusqu'en haut.

— Laisse le ! crie Rulhan.

Le Noir secoue la tête, les dents serrées, et se retourne pour faire face à ses ennemis. Rulhan l'ignore, bondit le plus haut possible, s'accroche aux barreaux comme un singe à une branche, et se hisse en quelques secondes jusqu'au grenier. En bas, la masse des ennemis s'abat sur le guerrier à la peau d'ébène le submergeant complètement, lui et son maître.

Une fois en haut, Rulhan remonte aussitôt l'échelle afin d'empêcher les assaillants de les rejoindre. Ils sont quatre dans la salle obscure sous la charpente recouverte de toile d'araignée : Sureya, Azir, le gros domestique et Rulhan. Tous les autres ont péri.

— Il faut aller sur le toit ! indique Rulhan en désignant une trappe étroite au dessus d'eux, par où on aperçoit l'œil rond et blafard de la lune.

En grimpant sur un tonneau, puis en escaladant les poutres, l'Orlanki parvient à accéder à lucarne. Elle est coincée, mais il la défonce à coups de poing, et se contortionne pour se glisser dans l'ouverture. La pleine lune brille dans le ciel au dessus de lui. Il prend pied sur le toit, puis se penche vers les ténèbres.

— Sureya ! Vite !

Mais Sureya tient à faire passer le jeune homme avant elle. Elle le pousse en avant et le soutient tandis qu'il grimpe jusqu'à la lucarne, grimaçant de souffrance et d'effort. Il a l'impression de voir les murs danser autour de lui, et il lui semble à tout instant être sur le point de perdre conscience. La main de fer de l'Orlanki se referme sur son poignet et il se sent soulevé dans les airs. Puis Rulhan attrape la jeune fille et la hisse sans effort jusqu'à lui. Il a l'impression de soulever une plume.

— A toi à présent ! crie l'Orlanki en se penchant vers le gros domestique.

Mais celui-ci, encombré par sa lourde masse, a toutes les peines du monde à se hisser jusqu'à lui. Il grimpe finalement sur le tonneau, soufflant et haletant, puis au prix d'efforts immenses parvient à se hisser à califourchon sur une poutre. Il tend la main, le visage luisant de sueur, et implore l'Orlanki de l'aider. Rulhan s'en saisit, elle est si grasse et si flasque qu'il a l'impression de saisir une motte de saindoux. Il tire de toute ses forces, tente de hisser le gros homme jusqu'à lui, mais peine perdue. Sureya se précipite, pour l'aider, mais tout cela en vain : l'homme est si gros que son ventre ne passe pas par l'ouverture.

— Aidez moi, gémit-il. Par pitié !

Les compagnons ont beau tirer, rien n'y fait. Soudain, un cri aigu et féroce retentit dans la nuit et une ombre passe juste au dessus de leur tête, masquant durant un bref instant la lueur de la lune. Pour faire face à ce nouvel adversaire, Rulhan lâche l'homme qui retombe avec un cri désespéré.

Un griffon surgit des ténèbres et se met à tourner autour de la maison en poussant des cris féroces. Mais on ne voit pas trace du chevalier qui devrait le monter.

L'animal prend de l'altitude puis fait volte face et se laisse tomber en piqué droit sur Rulhan. Celui-ci n'a plus ni sa lance, ni son poignard. Lorsque le griffon s'abat sur lui, il plonge de coté pour l'éviter, mais se faisant il glisse et roule au bas du toit. Il tente désespérément de se rattraper, mais peine perdue, il se sent basculer dans le vide. Mais au moment où il s'attend à s'écraser au sol, les serres de l'animal se referment sur lui comme des mâchoires d'acier, le soulèvent et l'emportent dans le ciel. L'Orlanki stupéfait voit défiler en contrebas la maison et son jardin. Un visage apparaît devant lui, un visage hilare aux yeux brillants.

— Alors ? Comme on se retrouve ? dit Trykster.

L'Elfe vole à coté du griffon. Il serait bien en peine de suivre son allure s'il ne se tenait pas d'une main à la selle.

— Il faut redescendre, crie l'Orlanki. Il reste deux personnes à sauver.

— Pourquoi faire ? demande l'Elfe, sincèrement étonné.

— Dépêche toi !

L'Elfe remonte sur le dos du griffon, se penche et lui murmure quelque chose au creux de l'oreille. Aussitôt, la bête fait demi-tour et revient vers le manoir. Les uroghs se sont répandus dans le jardin, et agitent leurs armes dans leur direction, hurlant des défis et des cris de guerre. On distingue dans la lueur du clair de lune deux silhouettes perchées sur le toit, l'une debout, tournée vers le ciel, l'autre couchée à ses pieds. Le griffon s'abat droit vers elles. En apercevant la bête jaillissant hors de la nuit, Sureya a un mouvement de recul involontaire et perd l'équilibre. Elle agite les bras pour se rétablir, mais finit tout de même par basculer en arrière et glisse le long de la pente avec un cri d'épouvante.

— Non ! crie Azir.

Il tend le bras vers elle, comme pour la saisir au passage, mais il est trop tard. Les yeux écarquillés d'horreur, il voit la jeune fille glisser le long des tuiles, sans parvenir à se rattraper, et sous elle, il n'y a que le vide et les clameurs des uroghs. La magie jaillit hors de l'esprit d'Azir sans même qu'il ait besoin d'y penser, une magie plus puissante que tout ce dont il n'a jamais été capable. La chute de la jeune fille est arrêtée net et elle se sent soulevée au dessus des tuiles, flottant dans l'air comme si elle reposait sur la main d'un géant invisible.

Le griffon desserre son étreinte de fer et Rulhan se reçoit plutôt brutalement sur le toit. Il glisse le long de la pente, mais réussit de justesse à se rattraper aux tuiles.

L'animal se pose au dessus de lui, mais ses serres glissent sur l'ardoise, et il bat furieusement des ailes pour conserver son équilibre.

— Monte sur son dos ! ordonne Rulhan à Azir.

Mais le jeune homme, prisonnier de sa transe ne l'entend pas. Ses yeux sont étranges, comme transfigurés, illuminés d'une lumière argentée. Il tend la main vers le griffon, Sureya se sent soulevée dans les airs, projetée jusqu'à lui, et

atterrit directement sur son dos. L'animal se cabre et pousse un cri furieux. Il tourne la tête et tente de la frapper de son bec.

— Arrête, imbécile ! ordonne Trykster.

Il saisit dans ses bras la tête de l'animal et la maintient de toutes ses forces.

— Ne lui fais pas de mal !

Rulhan rampe jusqu'à Azir, le prend par le bras et le tire en avant. Le jeune homme est brusquement arraché à sa transe. Toutes ses forces s'envolent d'un seul coup, et il serait tombé à bas du toit si l'Orlanki n'avait pas été là pour le retenir. Il le pousse devant lui jusqu'à arriver au sommet du toit où est perché le griffon, que Trykster a toutes les peines du monde à empêcher de s'envoler.

— Monte sur son dos ! répète Rulhan.

— Il ne pourra vous transporter tous ! s'écrie Trykster.

— Il faudra bien, rétorque Rulhan.

Le griffon peut porter un chevalier Darkoréen avec sa lourde armure, il pourra bien emporter trois personnes, dont deux ne pèsent pas bien lourd, au moins sur une courte distance. Il aide le jeune homme à monter en selle derrière Sureya, et bondit à son tour sur la croupe de l'animal, s'accrochant à son plumage pour ne pas tomber. Le griffon pousse un cri de fureur. Il perd l'équilibre, commence à glisser le long du toit, ses serres patinent sur l'ardoise. Ses ailes immenses se déploient à nouveau et en quelques battements, il s'élève dans le ciel, emportant les compagnons hors de portée des uroghs.

Le griffon vole un moment au dessus du lac, suivi à distance par Trykster, puis se fatigue et commence à perdre de l'altitude. Il survole les toits des masures bordant le lac, puis s'abat dans un champ d'orge avec une telle violence que ses passagers basculent en avant et roulent sur le sol. Puis il reprend son vol et s'élance de nouveau dans le ciel.

— Non, idiot, attend ! crie Trykster.

Mais peine perdue. L'Elfe arrive trop tard pour le retenir, et le griffon furieux disparaît dans la nuit.

— Et voilà, soupire Trykster d'un air consterné. Vous l'avez fâché.

Rulhan se relève aussitôt.

— Personne n'est blessé ?

— Azir… Il ne bouge plus…

Sureya soutient Azir, qui a perdu conscience. L'Orlanki l'examine un moment, palpe ses membres, son crâne, et son torse puis secoue la tête.

— Il n'a rien. C'est juste le poison.

— Il m'a sauvée la vie ! Grâce à sa magie ! Il m'a empêchée de tomber du toit.

— Tu le remercieras plus tard. Il ne faut pas rester ici. Les uroghs vont se lancer à notre poursuite.

— Ils arrivent ! crie Trykster en s'élevant dans le ciel.

Effectivement, on aperçoit quelques silhouettes qui courent dans leur direction, l'une d'elle porte une torche. Rulhan cherche des yeux un bâton, une pierre n'importe quoi qui puisse faire office d'arme, mais en vain.

Heureusement, ce ne sont pas du tout des uroghs, mais des fermiers vêtus de pagne qui arrivent vers eux les visages saisis de surprise et d'inquiétude.

— Shaïaka Sureya ! s'exclame l'un d'eux en reconnaissant la jeune femme. Que c'est-il passé ? Où est le Shaïk ?

— Mon père est mort, répond Sureya, d'un ton étrangement froid et détaché, comme si elle ne réalisait pas la portée de ses paroles. Les uroghs l'ont tué.

— Comment ces monstres ont-ils pu arriver jusqu'au manoir sans être repérés ? demande Rulhan.

— Ils sont passés par la rivière ! répond Trykster. J'ai vu les radeaux en arrivant. Ils ont dû fabriquer des embarcations à l'aide de roseaux, puis se lancer sur le fleuve en amont et se laisser dériver jusqu'au manoir…

Rulhan fronce les sourcils. Attaquer le manoir sans même chercher à piller les fermes environnantes… Quelle étrange idée de la part des uroghs ! Cela lui semble incompréhensible. Attaquer l'endroit le mieux protégé de la région alors que presque tout le bétail et les récoltes sont encore à l'extérieur et presque sans défense…

— Il faut partir, dit Sureya. Il faut prendre tout le monde, les femmes, les enfants, et fuir vers l'Ouest. Les uroghs ont pris le manoir. Ils ont tué tout le monde. Ourgan, mon père… ils vont s'en prendre à vous, maintenant.

— Et les Darkoréens ? Pourquoi ne nous protègent-ils pas ?

— Les hommes de Targus ont certainement été massacrés. Darkor enverra des troupes – mais en attendant il faut fuir. Notre seule chance est d'atteindre Ossam.

— Nous allons prévenir les autres, disent aussitôt les fermiers, et ils disparaissent dans la nuit.

Rulhan prend Azir par l'épaule et le soulève. Sureya vient se placer de l'autre coté et l'aide à le soutenir. Le jeune homme a repris conscience, il balbutie des paroles incohérentes. Sur l'île on aperçoit des lueurs, mais les uroghs ne semblent pas avoir traversé le lac.

Un vent de panique se répand sur toute la côte, dès que la nouvelle de l'attaque est connue, et les masures vomissent des hordes de réfugiés fuyant dans la nuit en toute hâte – emportant avec eux des ballots de provisions, des outils et des hardes. Les femmes courent avec leurs enfants sur les épaules, les hommes poussent devant eux leurs troupeaux affolés, certains sont juchés sur des ânes ou des onagres, d'autres ont des charrettes à bras ou des brouettes dans lesquelles ils ont entassés leurs familles et leurs biens les plus précieux. Ils fuient – le cœur empli de terreur – abandonnant leurs masures et leurs terres à la merci de leurs ennemis. La nuit résonne de pleurs et d'éclats de voix.

En les voyant faire, Rulhan ne peut s'empêcher de penser à Orlank. Aucun Orlanki ne céderait un seul pouce de sa terre sans combattre – et tous les siens se feraient tuer sur place plutôt que de fuir. Même les enfants et les vieillards livreraient une guerre acharnée à tout ceux qui voudraient venir chasser sans permission sur les flancs de la montagne d'Orlank. Haussant les épaules, il se détourne et poursuit sa route.

La malchance veut que le griffon les ait déposé sur la berge nord du fleuve – celle qui est la plus proche du territoire des uroghs. Durant tout le reste de la nuit, ils fuient sans s'arrêter, en une longue colonne éparse de réfugiés. Les uroghs ne prennent pas la peine de les poursuivre, une bien étrange réaction de la part de pillards sanguinaires ! Rulhan ne cesse de jeter des regards en arrière, mais ils ne sont pas poursuivis. Derrière eux, on voit des flammes s'élever dans la nuit. Les monstres ont mis le feu aux masures !

Rulhan porte Azir sur son dos. Mais il ne peut avancer ainsi bien longtemps. Il a beau être plus endurant que la majorité des hommes, le combat qu'il a livré a épuisé ses forces. Lorsque les premières lueurs de l'aube apparaissent, Rulhan doit s'arrêter. Sureya suggère de s'éloigner du fleuve et de faire halte dans un repli de terrain, dissimulé des environs par les hautes herbes.

Ils n'ont ni provision, ni équipement, pas même de quoi faire un feu. Rulhan est trop épuisé pour s'en soucier. Il s'effondre comme une masse et ne tarde pas à s'endormir.

Sureya reste éveillée, sentant peu à peu se révéler en elle toute l'horreur de cette nuit. Un chagrin sans limite envahit son cœur, en une douleur quasi physique qui lui donne envie de hurler. *Son père est mort*. La veille encore elle était une Shaïaka, la fille d'un seigneur au service des Darkoréens, promise à l'un des chevaliers. Maintenant tout est anéanti, perdu à jamais…

La nouvelle aube qui se lève éclaire un monde en proie au chaos. Azir dort, allongé sur le sol. La sueur couvre son front. Sureya le regarde avec terreur. S'il devait mourir… Il est tout ce qui lui reste… Ce mage surgi dans sa chambre comme un voleur – l'homme qui l'a menacé en tenant un couteau contre sa gorge. Elle devrait le haïr, mais au lieu de cela un amour étrange, inexplicable, emplit son âme comme un brasier.

L'Elfe vient se poser à coté d'elle – elle le distingue à peine tant ses yeux sont brouillés de larmes. Il arbore un sourire satisfait, content de lui.

— Je suis arrivé à temps, hein ? Sans moi, ils vous auraient tous bouffés… Ou même pire.

Il regarde Sureya avec une expression équivoque. La jeune fille ressent une soudaine bouffée de colère envers cette petite créature insouciante et vaine, ce *non-humain*, qu'elle croit incapable de partager son chagrin ni même de le *comprendre*.

— Va-t-en, ordonne-t-elle d'un ton méchant. Laisse moi en paix !

Le sourire de Trykster s'efface et sa bouche se tord en un rictus cruel. Il fait une parodie de révérence et répond avec un respect affecté :

— Comme tu voudras, ô Shaïaka.

Sureya se prend le visage dans ses mains et se remet à pleurer.

La pierre d'émeraude

Lorsque Rulhan s'éveille, il est plus de midi. Un soleil de feu brûle dans le ciel. Azir et Sureya dorment. Trykster a disparu. L'Orlanki ne s'en étonne pas. Il a payé sa dette. Il a sauvé sa vie comme Rulhan avait jadis sauvé la sienne. Pourquoi serait-il resté plus longtemps ?

L'Orlanki va boire à la rivière. Tout semble calme. Il n'y a pas trace des uroghs. Il prend un peu d'eau dans une écorce et s'en sert pour humecter les lèvres et le front d'Azir. Le jeune mage ne tarde pas à s'éveiller.

— Que s'est-il passé ? Où sommes nous ?

Rulhan le met au courant de la situation. Elle n'est guère brillante, mais ils sont vivants tous les trois ce qui est déjà inespéré. Cela grâce à Trykster songe Rulhan qui aurait aimé le remercier. Mais les Elfes sont-ils capables d'attachement ? Est-ce uniquement pour obéir à leurs étranges lois que Trykster l'a suivi jusqu'ici ? Pourquoi lui en être reconnaissant dans ce cas ?

— Où allons nous à présent ? demande Azir.

— A Ossam.

Le jeune mage secoue la tête.

— Les Darkoréens me tueront s'ils mettent la main sur moi. Ils savent que je suis un mage.

— Tu ne m'as toujours pas dit quels étaient exactement tes pouvoirs ?

— Oh, je peux juste faire bouger des objets. Rien de bien lourd, des petits objets, et je ne peux même pas les projeter avec une grande force… Mais le peu que je sais faire est déjà trop pour les Darkoréens.

— Cette nuit, ton don a été utile. Tu as sauvée Sureya. Tu l'as soulevée dans les airs pour éviter qu'elle ne s'écrase au sol.

— J'ai fait ça ? Azir écarquille de grands yeux, partagé entre l'incrédulité et le ravissement. C'est impossible, je ne peux pas soulever d'objet aussi lourd…

— L'amour et la magie font des étincelles apparemment…

Rulhan se met en quête de nourriture, hélas, il ne sait pas comment en trouver dans le désert. Il n'a même plus d'arc. Il ramasse quelques pierres, espérant pouvoir abattre un oiseau avec, mais ses tentatives se soldent par des échecs. Il finit par rentrer au camp – bredouille et furieux contre lui-même. Est-il vraiment un chasseur ? Si Trykster était là, il se moquerait de lui et il aurait raison.

Lorsqu'il est de retour, Sureya et Azir sont enlacés en un baiser passionné. Rulhan sent une bouffée de colère l'envahir. Rien à manger, perdus dans le désert, et ils pensent encore à ça… Il fait du bruit pour signaler sa présence, et les jeunes gens se séparent d'un air gêné.

— Nous n'allons pas dans le sud, dit alors Sureya. Je vais partir avec Azir. Dans les montagnes bleues. Ensuite, nous irons à Alcyande.

Rulhan hoche la tête d'un air indifférent. Qu'ils se débrouillent… Lui ira à Darkor, et le chemin de Darkor passe par Ossam. A Darkor, il trouvera le chevalier d'émeraude.

— Vous allez partir comme ça sans outre, sans provisions, sans arme, sans équipement et sans argent…

— Nous allons d'abord passer chez mon père. Je n'ai pas osé aller le voir lorsque j'ai fui la première fois, j'avais peur que les Darkoréens soient chez lui. Mais maintenant, je ne pense pas qu'il y ait de risque. Les chevaliers seront occupés avec les uroghs.

— Viens avec nous, intervient Sureya en fixant l'Orlanki droit dans les yeux. Tu es un grand guerrier et un chasseur. Tu pourrais nous aider.

— A Alcyande, je serai un mage, ajoute Azir. Si tu viens avec nous, tu seras récompensé.

— Je connais les mages, et je n'ai pas envie de leur rendre visite, rétorque Rulhan. Mais j'irai peut-être à Alcyande – après.

— Après quoi ? Qu'as-tu à faire dans l'Ouest de si important ?

Rulhan répond par une autre question, qu'il adresse directement à Sureya.

— Parle moi des chevaliers d'émeraude.

La jeune femme ouvre la bouche, surprise, mais Azir la devance.

— Il n'y a pas de chevaliers d'émeraude. Je te l'ai déjà dit. Diamant, saphir, rubis… Ce sont les trois gemmes majeures. L'émeraude n'existe pas.

Sureya secoue la tête.

— Les chevaliers d'émeraude existent. Ils étaient à Haïram hier.

Un silence. Azir se tourne vers elle et la regarde, complètement interloqué. Il reprend d'une voix lente.

— Des chevaliers *Darkoréens*, portant une *émeraude* ? Chez Kersham ? C'est impossible ! Aucune famille n'arbore un tel emblème. Le vert est la couleur de la traîtrise et de la mort pour les chevaliers Darkoréen. *Aucun d'entre eux* n'arborerait cette couleur.

— C'est ce que j'ai vu, insiste Sureya.

— Es-tu sûre de ne pas te tromper ? interroge Azir.

— Absolument ! Je me souviens bien de leur surcots, et également des harnachements de leurs griffons, tous de couleur vert émeraude.

Le silence retombe. Azir rumine ses paroles, incrédule. Au fond de lui-même, il est convaincu que Sureya fait erreur. Mais il ne veut pas faire de peine à la jeune fille, ni la contredire devant l'Orlanki.

— Combien étaient-ils ? demande Rulhan.

— Trois.

— Ils sont restés longtemps à Haïram ?

— Oh non. Ils n'ont même pas mis le pied à terre. Ils sont descendus du ciel à l'improviste et se sont posés auprès du temple de Vorken, où se trouvait mon père. Ils sont repartis presque aussitôt, droit vers le nord.

— Ils ont parlé à ton père ?

La jeune fille hoche la tête.

— Mon père leur a ordonné de déterminer ce qui était arrivé aux hommes de Targus, de les retrouver et de les ramener à Haïram si possible.

— Il leur a *ordonné* ?

Azir ne peut en croire ses oreilles. Des Darkoréens accepter un ordre venant d'un Shaïk ?

— C'est ce que j'ai entendu… Je me trouvais sur le balcon de ma chambre.

— A cette distance, tu as dû mal comprendre… indique Azir d'un ton définitif. Et tu as pu aussi te tromper sur la couleur de leur emblème…

— Peut-être, reconnaît Sureya d'un ton peu convaincu. Je peux me tromper…— Ils étaient peut-être bleus ou blancs, et avec le reflet du soleil sur le fleuve, tu as cru qu'ils étaient verts.

Sureya secoue la tête, mais elle n'ajoute rien. On sent que sa certitude est ébranlée. Rulhan serre les poings de frustration. Les chevaliers d'émeraude sont passés à Haïram alors qu'il y était, et, parce qu'il dormait comme une marmotte, il a manqué l'occasion de les interroger… S'il s'était forcé à rester éveillé...

— Mon père les a attendu toute la journée, mais ils ne sont jamais revenus. Le soir, il m'a remis ceci.

La jeune fille plonge la main à l'intérieur de sa robe et en tire une pierre verte et brillante, grosse comme un poing, qui étincelle de mille feux dans la lumière du soleil.

— Elle est fantastique ! s'exclame le jeune mage. Elle doit valoir une fortune.

— Mon père semblait complètement paniqué. Il m'a donné la pierre et m'a fait jurer de la garder avec moi. Je ne sais pas pourquoi il tenait à ce que je la prenne.

— Cela ne me dit pas qui sont les chevaliers d'émeraude et où les trouver, reprend Rulhan. Ton père ne t'avait jamais parlé d'eux ?

La jeune fille secoue la tête.

— Tu es sûre ? Peut-être y a-t-il fait allusion au moins une fois ? Ils étaient avec lui lorsqu'il est allé dans l'Est combattre les uroghs.

— Il ne me parlait pas de la guerre.

Le jeune mage se racle la gorge et reprend la parole.

— Ecoute, Orlanki, je sais que c'est beaucoup te demander, tu as tes propres affaires à régler. Mais sans toi nous risquons de mourir dans le désert. Accompagne nous au moins chez mon père. C'est un homme d'expérience, il pourra peut-être te parler des chevaliers d'émeraude.

— Où habite-il ?

— A coté d'Ossam… Mais il faut traverser le fleuve…

— C'est commode pour quelqu'un qui ne sait pas nager.

Le jeune homme baisse la tête. Rulhan ne peut supporter les regards de chiens battus que lui lancent les deux jeunes gens.

— C'est bon, on ira là bas… Il me faut de l'équipement pour aller à Darkor de toute façon.

Traverser le fleuve se révèle finalement plus facile que Rulhan n'avait osé l'imaginer. Dans les hautes herbes près de la rivière, ils découvrent une vieille pirogue abandonnée. Le fond de sa coque est troué, mais ils parviennent à colmater la brèche à l'aile de roseaux et d'un peu de résine. Ils improvisent une pagaie avec une grosse branche. Ce n'est qu'une réparation de fortune, et le

navire est à nouveau plein d'eau lorsqu'ils touchent l'autre rive, mais elle est suffisante pour atteindre leur but.

Le principal problème est celui de la nourriture. Heureusement, Rulhan arrive à débusquer un serpent sur la rive sud du fleuve. Il lui tord le cou et ôte la peau à l'aide d'une pierre tranchante. Sureya et Azir refusant de toucher à la viande crue, le chasseur allume un feu en frottant longuement deux bâtons l'un contre l'autre. La chair du serpent lui paraît succulente – peut-être est-ce simplement parce qu'il n'a pas mangé depuis très longtemps.

Ossam est une petite ville batie sur les rives du fleuve, un amoncellement de huttes de torchis et de tentes en peau de chèvre, sans le moindre rempart ni protection, avec tout autour de vastes champs d'orge et des troupeaux de vaches et de chèvres. Les compagnons préfèrent ne pas s'approcher de la ville. Ils prennent la direction du sud et marchent jusqu'à un groupe de collines abruptes et rocailleuses.

— C'est là que vit mon père, indique Azir. Il élève quelques chèvres derrière ces rochers.

Ils avancent encore une heure sous le soleil brûlant, et parviennent finalement à un petit col entre deux pics rocheux. De l'autre coté, un sentier descend en pente douce vers une petite cuvette au cœur des collines. Des buissons épineux s'accrochent aux rochers aux alentours, et au fond il y a une véritable forêt d'arganiers.

Azir guide ses compagnons à travers les arbres jusqu'à un puits, au pied d'un amas de rocher, entouré d'une margelle de pierre soigneusement maçonnée. Mais lorsqu'ils s'en approchent ils aperçoivent un jeune garçon, vêtu d'une vieille tunique déchirée, qui est en train de remonter un seau d'eau. L'enfant se retourne brusquement, et sursaute en les apercevant. Il lâche son seau et s'enfuit en courant.

— Attends ! crie Azir. Ourad ! Attends ! C'est moi Azir !

Mais le gosse grimpe dans les rochers et disparaît sans demander son reste.

— Quelle mouche le pique ? demande Azir.

Les compagnons, qui sont assoiffés et en nage, se hâtent de venir se raffraichir et épancher leur soif. L'eau est fraiche et limpide, elle se répand dans tout leur corps en leur communiquant une vigueur nouvelle.

Après le puits, le sentier se divise en plusieurs branches. Azir choisit celle qui contourne les rochers par l'ouest, et ils ne tardent pas à arriver jusqu'à une petite maison construite en bois et en peau de chèvre accolée à une falaise. Or, l'enclos dressé à coté de la cabane a été défoncé et les chèvres errent en liberté dans les environs, cherchant leur nourriture dans les rocailles.

— Que c'est-il passé ? demande Azir, saisi d'inquiétude.

Il se rue à l'intérieur, en appelant son père. Mais personne ne lui répond : la cabane est entièrement vide.

— Il y a encore toutes ses affaires remarque Azir. Même son bâton ferré est là, alors qu'il ne s'en séparait jamais. Qu'a-t-il pu lui arriver ?

Ils fouillent les environs s'attendant au pire, mais le père d'Azir demeure introuvable. Le regard de Rulhan s'assombrit lorsqu'il montre une empreinte dans la terre sèche.

— Ces empreintes sont celles de sandales ferrées. Comme celles que portent les Darkoréens.

— Ils sont venus ici… murmure Azir. Mais pourquoi auraient-ils emmené mon père ? Ce n'était pas un mage. C'était moi qu'ils voulaient…

— S'ils l'ont pris, qu'ont-ils fait de lui ?

— Ils l'ont remis au Shaïk d'Ossam… A moins qu'ils ne l'aient directement envoyé à Darkor. Je vais retourner en ville. Mais avant, allons interroger Fâris. C'est un voisin, il saura ce qui s'est passé.

Fâris vit de l'autre coté des rochers, dans une petite grotte dont l'entrée est fermée par des tenture en peau de chèvres. Devant la grotte, s'étendent quelques cultures maraichères brûlées par le soleil.

— Fâris ! Fâris ! appelle Azir.

Les tentures s'écartent, et un homme apparaît. Il est grand, très maigre, entièrement chauve, la peau presque aussi sombre que celle d'Ourgan. Il fronce les sourcils en apercevant le jeune homme.

— Azir ! Que fais-tu ici ? Je te croyais en fuite…

— Mon père ? Qu'est-il devenu, que lui est-il arrivé ?

— Il est ici, sois sans crainte. Mais toi ? Pourquoi es-tu revenu ? Les Darkoréens te cherchent, ils *savent*….

Il jette un coup d'œil méfiant à Rulhan.

— Et eux ? Qui sont-ils ?

— Des amis. Laisse moi voir mon père, je t'expliquerai…

Fâris s'écarte et les compagnons pénètrent dans une petite grotte à la fraicheur agréable, presque entièrement plongée dans les ténèbres. Tout au fond, on distingue un lit de pierre et sur cette couche, un vieillard repose, recouvert d'une couverture en lin.

— Il a la jambe brisée, explique Fâris. Les Darkoréens sont venus, ils te cherchaient… Tu sais comme est ton père. Il leur a tenu tête. Les chevaliers l'ont jeté au sol plutôt brutalement et il s'est cassé la jambe.

Azir s'agenouille auprès du vieux, prend sa main. L'homme semble en proie à la fièvre, il respire avec difficulté. Mais ses yeux s'animent lorsqu'il reconnaît Azir.

— Mon fils… Pourquoi es-tu encore ici ? Pourquoi n'es-tu pas dans les montagnes ?

— Les Darkoréens m'ont capturé, père. Mais je me suis évadé, et à présent je vais partir.

— Oui, fils, il faut que tu partes. Le plus loin possible. Les Darkoréens sont venus ici… Ils te cherchaient… Ils savent… Ce secret que nous avons caché durant tant d'année, ils le connaissent… Quelqu'un leur a révélé. Cela ne peut-être que quelqu'un d'ici.

— C'est Erak, père. Je l'ai vu. Il m'a vendu aux Darkoréens pour quelques pièces.

— Erak ?

— Cette fois-ci je t'emmène avec moi, dit soudain Azir. Tu viendras avec nous à Alcyande.

Le vieux secoue la tête.

— Je ne veux pas quitter ces collines. Et puis, je suis blessé, je vous ralentirai. Pars seul. Je suis trop vieux. Ma bénédiction t'accompagne.

Azir se relève, prend Sureya par la main et s'approche du lit où gît le vieil homme.

— Père, voici Sureya, fille de Kersham le Shaïk. Je l'aime et elle m'aime. A Alcyande nous nous marierons.

Le vieux a un sourire illuminé.

— Alors, je peux m'en aller en paix. Car je sais que mon sang perdurera.

— Tu porteras mes petits fils, ajoute-t-il à l'intention de Sureya. Que les dieux fassent qu'ils soient aussi beaux que toi, et que la malédiction qui frappe mon fils leur soit épargné.

— A Alcyande, intervient Azir d'un ton ferme, ce ne sera plus une malédiction. A contraire, je serai honoré et mes fils également s'ils ont le Pouvoir.

Le vieux le regarde avec gravité.

— Méfie toi, mon fils… Tu veux aller à Alcyande… C'est peut-être là bas qu'est ta place. Mais méfie toi des mages. Ils sont puissants et orgueilleux… Ambitieux et avides de pouvoir… Fais attention à eux. Ne leur accorde pas ta confiance. Et surtout, surtout ne devient *jamais* comme eux…

Il se laisse aller sur sa couche et ferme les yeux, épuisé.

— Laissons le se reposer, dit Fâris doucement. Il se remettra, mais c'est un vieil homme. Il a besoin de beaucoup de repos.

Mais, alors qu'ils se disposent à quitter la pièce, le vieux ouvre les yeux.

— Mon fils, prend l'argent caché sous la pierre – tu sais où il est. Tu en auras besoin pour aller à Alcyande.

Azir hoche la tête.

— Mais toi père que feras-tu ?

— Moi, je n'en aurai pas besoin… Cet argent t'était destiné de toute façon. Je l'ai économisé pour toi, sou par sou. Depuis la mort de ta mère…

Sa voix s'étrangle.

— Va-t-en à présent. Prend l'argent. Disparaîs. Les Darkoréens ne doivent jamais te trouver…

Il ne peut rien ajouter. Les compagnons ressortent de la grotte et referment la tenture derrière eux.

— Nous n'avons plus grand-chose à redouter des Darkoréens, dit Azir. Ils auront d'autres soucis en tête. Les uroghs…

— Est-ce vrai ce que l'on raconte ? Que les uroghs ont abattu les hommes de Morune Targus ? Que Kersham a été tué ?

— Tout est exact. Les uroghs ont envoyé des troupes dans le sud. Mais ils n'étaient pas venus pour piller ou pour conquérir ! En réalité, je sais ce qu'ils étaient venus chercher ici : ils voulaient un mage.

— Un mage ? Pourquoi faire ?

— Je n'en sais rien… Mais c'est pour cela qu'ils ne m'ont pas tué, et je suis convaincu que c'était pour cela qu'ils sont venus à Haïram. Ils voulaient me reprendre aux Darkoréens, où peut-être voulaient-ils capturer Kersham… C'est pour cela qu'ils ont attaqué directement Haïram, sans même commencer par piller les fermes aux alentours.

— Les uroghs ont un grand respect pour ceux qui pratiquent la magie en général, remarque Fâris. Ils vouent un véritable culte aux mages les plus puissants, les servent comme des demi-dieux…

— Ils ont tué des Darkoréens, mais ceux-ci leur feront payer très cher leur audace.

— Il y aura la guerre, achève Fâris. Les chevaliers ne se contenteront pas de massacrer la troupe qui a attaqué Haïram. Ils contre attaqueront. Ils iront au nord, avec les griffons, ils frapperont les uroghs au cœur de leur territoire. Ils n'auront de cesse qu'ils se soumettent ou que leur race soit anéantie.

— Les uroghs construisent des forteresses sous la terre, intervient Rulhan. Les Darkoréens auront du mal à les en déloger. Cette guerre pourrait se révéler plus difficile à gagner qu'ils ne l'imaginent. Même les mages n'ont pas essayé de s'emparer des territoires uroghs.

— Les griffonniers Darkoréens sont invincibles…

— Leurs griffons ne leur serviront à rien sous la terre.

— Allons à Ossam ! propose Azir. Nous avons besoin d'armes, de provisions…

— C'est risqué, indique Fâris. On risque de te voir… Certains doivent savoir que les Darkoréens te recherchent.

— Cela n'a plus beaucoup d'importance à présent, objecte Azir. Les hommes de Targus ont été massacrés par les uroghs et le temps que d'autres chevaliers viennent, il se passera sans doute plusieurs jours. Le Shaïk doit avoir bien d'autres soucis en tête avec les réfugiés et la guerre qui menace…

— Sois prudent quand même…

— J'irai avec Rulhan. Toi Sureya reste ici…

— Je ne te quitterai pas !

Sa main se referme sur celle du jeune homme et leurs regards se croisent. Azir comprend qu'il serait vain de discuter.

— Soit… Allons-y tous les trois.

Avant de partir, il se tourne vers Fâris.

— Tout à l'heure j'ai vu Ourad. Il s'est enfui en me voyant.

— C'est un bon à rien et un imbécile. Il a dû prendre peur… Après tout n'es-tu pas un mage ? Il a dû avoir peur que tu lui jettes un sortilège...

Azir a un étrange sourire, un sourire où se mèle l'amusement et une sorte de fierté nouvelle.

— Oui, je suis un mage. Ici je suis méprisé et regardé avec horreur, mais à Alcyande, je serai puissant et respecté. A Alcyande tout changera.

Et sa poitrine se gonfle d'orgueil. Rulhan le regarde d'un air sombre, pris d'une sorte de pressentiment inquiétant. Est-ce là l'effet que le Pouvoir a sur le cœur des hommes ?

Azir repasse chez son père chercher les pièces cachées sous la pierre de l'âtre, puis les trois compagnons reprennent la direction d'Ossam.

Il y règne une agitation effrénée. La ville semble être une espèce d'immense marché en plein air avec des enclos de chèvres ou de moutons un peu partout, des étals surchargés de nourriture, des boutiques de potiers, de tanneurs, de forgerons, d'aiguiseurs de couteaux, ou de couseurs de sandales, le tout dans un tumulte indescriptible ou se mêlent les disputes sans fin des négociants, les cris des marchands haranguant la foule, le brouhaha des conversations. Les réfugiés venus de l'est ont établi des campements rudimentaires aux portes de la ville, ajoutant encore au chaos.

Azir et Sureya, jugeant plus prudent de ne pas être reconnus, se sont drapés dans des sortes de voiles qui leur dissimulent le visage. Rulhan plisse le nez. La puanteur – odeurs des hommes et des bêtes mêlées – est indescriptible. Le sol est boueux, souillé d'immondices. Il se demande s'il n'aurait pas mieux fait d'attendre ses compagnons à l'extérieur.

Azir se glisse jusqu'à la boutique d'un forgeron. Mais au moment précis où il se présente à la porte, un garde en sort, brandissant un énorme cimeterre recourbé. L'homme est immense – grand comme un ours, avec une longue barbe foisonnante.

— Je te connais, toi ! lance-t-il soudain.

D'un geste rapide, il arrache l'étoffe dissimulant le visage d'Azir. Mais Rulhan réagit rapidement. Il bondit en avant, repousse l'homme à l'intérieur de la boutique et essaye de lui arracher son arme.

— Qu'est-ce qui te prends ! Lâche moi !

L'homme est aussi fort qu'un taureau, et la tâche de l'Orlanki n'est pas facile. Le garde se dégage d'un geste brusque et repousse Rulhan qui vient heurter le mur derrière lui.

— Pas de bagarre chez moi ! glapit le forgeron, qui s'interpose entre les deux adversaires, brandissant son marteau.

Rulhan cherche des yeux une arme. Ce n'est pas ce qui manque ici, des marteaux, des barres de fer, des lames de toutes tailles et de toute formes sont exposées un peu partout. Il se rue sur l'une d'entre elle, et le garde lève son épée, prêt à en découdre, mais Azir l'attrape par le bras.

— Arrête, Gunar !

— Tu connais cet énergumène ? demande le garde en désignant Rulhan.

— C'est un ami. Il a cru que tu voulais t'en prendre à moi. C'est pour cela qu'il t'a attaqué.

— Et pourquoi aurais-je voulu t'attaquer ? Nous sommes amis depuis le temps où haut comme trois pommes, tu venais avec ton père vendre tes fromages à Ossam !

Azir a un instant d'hésitation.

— Les Darkoréens me cherchent.

— Je sais. Mais c'est leur affaire, pas la mienne. Le Shaïk n'a pas donné d'ordre te concernant.

Azir se tourne vers le forgeron.

— Je vais quitter la région. Aurais-tu des armes à me vendre ?

Il pose quelques pièces sur une table et le marchand s'en empare avec avidité.

— Fais ton choix, dit-il en écartant les bras. Prends tout ce dont tu as besoin.

Azir choisit pour lui un long coutelas épais comme la main et un couteau plus petit. Il prend également une pointe de lance et une dague pour Sureya.

— Peux-tu me fixer cela sur un bois ? demande Azir en montrant la pointe de lance.

— Ce ne sont pas mes affaires, dit le forgeron. Moi, je travaille le métal, c'est déjà suffisant.

Il règne dans la salle une chaleur étouffante. Au fond, il y a un brasier alimenté par un soufflet qu'un âne actionne d'un pas lent et régulier.

— Prends tout ce que tu veux, dit Azir à Rulhan. Tout ce qui te sera utile.

Rulhan examine les armes. Il y a une épée droite à double tranchant, une épée longue telle que celle que manient les Darkoréens. Elle est un peu longue pour être maniée à pied, mais c'est une arme très redoutable, vendue avec un fourreau de cuir élimé.

— Un étranger est venu me la céder, explique le forgeron. Je l'ai aiguisée et elle est plus tranchante qu'elle ne l'a jamais été.

L'Orlanki la prend malgré tout, et pour le combat au corps à corps, se munit d'un poignard à lame courbe. Enfin, il prend aussi un long couteau, destiné à servir d'outil et non d'arme.

— Tu n'as pas besoin de quitter la ville, dit Gunar. Les hommes de Targus ont été tués à ce qu'on raconte. Pourquoi t'enfuir ? Ceux qui savent ce que tu es sont des amis. Ils ne te trahiront pas. Le Shaïk lui-même…

— Erak m'a trahi, coupe Azir. Il m'a vendu aux Darkoréens. En qui pourrais-je avoir confiance après cela ?

— On lui fera payer, dit Gunar sombrement. Il regrettera sa trahison, crois-moi !

Ils quittent la boutique et font le tour du marché, achetant ça et là tout ce dont ils auront besoin pour leur voyage. Des besaces pour remplacer celles qu'ils ont perdues, des provisions – galettes, fromages, fruits et viande séchée – des couvertures en peau de chèvres, des torches de résines, des pierres à feu, des bols en terres cuites. Rulhan cherche également des arcs, mais il ne peut en trouver. Il n'y a que des propulseurs à lanière, mais l'Orlanki ne sait pas très bien se servir de ces armes.

Azir se dirige ensuite vers les maquignons installés à l'extérieur de la ville. Il désire acheter un âne pour faciliter son voyage vers les montagnes – notamment pour le confort de Sureya. Il en examine plusieurs, et finit par faire affaire avec un vieil homme venu vendre sa bête avant de se retirer.

— Mon fils a une grande maison près de Darkor. Je vais prendre le bâteau pour le rejoindre. Seul les fous restent ici à Haïram après ce qui s'est

passé. Quoi qu'en dise le Shaïk, les uroghs attaqueront tôt ou tard, et ils ravageront tous sur leur passage. Je ne veux pas être là lorsqu'ils arriveront.

— Tu es un homme sage, grand père, répond Azir.

— C'est grâce à ma sagesse que tu peux avoir mon âne pour un prix aussi faible, enchaîne le vieux avec un sourire torve. Tu vois c'est une belle bête. Courageuse, docile. Il te servira bien.

Mais Azir ne cherche même pas à négocier, à la grande déception du vieux. L'argent change de main et le vieux s'éloigne en secouant la tête. Ces jeunes… Ils ne connaissent pas la valeur de l'argent, ni des marchandages bien menés.

Pendant ce temps, Azir s'éloigne en tenant l'âne par la bride. Mais il a soudain un sursaut de surprise et de colère. Il vient d'apercevoir quelqu'un dans la foule, quelqu'un dont le visage lui est familier. Aussitôt, il tend les rênes à Sureya.

— Attends moi ici. J'ai un dernier compte à régler avant de quitter définitivement la région.

— Que se passe-t-il, Azir ? demande Sureya.

Le jeune homme l'ignore, il se lance à la poursuite de l'homme, en se dissimulant dans la foule, ses yeux lançant des éclairs. Sa main se pose machinalement sur le coutelas qu'il vient juste d'acheter. Rulhan lui emboîte le pas.

Azir fend la foule, le regard fixé droit sur le jeune homme devant lui, qui lui n'a rien remarqué. Une pile de peaux de chèvre est chargée sur son dos, et il échange quelques plaisanteries avec des passants. Azir grince des dents en le voyant sourire. Il se glisse à sa suite, un regard assassin planté sur sa nuque. Dès que le jeune homme tourne l'angle de la rue, il se précipite sur lui, l'attrape par derrière et l'attire dans une renfoncement de porte. Le jeune homme lâche ses peaux. Il se débat furieusement et pousse un cri de terreur, mais Azir lui met la lame de son poignard sur la gorge.

— Comme on se retrouve, hein, Erak ?

Le jeune homme a un nez pointu et un regard de fouine, un regard qui ne cesse d'aller et venir.

— Azir ! Qu'est-ce qui te prend ?

— Je sais tout, idiot ! Tu m'as vendu aux Darkoréens ! C'est toi qui leur a dit que j'étais un mage !

L'autre lui jette un regard stupéfait et terrifié.

— Non… Tu te trompes… Je n'ai pas…

— Tu étais avec un chevalier. Il t'a donné de l'argent. Tu as tendu la main vers la taverne où j'étais. Heureusement, je t'ai vu faire par la fenêtre et je me suis enfui par derrière avant que le chevalier arrive. J'ai tout vu !

— Non, c'est faux…

— Tu crois que tu vas me faire douter du témoignage des yeux ?

— Tu ne comprends pas, ce n'est pas ça… Laisse moi t'expliquer…

— Il ne t'a même pas brutalisé ! Tu lui as dit où j'étais sans même qu'il ai besoin de te menacer…

— Non, non !

Azir presse le couteau sur la gorge de son adversaire, un filet de sang jaillit…

— Pitié ! Ce n'est pas moi !

— Avoue au moins ton crime avant que je t'égorge comme le porc que tu es !

— Je ne t'ai pas trahi. Le Darkoréen est venu chez mon père, il m'a payé pour recoudre une sangle de sa selle qui était cassée. C'est pour ça qu'il m'a donné de l'argent, et uniquement pour cela ! Ensuite, il m'a demandé où il pouvait te trouver, et je lui ai dit, mais je ne pensais pas qu'il te voulait du mal ! Comment aurais-je pu savoir ?

— Mensonge ! hurle Azir, avec une telle force que des passants intrigués s'approchent pour voir ce qui se passe. Je vais te tuer !

— Non !

Azir lève son poignard, et le jeune homme met ses mains devant son visage, sans même chercher à lutter. Mais quelque chose retient le geste d'Azir. Erak lui fait horreur, mais malgré cela il est incapable de le frapper, alors qu'il se tient sans défense, à genoux devant lui. Il abaisse son couteau. Après tout peut-être vaut-il mieux comme cela…

— Que se passe-t-il ? demande une voix dans la foule.

— Rien, lance Azir. Juste une affaire privée.

Il s'éloigne sans même jeter un regard sur Erak qui sanglote, prostré contre le mur.

— J'aurais pu le tuer pour toi, si tu avais voulu, fait remarquer Rulhan.

Azir hausse les épaules. Il fait l'effet d'un lâche, mais tant pis. Il préfère encore ne pas laisser à un autre le soin de le venger…

— En laissant vivre cette vipère, tu lui permets de mordre à nouveau.

Azir ne répond pas.

Les deux hommes retrouvent Sureya qui attend avec l'âne et tout trois reprennent la direction des collines. Azir insiste pour que la jeune fille monte sur le dos de l'animal. Le soleil est haut dans le ciel, et sa chaleur les assomme littéralement. Même Rulhan sent la lassitude le gagner. Il n'a pas encore complètement récupéré, et son bras gauche tuméfié le fait de nouveau souffrir. Il aurait dû acheter un onguent en ville.

Les trois compagnons mangent avec Fâris et dorment à l'extérieur, à l'ombre des arganiers. Azir songe que c'est la dernière nuit qu'il passera ici dans les collines. Il observe les étoiles brillant dans le ciel au dessus de sa tête. Sont-elles les même à Alcyande ? Il sent Sureya tout près de lui, et il sourit avant de se laisser aller au sommeil.

Rulhan songe à présent à reprendre sa route vers Darkor. Kersham n'ayant pas trouvé l'Argance, ce n'est pas lui qui a tué son père. Est-ce ce mystérieux chevalier Darkoréen à l'armure d'emeraude ? Avant d'aller dormir, il interroge Fâris à ce sujet. Mais l'homme confirme les paroles d'Azir.

— Aucune des trois grandes familles Darkoréennes ne porterait une émeraude. Cette gemme est l'emblème de Cserakh, le signe maléfique de la corruption et de la trahison.

Le lendemain, les compagnons se préparent à partir, Sureya et Azir à l'Est et Rulhan a l'Ouest. Mais Fâris est inquiet.

— C'est Ourad, dit-il. Ce satané gosse n'est pas revenu de toute la nuit. C'est un fainéant et un imbécile, et il a pu aussi bien décider de s'octroyer une journée de repos, mais il est rare qu'il passe la nuit dehors. Je suis inquiet pour lui. S'il avait eu un accident, s'il était tombé dans les rochers ? Or je ne veux pas laisser ton père pour partir à sa recherche.

— N'aie crainte dit aussitôt Azir. Nous allons te le ramener. C'est bien le moins que nous puisions faire.

— Je m'en veux de vous retarder… dit Fâris.

Rulhan hausse les épaules.

— Je trouverai bien ce gamin tout seul. Toi Azir, pars vers les montagnes. Tu es déjà resté trop longtemps ici. Les gens d'Ossam savent que tu es là et le Shaïk pourrait changer d'avis.

— Es-tu sûr ?

— Tu crois vraiment que j'ai besoin de toi pour me protéger ? lance Rulhan avec humeur. Occupe toi plutôt de Sureya. Veille à la mener saine et sauve à Alcyande.

Le jeune homme hoche la tête. Il fait ces adieux à son père, puis étreint Fâris et Rulhan.

— Adieu, barbare. Qui sait ? Peut-être un jour, nos routes se croiseront de nouveau ?

Il se tourne ensuite vers Fâris.

— Si je deviens un mage riche et puissant, je reviendrai ici et je saurais te remercier comme tu le mérites.

— Adieu, Rulhan, dit Sureya. Merci de nous avoir défendu contre les uroghs.

Elle hésite un bref instant, puis lui tend l'émeraude de son père.

— Prends. Que ceci te témoigne ma reconnaissance.

Rulhan la fixe interloqué.

— Tu es sûre ? Ce caillou vaut beaucoup, beaucoup d'argent dans le monde des villes, vous pourriez vous en servir pour payer votre voyage à Alcyande…

— Nous avons déjà de l'argent…

— Ton père t'a fait jurer de garder la pierre.

— Je sais… Mais je ne l'aime pas… Elle est froide, malveillante. Je n'aime pas la garder avec moi. J'ai l'impression qu'elle porte en elle comme un maléfice, une malédiction… J'ai le sentiment que c'est à cause d'elle que mon père est mort.

— Si c'est le cas, il ne serait guère sage de la donner à Rulhan, observe Azir, qui fait un geste comme pour s'emparer de la pierre.

Il éprouve un déplaisir manifeste à voir Sureya s'en séparer. La lumière d'émeraude semble se réfléter au fond de ses yeux.

— Si tu la veux, mage, elle est à toi, dit Rulhan en fixant Azir avec une étrange douceur.

Azir regarde Sureya, puis laisse retomber son bras, au prix d'un effort manifeste.

— Non. Prends la, Orlanki. Qu'elle te porte chance.

Le ton est sec. C'est sans plaisir qu'Azir accepte de se séparer de la pierre, mais il respecte la décision de Sureya.

L'âne s'éloigne, avec Sureya sur son dos et Azir devant lui pour le guider.

Rulhan se détourne et prend la direction des collines. Il se rend d'abord au puits, là où ils ont rencontré le gamin la veille et cherche des empreintes dans les rocailles. Mais il n'en découvre aucune, aussi décide-t-il de gravir les rochers pour avoir une vue d'ensemble sur la région. L'exercice n'est guère difficile pour un homme rompu à l'escalade dans les falaises d'Orlank, mais le soleil cogne comme un tambour dans le ciel, et la sueur coule sur le visage de Rulhan.

Une fois en haut, il jette un regard aux alentours, mais ne distingue rien d'autre que des rochers, des arbres, et au-delà une plaine vide et décharnée. Rulhan passe toute la matinée et une partie de l'après midi à explorer les collines, s'arrêtant de temps à autre pour appeler Ourad.

Vers deux heures de l'après midi, il découvre une chèvre morte au pied d'un rocher, un cadavre bourdonnant de grosses mouches noires. Il l'examine avec soin. Elle donne l'impression d'avoir été éventrée à coups de griffes, des griffes aussi puissantes que celles d'un grizzly. Les mouches l'enveloppent en un nuage immonde, s'insinuant à l'intérieur de ses vêtements et de sa bouche. Rulhan crache et s'éloigne en hâte de la charogne puante. Il est troublé. Quel animal pourrait faire cela ? Il ne pense pas que ces collines arides, perdues au milieu du désert pourraient abriter un prédateur aussi puissant.

Pour s'en assurer, il cherche des empreintes dans les alentours, et découvre des traces de pas gigantesques, presque deux fois plus large que les siennes, dans les buissons et la terre. Elles sont difficiles à suivre, car les empreintes ne marquent pas dans la terre dure et les rochers, mais il prend la direction qu'elles indiquent, suivant une crête étroite bordée de précipices.

Soudain, alors qu'il parvient au sommet de cette crête, un effroyable rugissement déchire le silence. Rulhan se cache derrière un rocher et jette un regard de l'autre coté. Un monstre énorme, grand comme deux hommes, se dresse au pied de la pente. Sa peau a une horrible teinte brunâtre, comme si elle avait été brûlée. Sous son crâne difforme et entièrement chauve, s'ouvrent de grands yeux blancs. Il rugit et montre les crocs dans sa direction, dévoilant des dents jaunes et irrégulièrement plantées. Ses bras sont longs et terminés par des mains difformes pourvues de griffes semblables à des lames de couteaux.

Le monstre s'avance dans sa direction, d'une curieuse démarche chaloupée, comme si l'une de ses jambes était plus courte que l'autre. Rulhan se met à le bombarder de grosses pierres. L'une d'elle heurte le crâne de la créature avec un bruit terrible, mais cela ne fait qu'exciter sa fureur. Elle se lance à présent à l'assaut de la pente. Rulhan bondit en avant, bien décidé à ne pas la laisser arriver jusqu'en haut. Il pousse un bloc de rocher qui se détache et roule le long de la pente, entraînant avec lui de la terre et des cailloux. Le monstre est pris dans l'éboulement, le sol se dérobe sous ses pieds, et il roule au bas de la

colline avec des cris féroces. Soudain les rugissements s'interrompent, comme coupés net.

Rulhan s'immobilise. Où est passée la créature ? On dirait qu'elle a disparu corps et bien, comme si il n'avait jamais existé. Rulhan scrute les rochers avec attention, cherchant à déterminer où elle a pu se dissimuler. Comment un monstre aussi gros aurait-il pu disparaître sans laisser de trace ? A moins, et à cette pensée Rulhan sent l'inquiétude le gagner, à moins qu'il n'ait le pouvoir de se rendre invisible.

L'Orlanki saisit sa longue épée, la tient à deux mains devant lui et s'avance, descendant la pente avec une prudence infinie. Les pierres ne sont pas encore complètement stables et il manque de provoquer un nouvel éboulement. Le monstre n'est toujours pas en vue. Où a-t-il pu passer ? Rulhan est maintenant au bas de la pente, et il s'avance entre les rochers, sur le qui vive. Le monstre devrait se trouver ici, à ses pieds. Soudain, l'Orlanki a l'explication du mystère : il y a une crevasse dans la terre, une sorte de fissure, invisible depuis les hauteurs, mais suffisamment large pour que le monstre se glisse à l'intérieur.

Rulhan jette un coup d'œil prudent au fond. On distingue dans la pénombre, à quelques mètres en contrebas, une énorme masse affalée sur les rochers, les membres tordus. Le monstre a dû faire une chute mortelle.

Rulhan va se détourner, lorsqu'un détail infime attire son attention. Dépassant à demi sous le corps du monstre, on voit un pied d'enfant, un pied couvert de poussière et chaussé d'une sandale de cuir. Rulhan range l'épée dans son fourreau et commence à descendre le long de la paroi rocheuse.

Les prises ne manquent pas, et l'escalade est facile. En quelques secondes, il atteint le fond de la grotte. Il saisit à nouveau son épée, et en pique avec prudence la masse inerte du monstre qui ne bouge pas d'un millimètre. Le monstre est tombé tête la première sur un rocher pointu et son crâne s'est brisé sous le choc, laissant apparaître une substance blanchâtre. Derrière la créature, la grotte se poursuit en un passage horizontal que Rulhan ne se soucie pas d'explorer. Il pose son épée contre le mur, et repousse le cadavre de la chose. Dessous, gît Ourad, inconscient et couvert de sang. Rulhan se penche et colle son oreille contre la poitrine du garçon. Son cœur bat faiblement, mais il vit encore. Il palpe ensuite ses membres et son crâne, diagnostique une fracture au bras gauche, quelques côtes cassées et un hématome sur la tête. Rien de très grave, le sang qu'il y a sur lui est celui du monstre. L'enfant a perdu conscience et cela vaut mieux ainsi. Il faut trouver un moyen de le sortir d'ici sans aggraver ses blessures.

Mais soudain, le corps du monstre est animé de soubresauts. Il se met à ramper sur le sol. Rulhan bondit en arrière et reprend son épée. Comment cela est-il possible avec son crâne en bouilli ? Il ne tarde pas à avoir l'explication : là où le sang a jailli, la roche semble *s'animer*, se déformant et se contortionnant comme de la chair vivante. De petites tentacules brunâtres jaillissent de la pierre pour tirer le cadavre vers le fond de la grotte. Certaines de ces excroissances rampent dans la direction de Ourad, palpent ses membres et commencent à se nouer tout autour. Rulhan en voit même un se couler autour de sa propre

cheville. Il tranche toutes ces tentacules avec son épée, remerciant le forgeron qui l'a si bien aiguisée.

Aussitôt, les serpents de pierre refluent à la hâte et on entend comme un sorte de hideux raclement venant de l'intérieur de la grotte. Rulhan y jette un coup d'œil, pour apercevoir une énorme masse informe, rampant dans sa direction comme une horrible limace. Aussitôt, il saisit le gamin, le jette sur son épaule et commence à gravir les rochers vers la surface. Mais le démon n'a pas l'intention de laisser une partie de son repas lui échapper. Des tentacules jaillissent à nouveau des parois rocheuses, le saisissent aux chevilles et le tirent vers le bas avec une force terrible. Rulhan, suspendu d'une main à la paroi rocheuse, sectionne les entraves de pierre à coups d'épée. Dans le mouvement, le gamin sur son épaule glisse et tombe en arrière – Rulhan le rattrape in-extremis et reprend sa progression.

Mais une ombre le recouvre. Les lèvres de la fissure au dessus de sa tête sont en train de se refermer ! Déjà, il n'y a plus qu'un mince filet de lumière.

Rulhan ne fait ni une ni deux. Il se cale contre la roche, prend son épée, à deux mains, et la plante de toutes ses forces dans le mur. Un flot de sang en jaillit et on entend une sorte de râle de souffrance venant des profondeurs de la terre.

— Si tu ne me laisses pas partir, dit Rulhan férocement, je te transperce le corps de ma lame !

Comme si le démon avait compris ces paroles, l'Orlanki voit avec soulagement les lèvres s'ouvrir au dessus de sa tête. Il reprend son ascension, et s'extrait hors de la crevasse, essoufflé et le cœur battant. Sans prendre le temps de se reposer, il s'éloigne à la hâte, traînant le gamin derrière lui, bien décidé à mettre le plus d'espace possible entre lui et ce démon.

Mais à cet instant, une voix l'interpelle.

— Tu ne devrais pas être à Darkor ?

Rulhan se retourne, il ne peut en croire ses yeux. Assis sur un rocher, Trykster est là et l'observe, son corps nu luisant de sueur, des reflets d'or jouant dans ses ailes, les jambes balançant dans le vide.

— Qu'est-ce que tu fous là ? demande l'Orlanki. Je croyais que tu étais retourné chez toi ?

— La demoiselle ne tenait pas trop à me voir, alors je suis parti, dit Trykster avec superbe. Mais je vous ai suivi un moment, jusqu'à ce que vous arriviez dans la plaine. Comme vous ne cessiez de lambiner, je suis parti en avant et je suis allé directement à Ossam. Je voulais voir à quoi ressemblait cette ville. Mais une fois sur place, les gens ont pris peur en me voyant et se sont mis à me lancer des pierres. Ils n'aiment pas plus les Elfes que les magiciens ici, en réalité je crois que ces imbéciles n'aiment rien de ce qui sort de leur horizon étroit et borné. Alors je me suis envolé loin de cette ville puante et de ces idiots de bouseux, et je suis allé t'attendre sur la route de Darkor. Mais comme tu ne venais pas, je suis revenu pour voir ce que tu faisais. En volant dans le ciel, au dessus de la plaine, j'ai aperçu Azir et Sureya qui voyageaient vers l'est. Ce sont eux qui m'ont expliqué que tu étais ici…

— Et pourquoi continues-tu à me suivre ? Tu as payé ta dette.

— Oh oui et plusieurs fois déjà.

Trykster a un sourire encore plus éclatant que le soleil derrière lui.

— Plusieurs fois ?

— Tu te souviens de la pierre qui a frappé Rhug au moment où il allait t'achever ? Tu pensais qu'elle était tombée du ciel par hasard, ou envoyée par les Dieux ? Et non c'était *moi*. Et puis, les Darkoréens, pourquoi tu crois qu'ils sont arrivés juste à temps pour te sauver des uroghs ? C'est parce que *moi*, dès que j'ai vu que les uroghs te poursuivaient, je me suis élevé dans le ciel et j'ai repéré cette bande de chevaliers en armure et leurs montures ailées. J'ai attiré leur attention en volant juste devant eux, et je les ai menés jusqu'à toi…

— Pourquoi tu continues à me suivre alors ?

— J'ai envie de connaître la fin de l'histoire, dit simplement Trykster avec un sourire bizarre.

Il sait à présent ce que voulait Kireth en l'envoyant ici, ou du moins il croit le savoir… Rulhan le scrute un moment avec méfiance.

— Et le griffon ? Comment tu as réussi à l'amener jusqu'au manoir de Kersham ?

— Oh c'est une longue histoire…

Rulhan se laisse tomber sur le sol au pied du rocher sur lequel l'Elfe est perché, visiblement impatient de commencer son récit.

— Raconte… se résigne-t-il à dire et l'Elfe enchaîne immédiatement comme s'il avait peur qu'il se ravise :

— Lorsque les Darkoréens vous ont attrapés, je vous ai suivi un moment, mais ils volaient trop vite pour moi. Alors je me suis arrêté et je me suis baigné dans la rivière. Il faisait tellement chaud… Je ne pouvais plus tenir… Or, les uroghs n'avaient pas tous été tués. Deux d'entre eux au moins avaient réussi à échapper aux Darkoréens. Ils m'ont pris par surprise, et se sont emparés de moi avant que je ne puisse m'envoler. Ils m'ont enfermé dans un sac, et m'ont emporté avec eux.

Ils m'ont transporté à travers toute la plaine, jusqu'à une forteresse en ruine construite sur une colline, dont il ne restait que quelques tours et des monceaux de rochers. La nuit était presque tombée lorsque nous sommes arrivés. Il y avait plein d'uroghs, au moins vingt ! Ceux qui m'ont capturé m'ont apporté à leur chef. Je lui ai dit que s'il ne me relâchait pas tout de suite, les Darkoréens allaient venir lui faire sa fête et il a décidé de me faire cuire à la broche pour son dîner. Mais au moment où ils étaient en train d'allumer le feu, leurs guetteurs ont repéré une bande de chevaliers Darkoréens qui volaient vers eux, apparemment les mêmes que ceux qui t'ont capturé. Les uroghs se sont planqués dans les rochers et ils m'ont remis dans le sac pour ne pas que je prévienne les chevaliers.

Les Darkoréens sont arrivés, tout contents de trouver un abri pour la nuit, et ces idiots se sont installés sans même songer à vérifier que l'endroit n'était pas déjà occupé… Les uroghs ont attendus qu'ils s'endorment et leur sont tombés dessus à l'improviste. Cela a été un vrai massacre … Je ne sais même pas si un seul de ces crétins a pu en réchapper.

— Targus est revenu à Haïram. Mais il n'a pas survécu assez longtemps pour raconter ce qui s'était passé.

— Pendant que les uroghs étaient en train de taper sur les Darkoréens, ils n'étaient pas là à me surveiller. J'ai réussi à faire un trou dans le sac avec mes dents et mes ongles et je me suis enfui. Je me suis caché dans les rochers et j'ai attendu. Je suis resté toute la nuit planquée sans oser sortir, les uroghs étaient dehors à patrouiller, j'avais peur qu'ils me trouvent.

— Au petit jour, j'avais trop soif et trop faim, je me suis mis en quête d'un peu d'eau et de trucs à bouffer – surtout d'eau ! J'ai erré un moment dans le désert sans rien trouver, et puis je suis tombé sur un griffon.

— Un griffon ?

— Oui, l'un des ceux qui étaient avec les Darkoréens. Certains avaient été tués par les uroghs, d'autres s'étaient enfuis, mais il en restait un qui continuait à roder dans les parages.

— Et alors ?

— Et alors, tu te souviens j'espère de mon pouvoir sur les animaux ? Le Don de Targa ? Je n'ai eu aucun mal – absolument aucun mal – à grimper sur son dos et le faire aller où je voulais. Bien sûr j'aurais pu voler, mais c'est sacrement fatiguant, et le griffon pouvait voler plus vite et plus haut que moi.

— Pourquoi n'es-tu pas revenu tout de suite ?

— C'est ce que j'ai voulu faire. Je me suis dit qu'avec le griffon je pourrais surveiller la plaine et vous repérer du haut du ciel. Mais dès que j'ai essayé de voler vers le fleuve, j'ai été pris en chasse par des chevaliers Darkoréens.

— Des Darkoréens ?

— Oui, des chevaliers montés sur des griffons, qui patrouillaient dans le ciel, continue Trykster qui ne semble pas mécontent de voir l'effet que produit son récit sur Rulhan. Ils étaient pareils à ceux qui s'étaient fait tailler en pièces la veille au soir, sauf qu'eux avaient une pierre verte à la place de la pierre bleue.

— Une pierre verte ? Une émeraude ? Tu es sûr ?

— Evidemment j'en suis sûr ! Je ne suis pas complètement débile. Ces connards de Darkoréens m'ont repéré et ils m'ont pris en chasse. Je n'avais pas trop de chance de leur échapper en terrain découvert, aussi j'ai piqué droit vers le sol et je me suis réfugié dans les rochers. Je me suis planqué dans une grotte, jusqu'à ce qu'ils se lassent de me chercher. Ensuite j'ai décidé d'attendre la nuit. Déjà le griffon était épuisé – il avait dû voler durant des heures dans le soleil. Et en plus, les Darkoréens devaient continuer à fouiller le ciel à ma recherche – c'était pas le moment de sortir. Je me suis dit qu'il valait mieux attendre la nuit. Heureusement, le griffon avait toujours sur lui sa selle avec des sacoches et dans les sacoches devine quoi ? Des fruits secs et une outre d'eau. C'est comme ça que je ne suis pas mort de soif et que j'ai pu revenir vers le fleuve dès la nuit tombée. J'ai vu les uroghs faire route vers Haïram et attaquer au plus noir de la nuit. Lorsque vous êtes sorti sur le toit, j'ai piqué droit vers le sol pour vous récupérer.

— Et tu m'as sauvé la vie au moment où j'allais m'écraser au sol, dit Rulhan.

Trykster a un sourire éclatant. Rulhan poursuit :

— Mais ces chevaliers d'émeraude… Je voudrais bien savoir qui ils sont et d'où ils viennent.

— De Darkor, non ?

Rulhan met son jeune compagnon au courant de ce qu'il connaît des guerriers Darkoréens. Celui-ci secoue la tête.

— Azir dit n'importe quoi. Il y a forcément des chevaliers d'émeraude. Je les ai vus.

— Et Sureya aussi…

Rulhan soulève Ourad et le transporte jusqu'à la demeure de Fâris. Celui-ci se précipite en apercevant le gamin.

— Que lui est-il arrivé ?

— Il est tombé dans une crevasse. Il est blessé, plutôt sérieusement, mais rien qui mette ses jours en danger.

Il allonge le gosse sur une paillasse à coté du père d'Azir, et met rapidement Fâris au courant des circonstances dans lesquelles il a découvert Ourad.

— La première des créatures je sais ce que c'est, dit Fâris. C'est un troll des sables. Ils ont presque tous été massacrés par les Darkoréens, mais il en reste quelque uns dans le désert… Mais le démon en revanche… jamais je n'ai entendu parler de quelque chose comme ça. C'est une histoire plutôt inquiétante !

Fâris ôte la tunique du gamin, et pose une attèle sur son bras cassé, tenue en place par une écharpe savamment nouée. Il confectionne un bandage très serré pour maintenir les côtes en place. L'enfant reprend conscience et se met à gémir pitoyablement durant le traitement.

— Sois sans crainte, dit Fâris d'une voix emplie de douceur. Tu es en sécurité. Tu es blessé et tu dois bouger le moins possible, mais grâce à Rulhan tu es sauf.

Ourad regarde tour à tour les deux hommes ouvrant de grands yeux emplis de frayeur. Rulhan lui sourit, il se sent une grande tendresse pour cet enfant qu'il a sauvé – peut-être justement parce qu'il l'a sauvé. Fâris prend les hardes du gosse, elles sont couvertes de poussière et de sang séché.

— Je vais les jeter. Je t'en achèterai de nouvelles au marché.

Une bourse tombe du paquet de hardes et roule sur le sol. Fâris la ramasse intriguée.

— Qu'est-ce donc cela ?

Elle est pleine de pièces d'argent, des pièces Darkoréennes à l'effigie de leur dieu aigle. L'homme les examine d'un air soupçonneux.

— Où as-tu eu tout cet argent ?

Le gosse le regarde d'un air terrifié. Il ne sait pas quoi répondre. Soudain, le visage de Fâris s'illumine de fureur.

— Je comprends tout ! C'est toi qui a vendu Azir, n'est-ce pas ? C'est toi qui l'as dénoncé aux Darkoréens ! C'est le prix de ta trahison ! Voilà pourquoi tu t'es enfui en le voyant arriver hier !

— Non, gémit Ourad. Je te jure que ce n'est pas moi !

Ces yeux s'emplissent de larmes.

— Menteur ! Je vois clair en toi à présent ! Maudit sois-tu ! A cause de toi Azir a été obligé de partir en exil ! Il a dû quitter sa terre, abandonnant son père au seuil de la mort !

Dans sa colère, il saisit le bras brisé de l'enfant et le serre avec force. Celui-ci se met à hurler, déchiré par une douleur qui le transperce comme une lame de feu.

— Arrête, Fâris, dit Rulhan.

— C'est un scorpion malfaisant que tu as ramené du désert. Tu as risqué ta vie pour une petite vipère prête à tout pour une poignée d'or. J'ai honte, terriblement honte, car c'est moi qui t'ai demandé d'aller le chercher dans les collines.

Rulhan ne sait que dire. Il pense à Erak, innocent accusé à tort. Sa vie n'a tenu qu'à un fil. Il l'aurait tué s'il avait été à la place d'Azir…

Fâris sort son poignard.

— Je vais t'égorger sur le champ ! rugit-il en saisissant l'enfant par les cheveux.

Celui-ci se met à hurler de plus belle.

— A moins que Rulhan ne désire s'en charger lui-même ?

— Non ! dit Rulhan. Je ne désire pas le tuer, et je ne veux pas qu'il meure. Epargne le, Fâris, je t'en prie, que mes efforts pour le sauver aujourd'hui n'aient pas été vains.

Fâris abaisse son couteau – trop rapidement pour qu'on puisse y lire le moindre regret. En dépit de sa fureur, il éprouve encore un petit reste d'affection pour le jeune garçon.

— Il sera puni, soit sans crainte – et durement. Dès qu'il ira mieux…

— Soigne le et corrige le autant qu'il te plaira. Mais il est jeune… Il peut changer.

Fâris hoche la tête.

— Tu es un homme indulgent, barbare.

Il saisit Ourad par l'oreille, le force à se lever et à venir s'agenouiller aux pieds de l'Orlanki.

— Rends lui grâce et baise la poussière sous ses pieds ! Tu lui dois deux fois la vie !

Rulhan quitte les collines, pensif. Il songe à Ourad, il ne sait pas s'il a bien agi. Il est jeune… Il peut s'amender… Il peut changer… se dit-il en lui-même. Mais une autre partie de lui se dit qu'une vipère reste une vipère, et que la seule chose qu'on puisse faire pour s'en protéger est l'écraser sous sa botte.

— Vous êtes trop indulgents, vous les Orlankis ! observe Trykster, amusé.

Le territoire des hommes-cerfs

Rulhan et Trykster longent le fleuve en direction de la cité de Darkor, à l'Ouest. Très vite, Rulhan se rend compte que voyager avec un Elfe sur les terres des Darkoréens n'est pas une très bonne idée. Trykster inspire au mieux la stupéfaction, au pire de l'hostilité, et ils sont souvent accueillis par des cris d'épouvante, de menaces ou même des jets de pierre. Ces gens n'ont pas dû voir grand-chose dans leur vie pour que la vue d'un gamin nu avec des ailes suffise à leur inspirer pareille frayeur, songe l'Orlanki. Heureusement, une simple cape jetée sur les épaules de Trykster avec un capuchon masquant son visage et sa peau nacrée suffit à détourner les soupçons et leur permet de poursuivre leur route sans encombre.

Il y a de nombreuses fermes et des villages sur la rive, et les pêcheurs sont nombreux sur le fleuve, juchés sur des radeaux ou des barques de roseaux tressés. A tous ceux qu'il croise, l'Orlanki pose la même question : « qui sont les chevaliers d'émeraudes ? » et tous lui font la même réponse : « les chevaliers d'émeraude n'existent pas, il n'y a que le diamant, le saphir et le rubis ». La frustration et la colère gagnent peu à peu le cœur de Rulhan. Il sait pourtant que son père ne lui a pas menti. Sureya les a vu également, et même Trykster. Pourquoi n'a-t-il pas pensé à interroger Kersham lorsque celui-ci était encore en vie ? Il a l'impression que les fermiers ne lui disent pas tout ce qu'ils savent. Leurs visages se ferment et leurs yeux se couvrent d'un voile de crainte lorsqu'il les questionne.

Dans les villages le long du fleuve, la nouvelle de l'invasion urogh sème la terreur. Des gens parlent de fuir vers l'Ouest, certains ont déjà descendu le fleuve à bord de longues barques, pour mettre leurs familles en sécurité, laissant derrière eux des masures désertes. Mais la plupart des fermiers s'accrochent obstinément à leur terre, espérant que les uroghs ne descendront jamais aussi si loin à l'Ouest.

Le jour, Trykster reste dissimulé sous son déguisement d'enfant humain, mais la nuit, lors des haltes il s'amuse à jouer des tours pendables aux fermiers – en effrayant leur bétail, en s'introduisant dans les basses cours pour se gaver des œufs de leurs poules, en dénouant les amarres des barques pour les laisser partir à la dérive… Lorsque Rulhan lui reproche sa méchanceté gratuite, il se contente d'éclater de rire.

— Laisse donc Orlanki ! Ils n'en mourront pas. Ces idiots ont mérité une bonne leçon !

La nuit suivante, il met le feu à la grange du fermier qui leur donne asile, manquant de faire périr toute la famille dans l'incendie. Alors seulement Rulhan se met sérieusement en colère et le prévient que s'il refait la moindre bêtise il le noiera lui-même dans le fleuve – il le jure par Orlank. Alors seulement Trykster arrête ses méfaits.

— Mais ce coup ci, Orlanki, je te jure ce n'était pas ma faute… Je n'ai pas fait exprès c'est la chandelle qui est tombée toute seule dans la paille !

Dans une taverne bâtie sur pilotis en bordure du fleuve, Rulhan entend des rumeurs faisant état de chevaliers renégats, qui auraient pris le parti des

uroghs. On raconte que des combats auraient eu lieu dans le ciel à dos de griffons. Rulhan questionne les paysans sur les emblèmes que portaient les chevaliers, mais aucun d'entre eux ne peut lui donner le moindre renseignement.

Après deux jours de route vers le sud, le fleuve semble déborder de son lit, et forme un véritable marécage, avec des étangs disparaissant dans la verdure, séparés par d'étroites bandes de terre, et de grandes herbes d'un vert vif, plus hautes qu'un homme.

Rulhan ne veut pas se risquer dans ses marais sans guide, aussi décide-t-il de les contourner par le sud. Mais, à peine a-t-il marché un kilomètre, que Trykster pousse un cri d'alerte en pointant son doigt vers le ciel.

Un groupe de griffons vole en direction de l'est. Il y a trois chevaliers, mais à cette distance il est parfaitement impossible de distinguer leurs emblèmes. Ils volent si haut qu'ils sont hors de portée de voix. Rulhan les suit des yeux, la main en visière pour se protéger du soleil, enrageant de ne pouvoir leur parler, quand les herbes sur sa droite s'animent brusquement, et des canards sauvages s'envolent en poussant des cris de terreur nasillards. Presque aussitôt, un second groupe de griffoniers, embusqués dans les marais, émerge des hautes herbes et s'élève dans le ciel. Le cœur de Rulhan fait un bond dans sa poitrine. Il y a près d'une dizaine de chevaliers, et leurs armures scintillent d'une lueur d'émeraude.

Ils passent juste au dessus de lui, puis volent à la rencontre des trois chevaliers. L'Orlanki les regarde s'éloigner avec un regard sombre. Une fois encore si proches, et en même temps si inaccessibles… Il ne peut qu'espérer qu'ils reviennent par ici afin qu'il puisse les questionner.

Les trois chevaliers modifient leur cap en apercevant les chevaliers d'émeraude. Rulhan les voit faire demi tour et repartir en arrière, vers l'ouest. Mais les autres se lancent à leur poursuite et ils ne tardent pas à les rejoindre.

— Tu vois quelque chose ? demande Trykster, d'une voix excitée.

Le chasseur secoue la tête. A cette distance, il est impossible de voir clairement ce qui se passe. Les deux groupes ont fusionné et il a l'impression qu'ils sont en train de s'affronter dans un combat aérien, mais est-ce bien le cas ?

Soudain, l'un des griffons se détache et pique droit vers le sol, aussitôt pris en chasse par deux autres. Le fuyard se rapproche de Rulhan. Son armure est recouverte d'un surcot rouge. Il est poursuivi par deux chevaliers d'émeraude qui brandissent de longues lances. L'homme pique vers le sol, remonte juste avant de s'écraser, vole un moment en frôlant les hautes herbes qui se couchent sur son passage, ses deux poursuivants toujours à ses trousses. Ils ne sont qu'à quelques mètres derrière, leurs lances pointées droit sur lui comme des doigts d'acier. L'excitation de Tryster est à son comble, il monte et descend dans l'air en battant des ailes à toute vitesse. Rulhan se lance à la poursuite des griffons, courant aussi vite qu'il le peut.

— Ils vont le buter ! crie Trykster d'un ton joyeux.

Le griffon vole en zig-zag pour essayer de semer ses poursuivants, slalomant entre les arbres qui se dressent aux abords du fleuve. Soudain, son aile heurte violemment un rocher. L'animal tournoie dans l'air en poussant un cri de

souffrance et s'écrase dans le fleuve, soulevant une grande gerbe d'écume. Le griffon se débat et agite désespérément ses ailes pour essayer de s'arracher à la rivière, mais ses ennemis s'abattent sur lui avant qu'il ne puisse prendre son envol. Le premier coup de lance atteint le chevalier en pleine poitrine et le fait tomber de sa monture. Le second coup perce le flanc du griffon qui pousse un cri terrible. Les deux chevaliers remontent dans le ciel tandis que le griffon s'enfonce au fond de l'eau, dans un bouillonnement d'écume et de sang. Le chevalier n'a pas reparu. Les deux griffons tournent un moment au dessus de l'eau, puis vont rejoindre leurs compagnons qui disparaissent déjà à l'horizon.

— Qu'est-ce que j'avais dit ? s'exclame Trykster.

Rulhan l'ignore. Il court vers le fleuve. Le griffon a disparu au fond de l'eau qui est à présent teintée de rouge. Mais soudain, une main crispée apparaît à la surface, aussitôt suivie par un visage suffocant. Le chevalier a à peine le temps d'aspirer une bouffée d'air que déjà il disparaît, entraîné au fond de la rivière par le poids de son armure. Rulhan laisse tomber ses armes et se jette à l'eau. En quelques brasses puissantes, il atteint l'endroit où il a vu l'homme disparaître, emplit ses poumons d'une grande bouffée d'air, et plonge le plus profondément possible.

Il nage les yeux grands ouverts pour essayer de repérer le chevalier, mais la vase qui remonte du fond obscurcit sa vision. Des plantes aquatiques lui caressent le visage, pareilles à de longs doigts glacés, et il les écarte avec impatience. Il plonge tout au fond de l'eau et palpe le sol sous lui, mais ses doigts ne rencontrent que la vase. Soudain, il perçoit un mouvement dans l'eau derrière lui, il se retourne vivement, juste à temps pour apercevoir une masse métallique qui semble sombrer inexorablement au plus profond du fleuve. Il nage dans sa direction, et aperçoit enfin le Darkoréen qui se débat pour ôter sa lourde cuirasse.

Rulhan dégaine son couteau et tranche les lanières de cuir qui maintiennent l'armure en place. Celle-ci se détache et sombre dans la boue, jettant derrière elle un dernier reflet couleur de braise. Le chevalier semble sur le point de perdre conscience, Rulhan lui-même sent l'air lui manquer. Ses poumons lui font mal et le sang pulse à ses tempes. Son cœur bat dans sa poitrine comme un marteau pilon lorsqu'il hisse le chevalier vers la lumière.

Les deux hommes refont surface au milieu du fleuve. Rulhan aspire une grande bouffée d'air et se met à nager vers la rive, en soutenant le Darkoréen a bout de force. Il le hisse sur la terre ferme. Celui-ci suffoque et crache de l'eau. Sa tunique rouge est souillée de boue, et ses longs cheveux noirs sont ruisselants. Son visage est long et étroit comme une lame de couteau. Lorsqu'il a repris son souffle, il décoche à Rulhan un regard assassin.

— Pourquoi m'as-tu sauvé la vie ?

Rulhan est interloqué. Trykster pousse une sorte de ricanement moqueur.

— Aurais-tu préféré que je te laisse te noyer ?

— J'ai perdu mon griffon ! Seul la mort peut effacer pareil déshonneur !

Il saisit un couteau à sa ceinture, et fait mine de vouloir se percer le cœur. Mais Rulhan lui saisit le poignet.

— Seuls les lâches choisissent de mourir lorsque leur peuple est en guerre et a besoin d'eux. Tu dois vivre et te battre. Il sera bien temps ensuite de mourir lorsque la victoire sera acquise !

Le chevalier lui jette un regard assassin, mais il se reprend et hoche la tête.

— Tu as raison, barbare. Je dois supporter la honte jusqu'à ce que les Cserakhs soient vaincus. C'est mon devoir.

— Dis moi plutôt qui étaient les chevaliers qui t'ont attaqué.

— Tu n'as pas vu leurs armures ?

— Ils portaient la couleur verte de l'émeraude ! Mais tout ceux que j'ai croisés précédemment m'ont assuré qu'il n'y avait que trois grandes familles à Darkor, aux couleurs blanche, rouge et bleue.

Le chevalier le fixe quelques secondes d'un air sombre.

— On ne parle pas des chevaliers d'émeraude. Personne ne s'attendait vraiment à les voir ressurgir. Mais tout le monde connaît la légende.

— Qui sont-ils ?

— Ce sont les Cserakhs ! Des démons que nous pensions avoir vaincus et qui ressurgissent du passé.

— Explique-toi !

Le chevalier se lève, ôte sa tunique et ses vêtements maculés de boue et de sang. Son corps est sec et musculeux, sans une once de graisse, avec une poitrine large et des cotes saillantes. Un gros hématome bleuâtre est apparu sur sa poitrine, là où la lance l'a frappé, mais heureusement pour lui celle-ci n'a pas percé son armure. Lorsqu'il se décide à parler, sa voix est sombre et lointaine. On a l'impression qu'il parle autant pour lui-même que pour les deux compagnons.

— Autrefois, il y avait *quatre* grandes familles à Darkor et non trois comme aujourd'hui. En plus d'Orgoth, de Morune, et d'Uruk ma propre maison, il y avait une autre famille nommée Cserakh, dont l'emblème était une émeraude. C'était il y a très longtemps, mais bien que l'empire n'était pas aussi étendu qu'il l'est devenu, la cité était déjà prospère. Un groupe de chevaliers des quatre maisons réunies montèrent une expédition vers l'Ouest. Avec quatre vaisseaux, ils sortirent de la mer de Darkor et parvinrent dans le grand océan qu'il traversèrent jusqu'à aborder sur les Grandes Terres, l'île où demeurent les Edens, les plus puissants de tous les dieux.

Derrière le chevalier, Trykster secoue la tête et se tapote la tempe de son index. *Des hommes vivants aborder sur les terres des bienheureux ?* Mais le chevalier qui n'a (heureusement) rien remarqué, poursuit :

— Pour les récompenser de leur courage, les Edens remirent à nos ancêtres une fleur venue des Grandes Terres, une fleur qui ne pouvait jamais ni faner, ni mourir.

Rulhan fronce les sourcils, et ne peut s'empêcher d'interrompre le chevalier, tant le rapport avec l'Argance semble évident.

— Cette fleur était-elle faite de cristal ?

Le chevalier le fustige du regard.

— Je ne sais pas. Pourquoi cette question ?

— Cela m'a fait penser à une légende que j'ai entendue dans l'Est. Mais continue.

— Les chevaliers ramenèrent la fleur avec eux à Darkor. Ils la plantèrent devant le temple de Vorken afin que tous puissent voir le présent que les Edens avaient fait à notre peuple. Mais la famille Cserakh refusa de partager la possession de la fleur avec les autres maisons. Parce que ceux qui avaient eu l'idée de l'expédition étaient des Cserakhs, ils en revendiquèrent la possession entière et exclusive. Mais les autres familles refusèrent et s'unirent contre eux. Alors la maison Cserakh ourdit en secret un complot pour s'emparer de la ville et massacrer les autres chevaliers. Mais Vorken le dieu ailé envoya un aigle prévenir le roi de Darkor, et l'informer des intentions criminelles de la maison Cserakh. Le roi prit les devant, et à l'instigation de la maison Orgoth, une contre attaque eut lieu. Tous les chevaliers portant une émeraude furent massacrés, lors d'une nuit sanglante.

— Aucun n'a pu en réchapper ?

Le chevalier hésite puis ajoute.

— Aucun… A l'issue de la première nuit de combat, les chevaliers Cserakhs survivants furent réunis. Le roi offrit de les gracier, à condition qu'ils jurent de ne jamais prendre les armes contre les autres maisons. Mais les Cserakhs refusèrent : ils voulaient venger leurs frères tués au combat. Ils furent tous mis à mort. Mais on raconte que l'émeraude sacrée de la maison Cserakh ne fut jamais retrouvée.

— Et la fleur ? Qu'est-elle devenue ? Se trouve-t-elle toujours à Darkor ?

— Il y a une fleur de pierre devant le temple de Vorken à Darkor. Certains disent que les Edens ont changé la fleur en pierre lorsqu'ils ont appris la trahison des Cserakhs…

Rulhan reste un moment pensif, essayant de digérer ces nouvelles informations. Au fond elles ne lui apportent pas grand-chose. Des légendes se mêlant à d'autres légendes… Du vent et des contes pour enfants, mais rien de *concret*. La fleur de pierre devant le Temple de Vorken ne peut pas être l'Argance, qui est faite de cristal. Sa présence à Darkor ne peut être qu'une coïncidence. Ou bien ?...

— Lorsqu'on a appris que des chevaliers d'émeraude accompagnaient les uroghs, nous avons compris que les Cserakhs, ces maudits traîtres étaient revenus d'entre les morts.

— Combien y-a-t-il de chevaliers d'émeraude ?

— On ne sait pas exactement… Ils ne laissent pas les éclaireurs voler trop loin à l'Est. Même ici, nous ne pouvons plus voler en sécurité.

— Les Cserakhs sont alliés aux uroghs ?

— C'est ce qu'il semble… Nous avons eu des messages de l'est rapportant la mort de Morune Targus, et la prise de Haïram par les uroghs. Le roi a aussitôt envoyé des griffonniers dans l'Est pour estimer l'effectif ennemi et évaluer sa force. Mais ceux-ci ont été attaqués par les chevaliers Cserakhs et ont dû se replier.

Le chevalier ajoute d'un ton plein de morgue.

— Les uroghs en eux même ne représentent aucune menace. S'ils étaient seuls, ils auraient déjà été massacrés. Mais les Cserakhs… C'est différent.

— Vous avez peur ?

Le Darkoréen lui lance un regard féroce.

— Les Darkoréens ne connaissent pas la peur ! Nous affronterons ces choses et nous les vaincrons.

Il se tait. En dépit de ses paroles, Rulhan perçoit facilement la crainte qui perce dans sa voix. Les chevaliers Darkoréens se croyaient invincibles. Ils n'avaient jamais affronté d'armée capable de leur tenir tête, et ils doivent à présent se battre contre des êtres qui ont triomphé de la mort et qui sont comme les doubles d'eux-mêmes, des reflets démoniaques et maléfiques. Rulhan comprend sans peine leur terreur et leur doute. Cette épreuve à la mesure de leur vaillance va-t-elle les détruire ? Il se demande brusquement pourquoi les Cserakhs n'étaient pas à Haïram. Si les chevaliers d'émeraude avaient prêté main forte aux uroghs, il serait mort à l'heure qu'il est, car il n'aurait jamais pu s'échapper par les airs.

— Viens avec moi ! ordonne le Darkoréen d'un voix impérieuse. Le seigneur Uruk te récompensera pour m'avoir sauvé la vie. Tu ne pourras jamais être un Darkoréen, mais tes fils le pourront peut-être. Peut-être un jour l'un de tes descendants chevauchera un griffon !

— J'ai déjà une épouse qui m'attend chez moi. Et mes fils naîtront et grandiront à Orlank.

Le chevalier lui jette un regard incrédule, incapable de croire qu'on puisse refuser son offre.

— Dans tout l'empire, des hommes meurent pour avoir la chance de combattre dans l'armée de Darkor.

Rulhan réfléchit. Que faire à présent ? Les chevaliers d'émeraude sont-ils vraiment des démons – ou bien des êtres de chairs et de sang essayant de se faire passer pour tel ? Est-ce eux qui ont tué son père ? L'Argance est-elle entre leurs mains ? L'Argance… Tout semble revenir à cela… Découvrir ou se trouve l'Argance est le seul moyen de trouver le meurtrier de son père. Que faire ? Peut-être accepter l'offre du chevalier pour essayer de capturer un des chevaliers Cserakh et de l'interroger ?

— Soit. Mène-moi à ton seigneur.

A vol de griffon, il ne faut pas plus de quelques heures pour atteindre les premières tours d'envol, les tours de guets qui protègent Darkor des attaques venant de l'intérieur des terres. Mais, à pied, il faut contourner les marais et se frayer un passage à travers les hautes herbes luxuriantes qui poussent tout autour. Les collines rocailleuses sur leur gauche disparaissent peu à peu, laissant la place à une plaine herbeuse qui s'étend à perte de vue, parsemée de buissons et de bosquets, alimentée par des rivières coulant de l'est et du sud. Cette terre riche et luxuriante contraste avec la plaine aride qu'ils ont traversé en venant et Rulhan se demande pourquoi il n'y a pas plus d'hommes installés par ici.

Il ne tarde pas à avoir la réponse. Des créatures émergent des hautes herbes juste devant lui. Il les prend tout d'abord pour des sortes de grands cerfs,

mais en réalité leur buste et leur tête sont d'apparence humaine, bien que le reste de leur corps soit celui d'un quadrupède et que leur crâne soit surmonté de hautes ramures.

— Quelles sont ces créatures ? demande Rulhan à son compagnon.

L'autre hausse les épaules d'un air indifférent.

— Des ürmaks ! Ce sont des primitifs, à peine plus intelligent que des bêtes. Ils ne sont guère dangereux, mais comme nous ne sommes que deux, et que nous sommes sur leur territoire, il vaut mieux les éviter.

— Nous sommes trois ! proteste Trykster. Tu ne sais pas compter ?

Le chevalier l'ignore. Les compagnons se penchent en avant pour se dissimuler dans la végétation, et ils font un long détour pour éviter les hommes cerfs. Les ürmaks se sont répandus dans la plaine, et ils fouillent les hautes herbes à la recherche de jeunes pousses qu'ils mastiquent avec un plaisir évident. Les trois compagnons laissent le gros du troupeau derrière eux, et atteignent une rivière qui est presque invisible dans les hautes herbes. De l'autre coté, un groupe d'ürmaks, de grands mâles puissamment bâtis, avec des torses velus et de longues barbes tressées semblent patrouiller le long du fleuve, armés de longues lances à pointe de silex.

Le chevalier se tapit au bord de l'eau et fait signe à Rulhan et Trykster d'en faire autant.

— Il vaut mieux attendre qu'ils s'en aillent…

Trykster ne peut pas résister.

— Et pourquoi ? Tu as la trouille ?

Le chevalier lui lance un regard noir.

— Tiens ta langue, enfant, si tu ne veux pas que je te la coupe !

— Sans vos griffons vous ne valez pas grand-chose, vous les Darkoréens, persifle l'Elfe. C'est plus difficile de se battre lorsqu'on est sur la terre ferme, à égalité avec ses adversaires hein ?

Pris de colère, le chevalier se dresse et empoigne le gamin par l'épaule, bien décidé à le corriger. Mais celui-ci se dégage d'un geste agile, et sa cape glisse au sol, laissant apparaître ses ailes et sa peau de nacre. Le Darkoréen a un mouvement de recul.

— Que signifie ceci ? demande-t-il, alors que Trykster s'élève dans le ciel, hors de sa portée, avec un geste obscène.

Le chevalier recule et dégaine son épée. Rulhan s'interpose, la main sur la sienne.

— Trykster est mon ami. C'est un Elfe, et il n'a pas de manières, mais je ne te laisserai pas le tuer, et de toute façon, tu n'arriveras pas à l'attraper, alors range ton épée.

— Tu frayes avec un démon ailé ! lance le chevalier d'une voix chargée de haine. Tu es un mage ! Je vais te tuer.

Il lève son épée, prêt au combat, et Rulhan dégaine la sienne. Mais au même instant, il y a un mouvement brusque dans l'herbe au pied du chevalier. En reculant pour se mettre en garde, l'homme vient de marcher sur un serpent d'un vert éclatant. Celui-ci riposte avec une rapidité hallucinante. Le chevalier pousse un cri de douleur lorsque les crocs de l'animal s'enfoncent dans sa

cheville. La bouche ouverte, il tombe à la renverse et lâche son épée. Rulhan se précipite, mais le Darkoréen se tord de douleur sur le sol, secoué de spasmes incontrôlés. Son visage est tétanisé par la souffrance.

— Ca lui apprendra ! s'exclame Trykster d'un air satisfait.

L'Orlanki essaye de l'immobiliser, mais il a toutes les peines du monde à le maintenir.

— Aide moi ! lance-t-il à Trykster. Essaye d'exciser la morsure pendant que je maintiens cet imbécile.

— Tu rigoles ? demande l'Elfe. Tu veux que je le sauve alors qu'il voulait me faire la peau ?

— C'est moi qui te le demande !

L'Elfe se pose à coté de lui et se saisit du poignard de Rulhan.

— Je vais le saigner ce gros con, ça lui apprendra.

— Il est trop tard pour cela, dit une voix.

Rulhan sursaute et jette un regard aux alentours. Les guerriers ürmaks sont là, disposés en demi-cercle autour d'eux. Certains sont debout de l'autre coté de la rivière, mais d'autres sont entrés dans l'eau qui leur arrive à mi jambe. Ils brandissent leurs lances et regardent le chevalier se tordre de douleur sur le sol avec des regards haineux.

— La morsure de ce serpent ne pardonne pas. Le Darkoréen sera mort d'ici quelques secondes. Mais n'ait aucun regret : s'il avait vécu, c'est nous qui l'aurions tué.

— Vous êtes des ennemis de Darkor ?

— Les Darkoréens tuent nos femmes et nos enfants pour les dévorer. Ils prennent leurs peaux pour fabriquer des vêtements. Ils nous forcent à combattre dans leur Arène. Si l'un d'eux tombe entre nos mains, le moins que nous puissions faire est le tuer. Celui-là a eu de la chance de connaître une mort rapide. Il en sera de même pour toi, étranger, car les amis des Darkoréens sont nos ennemis.

Les lances se dressent, menaçantes.

— Le Darkoréen n'était pas mon ami, dit Rulhan avec calme. Nous étions sur le point de nous battre au moment où vous êtes arrivés.

— N'espère pas nous tromper. Nous t'avons vu arriver. Vous voyagiez ensemble.

— Nous voyagions *dans la même direction*, rectifie l'Orlanki. Je suis Rulhan de la montagne d'Orlank, et je ne sers qu'Orlank, et mon ami est Trykster, l'Elfe béni de la déesse Targa. Comment pourrions nous être amis des Darkoréens, qui ne reconnaissent que Vorken leur dieu aigle ?

Les ürmaks hésitent, les pointes de lance s'abaissent lentement, mais les regards restent méfiants. Rulhan poursuit :

— Si vous voulez vous battre, nous nous battrons. Vous me tuerez peut-être car vous êtes les plus nombreux, mais certains d'entre vous mourrons également, ou seront blessés. Et cela sera en vain, que je ne suis pas votre ennemi.

Les ürmaks s'avancent grondant de fureur, et les lances se dressent à nouveau. Loin de les avoir calmé, ce discours menaçant n'a fait qu'enflammer leurs cœurs. Alors, Rulhan lève son épée et les toise d'un air méprisant.

— Si vous voulez vous battre, faite le au moins comme des hommes, à un contre un. J'affronterai n'importe lequel d'entre vous, celui que vous désignerez comme champion. A moins que vous soyez plus lâches encore que les Darkoréens ?

Des grondements féroces montent de la poitrine des guerriers. L'un d'eux, l'un des plus jeunes, s'avance, franchit la rivière d'un bond puissant et vient se placer devant l'Orlanki, le menaçant de sa lance.

— Moi, Orior, je relève ton défi, humain ! lance-t-il d'une voix rageuse. Je te tuerai et nous laisserons tes os pourrir au soleil pour l'édification de tes pareils.

Mais un autre guerrier s'avance, tenant dans sa main une massue. Une longue barbe noire tombe de son menton sur sa poitrine.

— C'est à moi de combattre. Je suis le plus âgé.

— Je suis le meilleur d'entre vous, rétorque Orior. Ce combat me revient. Ecartez vous à présent !

Il fait tournoyer sa lance au dessus de sa tête, en la tenant à bout de bras, formant un grand cercle de pierre sifflante. Rulhan recule et fléchit les jarrets, se préparant au combat. Il essuie à la hâte ses mains pleines de sueur et raffermit sa prise sur le pommeau de sa longue épée.

— Arrière ! répète le guerrier.

Les ürmaks s'écartent, puis se déploient en cercle autour des combattants. Rulhan jette un regard en arrière. Toute retraite lui est coupée. Il hausse les épaules. Il aurait été vain de toute façon de fuir devant ces créatures en terrain découvert. Trykster s'élève dans le ciel.

— T'inquiète pas, Orlanki, s'il te tue je reviendrai planter un arbre sur ta tombe !

Orior pousse un cri de guerre qui ressemble à un hennissement et s'élance en avant. Ses sabots martèlent le sol, il prend de la vitesse, et sa lance est pointée droit sur Rulhan. L'Orlanki plonge au sol pour l'éviter. Il roule à terre et se relève aussitôt, à temps pour voir son ennemi faire volte face et le charger à nouveau. Cette fois-ci, il parvient à détourner l'attaque avec son épée, mais n'a pas le temps de riposter : pour éviter d'être renversé par l'ürmaks, il doit se jeter de coté. Orior se retourne avec agilité et bondit sur lui. Rulhan esquive, et le tranchant du silex passe à quelques centimètres de son visage. Orior se cabre et agite ses sabots devant lui, et l'Orlanki doit à nouveau reculer pour éviter d'avoir le crâne réduit en bouillie.

— Tu ne pourras pas m'échapper éternellement, humain !

Rulhan feinte et recule, tandis qu'Orior le presse continuellement. L'ürmaks est plus rapide, plus mobile. Il a l'avantage de sa taille et d'une meilleure allonge. Avec ses quatre longues jambes il est beaucoup plus vif et son équilibre est meilleur. Pour lui échapper, Rulhan doit rompre continuellement, esquiver et parer les coups avec son épée, tout en s'efforçant de ne pas se trouver bloqué par le cercle des ürmaks derrière lui. Il ne peut placer la moindre

attaque. Son adversaire manie la lance avec une terrible habilité. Mais l'Orlanki a cependant un avantage, probablement le seul : il dispose d'une arme d'une qualité infiniment supérieure à la lance primitive de l'ürmaks.

Il recule puis fait semblant de trébucher et de s'affaisser sur le sol. Avec un sourire triomphant, Orior bondit. Aussitôt, Rulhan se relève, esquive le coup de lance, lève son épée à deux mains et l'abat de toute ses forces sur l'arme de son adversaire. Le métal est si affûté qu'il tranche la lance en deux. Orior pousse un cri de rage et s'éloigne au galop, avant que l'Orlanki ne puisse le poursuivre. Il tend la main et l'un de ses congénères lui jette une nouvelle lance.

Rulhan secoue la tête. Il n'aura réussi qu'à émousser son épée pour rien. Il ramasse la lance brisée et la jette vers son ennemi qui se baisse pour l'esquiver, et se rue droit vers lui. Cette fois-ci, Rulhan ne l'attend pas : il court à sa rencontre, espérant le surprendre. Lorsqu'il arrive au niveau de son adversaire, il se laisse glisser au sol et le frappe aux jambes d'un large coup circulaire. Mais Orior bondit et s'élève au dessus de lui, la lame balayant le sol sous ses sabots. Dans le même mouvement, Orior se retourne d'une torsion du bassin et frappe de sa lance, Rulhan roule sur le sol pour l'éviter, il se redresse presque aussitôt, mais son pied glisse dans une flaque de boue et il perd l'équilibre.

Aussitôt, Orior se rue en avant, mais au même instant, Trykster jaillit du ciel, s'empare de son arme, l'arrache aux mains du guerrier et la jette au loin.

— Traîtrise ! grondent les ürmaks.

Ils s'avancent, brandissant leurs armes, et le cercle se resserre. Mais Orior rugit.

— Non ! Il est à moi !

Il s'empare d'une nouvelle lance, et court sus à son ennemi. Rulhan l'attend, solidement campé sur ses jambes. Cette fois-ci il faut en finir. Mais à l'instant où Orior va s'abattre sur lui, une forme blanche s'abat entre les deux adversaires, hennissant de fureur.

C'est un ürmaks, mais son pelage, sa barbe et ses cheveux sont blancs comme ceux d'un vieillard, de même que la fine toison qui lui couvre le torse. Ses yeux sont injectés de sang et sa barbe semble hérissée de colère. Dans sa main droite il tient une massue qu'il utilise pour contenir la lance de Orior, et dans le même temps il agite un bola à la tête de Rulhan, l'obligeant à reculer.

— Arrêtez cette folie ! gronde l'apparition, et Orior recule en piaffant d'impatience.

— Laisse moi le tuer, Sissa !

Mais l'autre le regarde d'un air si furieux et féroce qu'Orior semble avoir peine à soutenir son regard.

— Pourquoi ce combat ? lance-t-il.

— Il est venu ici avec un Darkoréen ! C'est notre ennemi !

— Je ne suis pas un ami des Darkoréens, intervient Rulhan. L'homme qui était avec moi était prêt à me tuer au moment où je vous ai rencontré.

Sissa se retourne vers lui et le toise des pieds jusqu'à la tête. Son regard semble s'adoucir. Il abaisse ses armes et jette un regard furieux à Orior.

— Pardonne à ces jeunes imbéciles, étranger. Je vois bien que tu ne viens pas de l'Ouest. D'où es-tu ? Des montagnes ? D'Alcyande ?

— Je viens d'Orlank, répond Rulhan en abaissant son épée.

— Comment peux-tu lui accorder ta confiance ? gronde Orior. Il était avec nos ennemis ! Il voyage vers l'Ouest, vers Darkor !

— Tuer des voyageurs innocents ne ramènera pas ceux qui sont tombés, lui lance Sissa. Je comprends ta colère, Orior, mais si tu veux venger nos morts, galope vers la mer et tue des Darkoréens. Tue en le plus possible avant qu'ils ne te prennent et te jettent dans l'Arène si cela peut assouvir sa soif de carnage. Cela n'apportera rien de bon à personne, mais au moins tu n'attireras pas de nouveaux malheurs sur ton peuple.

Il lui tourne le dos, lui présentant ostensiblement sa croupe, et s'avance vers l'Orlanki. Orior pousse un hennissement de rage, et lève sa lance en donnant l'air de vouloir la lancer sur Sissa.

— Tes paroles sont celles d'un lâche Sissa ! Tu n'es pas digne de commander !

Sissa, se tourne vers lui, ses yeux lance des éclairs.

— Tu veux me défier ? Soit, battons-nous !

Il se retourne, vif comme l'éclair, et galope vers son ennemi. Tout en courant, il lève sa massue et de l'autre main fait tournoyer son bola qui s'envole brusquement et vient s'enrouler autour des pattes avant d'Orior. Celui-ci pousse un hennissement de désarroi, et déséquilibré, s'effondre lourdement sur le sol. Sissa bondit au dessus de lui, brise sa lance d'un coup de massue. Ses sabots arrière effleurent le dos du jeune guerrier, traçant dans sa chair de longs sillons ensanglantés.

Sissa se reçoit avec souplesse, interrompt sa course, et revient au petit trot vers son adversaire, qui essaye désespérément de libérer ses pattes avant. Le vieux le toise d'un regard dédaigneux.

— Tu veux commander, Orior, et tu n'es même pas le maître des paroles qui sortent de l'enclos de tes dents. Si tu veux te battre, bats toi, mais tu n'entraîneras personne d'autre dans ta folie.

Il se redresse et brame d'une voix forte :

— Allez vous en, tous ! Partez et allez rejoindre vos biches et vos faons ! Ils ont besoin de protection.

Il s'ébroue et toise ses congénères avec fureur, jusqu'à ce que ceux-ci baissent les yeux et se détournent. Lorsqu'ils commencent à s'éloigner, le vieux se rapproche d'Orior et dégaine un coutelas pendu à sa ceinture dans un étui d'herbes tressées. Orior tressaille en voyant apparaître la lame d'os.

— Ton temps viendra peut-être, Orior, chuchote Sissa, mais ne brûle pas les étapes, ou je devrai te tuer.

D'un geste vif, il tranche les lanières qui retenaient le jeune ürmaks prisonnier. Celui-ci se relève, le regard toujours baissé. Il semble sur le point de dire quelque chose, mais Sissa l'arrête d'un geste.

— Ne parle pas ! Va rejoindre la harde ! Elle a besoin de toi.

Orior tourne les talons et disparaît au galop dans les hautes herbes. Sissa le suit des yeux un moment puis pousse un soupir.

Rulhan glisse son épée dans son fourreau et s'approche de lui. Trykster vient se poser à ses cotés.

— Tu es le chef des ürmaks ?

Sissa hoche la tête.

— Cela ne durera pas… Je ne suis guère aimé à présent. Mais ils me respectent. Ils savent que je suis capable de tuer le meilleur d'entre eux. Mais le jour où mes forces déclineront…

Il n'achève pas sa phrase.

— Tu es un chef avisé. Je suis sûr que les tiens sauront s'en rendre compte.

Sissa secoue la tête en rangeant son coutelas à sa ceinture.

— Ils se méfient de moi parce qu'ils me considèrent comme un ami des Darkoréens. Or ils haïssent les Darkoréens à présent, et avec raison, car ceux-ci nous traitent comme des animaux et ont massacré beaucoup des nôtres. C'est un chef pour la guerre que les miens recherchent à présent – et ce sera peut-être Orior… mais pas avant qu'il ne m'ait tué au combat.

— Es-tu vraiment l'ami des Darkoréens ?

— Je l'étais jadis, du moins j'ai connu un chevalier Darkoréen, il y a bien longtemps. Il venait me rendre visite, et nous galopions ensemble dans la plaine. C'était il y a très longtemps. J'étais jeune et j'aimais entendre les légendes des hommes.

En vérité, il ne faut pas juger les Darkoréens sur ce que font certains d'entre eux. Ils ont accompli de grandes choses, des choses dignes d'admiration. Ils règnent sur la mer et le ciel, ils ont pacifié la région et bâti un empire qui a défié les siècles. Ils ont remporté d'innombrables victoires…

— … et réduit bien des peuples en esclavages…

— Oui les Darkoréens sont cruels, mais c'est là le privilège des vainqueurs. La nature est ainsi faite que le fort triomphe et le faible est destiné à périr. Les peuples que les Darkoréens ont abattus n'étaient pas moins cruels, car telle est la nature de l'homme. Tout comme ceux des Darkoréens, leurs villes et leurs empires étaient bâtis sur des tas de cadavres ! Cependant, l'orgueil des Darkoréens a crû parallèlement avec leur pouvoir et il finira par amener leur fin s'ils n'y prennent pas garde. Les plus jeunes des chevaliers ont perdu le sens du devoir et du sacrifice qui fut celui de leurs aînés. Ils confondent l'orgueil et la fierté, la soif de carnage avec la bravoure… Ils sont arrogants et pleins de morgue, mais ils n'ont pas la valeur de leurs ancêtres.

Toi qui viens des montagnes, sais-tu ce qui s'est passé dans les plaines desséchées de l'est ? Ces fous ont tenté de s'en prendre à Arhoûm, le dieu lion… A Arhoûm ! Hiiii ! On raconte que Morune Targus voulait tuer Arhoûm, et prendre sa peau – pour conquérir ainsi l'invincibilité. Naturellement, il a eu tôt fait de se repentir de sa folie : le dieu lion s'est joué de lui en le menant droit vers l'endroit où les uroghs l'attendaient. Juste châtiment pour l'orgueil de celui qui a voulu se mesurer à un dieu…

— Tu as l'air d'être très bien renseigné, remarque Rulhan. Sais-tu quelque chose à propos de l'Argance ?

Sissa sursaute et jette à l'Orlanki un regard de reproche.

— L'Argance…. Est-ce cela que tu vas chercher dans l'Ouest ?

Rulhan sent son intérêt redoubler. Enfin, il va peut-être apprendre quelque chose de concret ! Trykster se rapproche pour mieux entendre, les yeux brillants.

— Ainsi, c'est donc vrai ? L'Argance est à Darkor ?

— Je n'en sais rien… Il existe mille légendes au sujet de l'Argance. Chaque peuple a la sienne et toutes sont fausses sans doute… On dit que cette fleur vient des Grandes Terres et qu'elle apporte l'Immortalité…

— Mais tu ne sais pas où elle est ?

— Pourquoi la cherches-tu ? Est-ce la gloire que tu veux ou bien conquérir la vie éternelle ?

— Rien de tout cela. Mais l'homme qui possède l'Argance a tué mon père pour s'en emparer. Je suis venu régler cette créance de sang.

Sissa hoche la tête.

— Une vie pour une vie… Tu raisonnes comme Orior.

Rulhan tressaille, interloqué.

— Devrais-je laisser la mort de mon père impunie ?

— Je ne sais pas. Mais je sais que de nombreux hommes se sont perdus eux même en cherchant l'Argance.

— Ce n'est pas l'Argance que je cherche. Me diras-tu enfin ce que tu sais de cet objet ?

— Je n'en sais rien en vérité… Je ne connais ce qu'en disent les légendes et certainement pas où elle peut se trouver aujourd'hui. Saches qu'il existe *plusieurs* Argances, en réalité, sept si on en croit certains récits, toutes conquises de force dans les Grandes Terres ou offertes par les Edens eux-même. Les mages croient qu'Oriand les offrit jadis à son peuple et que les guerres qu'elles ont provoquées faillirent anéantir le monde…

— Connais-tu quelqu'un qui pourrait me renseigner à ce sujet ?

— Le seul homme auquel je pourrais t'envoyer est le chevalier qui était mon ami jadis. Mais il est mort depuis des années. Cependant son fils, Peregus, est sans doute encore vivant. Il m'a rendu visite il y a des années et nous avons parlé. C'était un très jeune homme à l'époque, mais il avait déjà toute la sagesse de son père. Il a beaucoup étudié les légendes et les récits des voyageurs. Si il y a quelqu'un à Darkor qui peut te dire où est l'Argance, c'est forcément lui. A moins évidemment qu'il n'ait quitté la cité. C'est très possible car il ne m'a plus rendu visite depuis plus de vingt longues années, et il m'avait indiqué lors de notre conversation qu'il désirait partir pour Alcyande.

— Merci pour tous ce qui tu m'as appris. Merci également pour m'avoir protégé contre ton propre peuple. Tu es un être très sage et savant, Sissa. Peut-être un jour pourrais-je avoir l'occasion de te venir en aide ?

L'ürmaks hausse les épaules.

— Il y a peu de chance que nous nous revoyions un jour. Mais si tu vas à Darkor et si tu vois Peregus, alors dis lui ceci : j'aimerais le voir et lui parler. Il y a beaucoup de haine entre nos deux peuples à présent, et les siens ont gravement offensé les miens. De cela, j'aimerais en discuter avec lui, et de la façon dont l'offense pourrait être réparée, ou au moins cesser.

— Je lui dirai. Sois en sûr, Sissa, Peregus aura ton message.

— Je vais te conduire vers l'Ouest. Ainsi je serai sûr que tu traverseras nos terres sans craindre les serpents et les jeunes guerriers impétueux. Monte sur mon dos, humain !

Rulhan s'exécute, et aussitôt Sissa s'élance à travers la plaine, galopant aussi vite que le vent, ses sabots courbant l'herbe et martelant le sol. Il va si vite que Trykster ne peut les suivre en volant et doit s'accrocher aux épaules de Rulhan pour ne pas être distancé.

Enfin, au terme d'une longue course, Sissa s'arrête juste au bord d'un fleuve. Il est à bout de souffle, et son pelage est luisant de sueur.

— Ici s'arrête notre territoire. Nous ne traversons jamais cette rivière. Au delà, il y avait jadis une forêt, où nos ancètres vivaient, mais les Darkoréens ont abattu tous les arbres pour construire leurs navires et il n'en reste plus rien. Après cela, tu trouveras Darkor. Tu verras ses remparts se dresser lorsque tu sentiras le vent du large sur ta peau.

— Encore merci à toi, Sissa.

— Transmets mes paroles à Peregus et nous serons quitte.

Le chef se cabre et pousse un bramement d'adieu, puis il se détourne et repart au galop.

Les deux compagnons le suivent des yeux jusqu'à ce que les hautes herbes se referment derrière lui.

— Il était plutôt sympa, celui-là, remarque Trykster. Ca nous change.

La cité des griffons

Le blanc est la couleur de Darkor – la couleur de la famille Orgoth, les maîtres de la cité. La ville, entourée de ses hauts remparts immaculés qui resplendissent à la lumière du soleil, est construite sur une presqu'île reliée au continent par une bande de terre étroite. Une route de pierre pavée, bordée de colonnes ouvragées et de statues de marbre blanc, mène jusqu'aux portes de la ville. Elle est si large que quatre chariots pourraient s'y croiser sans problème.

Rulhan s'aperçoit rapidement que la cité n'est pas accessible au commun des mortels. Seuls peuvent y accéder les citoyens Darkoréens – les chevaliers ou leurs familles, leurs esclaves et leurs serviteurs. Le reste de la population vit dans des demeures construites à l'extérieur des murs, s'amoncelant de manière anarchique au bord de l'océan. Des hauts bâtiments de pierre à plusieurs étages, pourvus de balcons et de façades décorées, côtoient de pauvres masures. Mais le blanc est partout, les bâtiments les plus imposants sont en marbre, les autres sont blanchis à la chaux. Les seules notes de couleur sont les étendards des deux autres familles, le rouge d'Uruk et l'azur de Morune ainsi que les dorures étincelantes des décorations qui ornent les bâtiments les plus riches. Au dessus des portes flotte l'étendard d'argent d'Orgoth.

Rulhan repose son verre sur le comptoir et regarde autour de lui d'un air sombre. Il n'aurait jamais pensé que trouver un chevalier Darkoréen ici à Darkor puisse être aussi difficile. D'abord, il lui est impossible d'entrer dans la Haute Ville – car il n'est pas citoyen Darkoréen et il n'a aucun papier à présenter. Ensuite, aucune des personnes auxquelles il a parlé – gardes ou simples passants – n'a entendu parler d'un Darkoréen nommé Peregus. Il avait cru naïvement que la simple mention de son nom pourrait le mener à lui, mais il semble que les choses ne soient pas aussi simples… La ville est trop vaste, et les chevaliers sont trop nombreux pour qu'on puisse les connaître tous. En désespoir de cause, l'Orlanki s'est résolu à chercher un endroit pour dormir, mais tout ce qu'il a pu trouver est un bouge surpeuplé et bruyant.

Un groupe de créatures répugnantes, ressemblant à des hommes à tête de sanglier, occupent la plus grande des tables, et jouent à des jeux de cartes en poussant des grognements et des cris de fureur. Les chopes s'entassent sur leur table, avec des piles de pièces de cuivre. Ils sont tous ivres et semblent prêts à en venir aux mains. Au fond de la salle, des femmes presque nues se tortillent au son de tambours en peaux de chèvre. L'une d'elle n'est pas humaine – sa peau est couverte d'écailles comme celles d'un serpent et ses yeux dorés sont barrés par une fente verticale. Des gamines aguichent les clients – certaines n'ont même pas treize ans. L'une d'elle vient se lover sur les genoux de Rulhan, lui proposant ses faveurs en des termes plutôt crus, qui sonnent de manière malséante dans la bouche d'une enfant.

— Rentre chez ton père, ordonne l'Orlanki, et la jeune prostituée le regarde d'un œil interloqué.

L'aubergiste lui fait un signe, et elle file sans demander son reste. A cet instant, des êtres étranges, dont la peau a l'apparence d'une pierre lisse et bleutée, pénètrent dans l'auberge, et se frayent un passage dans la foule

directement jusqu'à un escalier qui mène aux étages supérieurs. Tous s'écartent sur leur passage en baissant les yeux. Rulhan les suit du regard. De grandes robes mauves à longues manches les recouvrent des pieds jusqu'à la tête. On ne peut voir leur yeux, recouverts par leurs capuchons, mais le bas de leurs visages sont rudes et anguleux, comme des statues taillées dans un bloc de rocher. L'aubergiste s'approche et se penche vers l'Orlanki.

— Tu es nouveau à Darkor ?

Rulhan hoche la tête. Il y a tant de bruit que l'homme a dû presque crier dans son oreille.

— Tu devrais faire attention avec les Agans. Ils n'aiment pas qu'on les regarde.

— Pourquoi cela ?

— C'est quelque chose qui ne se fait pas chez eux – regarder quelqu'un c'est le défier. Ils s'imaginent qu'on leur manque de respect. Surtout ne croise pas leur regard !

— Quand on voyage, on se plie aux coutumes locales, lance Rulhan. S'ils ne voulaient pas être regardés, ils n'avaient qu'à rester loin des hommes.

— Des gens sont *morts* pour avoir regardé un Agan.

— Je me demande bien ce qu'ils viennent faire ici, demande un buveur attablé au comptoir. Je n'aurai jamais pensé les voir ici.

— Et pourquoi pas ? Mon auberge en vaut bien une autre…

— Les Agans viennent rarement à Darkor et quand ils le font ils n'ont affaire qu'aux chevaliers…

— Je me fiche complètement de ces types, intervient Rulhan. Je cherche un chevalier Darkoréen.

L'aubergiste lui jette un œil matois.

— Dis moi son nom, et je pourrais certainement te renseigner.

— Il se nomme Peregus.

— Jamais entendu parler. De quelle famille ?

— Je l'ignore.

— Tu ne sais même pas à quel clan il appartient ?

— Je ne connais que son nom.

— Mais les Darkoréen ont au minimum trois noms ! D'abord le nom de la maison à laquelle ils sont apparentés : Orgoth, Morune ou Uruk, ensuite le nom du fondateur de leur lignée – pour les familles les plus récentes c'est le nom du premier chevalier a avoir été adoubé. Et puis leur nom propre, celui que les parents ont choisi pour eux, qu'ils remplacent ou complètent parfois par un surnom lorsqu'ils atteignent l'âge d'homme.

— Pourquoi tant de noms ?

— Les Darkoréens sont des hommes fiers. Un seul nom ne saurait leur suffire. Mais je n'ai jamais entendu parler d'un chevalier appelé Peregus. Peut-être est-il connu sur un autre nom ?

— Qui pourrait me renseigner ?

— Je peux faire des recherches pour toi, propose aussitôt l'homme. Pour quelques pièces…

— Si tu m'apportes des renseignements je serai généreux.

— Paye moi d'avance ! J'aurai des frais si je dois enquêter. Il faudra que je paye des pots de vins pour parler aux gardes…

Rulhan hésite. Il n'a pas trop confiance en cet aubergiste – les hommes de villes sont notoirement encore plus fourbes que ceux des plaines. D'un autre coté, il n'a pas la moindre piste et toutes ses recherches sont demeurées vaines jusqu'ici. Il sort sa bourse et pose quelques pièces sur le comptoir. L'aubergiste les fait disparaître en un tournemain.

— Je vais enquêter, et demain, je serais certainement en mesure te mener à Peregus, affirme-t-il d'un ton convaincu. En attendant, tu prendras bien quelque chose à boire ?

Rulhan secoue la tête. Il a déjà un verre à moitié rempli.

— Veux-tu une chambre pour cette nuit ? Tu peux aussi dormir dans la salle commune – mais attention ! Les vols ne sont pas rares. Si tu as de l'argent, il vaudrait mieux pour toi dormir à l'étage.

Rulhan hoche la tête et pose une autre pièce qui disparaît aussi vite que la première.

— Il y a beaucoup de filles, assez pour tous les goûts, de toutes les couleurs et de tous les âges. Des grandes, des petites, des maigres, des grasses… Des noires comme une nuit sans lune et des à la couleur de miel ou d'amande…

Mais si tu n'aimes pas cela, ajoute-t-il en se souvenant de la façon dont Rulhan a repoussé la petite prostituée, nous pouvons te trouver aussi des garçons. De jeunes et tendres jouvenceaux à la peau de miel…

— Ni l'un ni l'autre, lance Rulhan. Contente toi de trouver Peregus pour moi.

Il se lève précipitamment, et quitte l'auberge à la hâte, pris du désir de fuir ce lieu de débauche. Hélas, les rues environnantes sont toutes aussi bruyantes, et il a du mal à se frayer un passage dans la cohue qui se presse autour des échoppes des marchands. La rue est pleine de tresseurs d'osier, qui vendent des paniers, des meubles et même de grands boucliers ronds. Plus loin, un attroupement s'est formé autour d'une charrette remplie de foin qui a défoncé un enclos. Le propriétaire de l'enclos, furieux, prend le fermier à partie et tente de le faire descendre de son véhicule. Il l'invective et menace d'appeler la garde. Pendant ce temps, sa femme et ses filles pourchassent les poules qui s'enfuient en caquetant dans la rue.

Rulhan s'éloigne à la hâte de tout ce tumulte, et débouche sur un grand marché où se regroupent des fermiers vendant des poireaux, des salades, et des tomates. Ici aussi le bruit est indescriptible, chacun des vendeurs rivalisant de la voix pour attirer à lui les clients. Rulhan continue son chemin, s'enfonce dans des ruelles boueuses bordés de hautes façades blanches. A tout ceux qu'il croise et qui ne lui semblent pas trop occupés il pose la même question : « connais-tu un chevalier Darkoréen du nom de Peregus ? ». Et tous de secouer la tête, le regardant avec méfiance, indifférence ou stupeur.

Rulhan commence à sentir la moutarde lui monter au nez. Est-ce le bruit, le soleil qui inonde la ville et lui tape sur le crâne comme un marteau ou bien autre chose ? Il lui semble qu'une petite boule de fureur grandit au creux de son ventre.

Sur une grande place de marbre blanc à proximité de la mer se tient le marché aux esclaves, dans l'ombre d'un temple qui domine la ville, perché sur une colline. Des hommes, des femmes et des enfants, et toutes sortes d'êtres étranges et non humains, dont Rulhan ne connaît même pas les noms et qu'il serait vain de vouloir décrire ici, sont enfermés dans des cages ou bien attachés en plein soleil, pour que les passants puissent les examiner à loisir. Des clients vêtus de belles tuniques et de toges élégantes tournent autour d'eux, palpant leurs muscles, examinant leur dentition et leurs peaux avec des regards dépréciateurs.

— Celui est malade, dit un homme non loin de Rulhan. Veux-tu que je ramène à mon maître un esclave en mauvaise condition ? Tu cherches à me rouler ?

— Celui là est fort comme un bœuf.

— Et sans doute aussi intelligent. Sait-il parler au moins ?

Rulhan détourne son attention de la conversation. Il vient d'apercevoir, déambulant nonchalamment entre les esclaves, un homme élancé en tunique pourpre portant au coté une épée longue dans un fourreau de métal brillant, décoré d'entrelacs dorés. Enfin un chevalier ! Il s'élance – pressé de l'interroger, quand une forme s'interpose, plus grande et plus large que lui. C'est un guerrier au crâne massif et à la mâchoire carrée qui le regardant sans aménité.

— Qu'est-ce que tu veux à mon maître ?

— Juste lui parler ! s'exclame Rulhan. Ne t'en fais pas je ne vais pas le bouffer…

— Mon maître ne veut pas être importuné… Va ton chemin, étranger.

Le guerrier lui met la main sur la poitrine et le repousse d'une poussée. Rulhan sent exploser en lui la boule de fureur qui murissait depuis tout à l'heure. Cela fait des heures qu'il est en ville et c'est le premier chevalier qu'il a l'occasion de rencontrer – il ne va pas laisser ce garde bovin l'empêcher de lui parler. Il repousse le bras d'un geste brutal et avance, bousculant le garde. Celui-ci recule de quelques pas, surpris par la violence de la réaction, mais revient aussitôt à la charge, le visage en fureur.

— Ne me cherche pas, dit Rulhan. Ou tu ne vas pas tarder à le regretter.

Le poing du garde s'abat, avec la force d'un marteau, mais Rulhan esquive le coup, et riposte d'un coup de tête en plein dans la poitrine de son adversaire qui va valdinguer en arrière. Le chevalier Darkoréen s'approche, intrigué. Il toise l'Orlanki d'un air plus surpris qu'effrayé.

— Pourquoi malmènes-tu mon serviteur ?

— Je veux te parler ! répond Rulhan. Je cherche un chevalier – un homme du nom de Peregus.

— Je ne connais pas de Peregus. Il n'y a pas de chevalier de ce nom à Darkor. Va-t-en à présent ou c'est à moi que tu auras affaire.

Il pose sa main sur son épée, l'air sûr de lui. Rulhan n'est guère impressionné.

— Tu en es absolument sûr ? Tu connais tous les chevaliers de chacune des maisons ?

Un groupe d'hommes en arme encercle l'Orlanki. Rulhan sent la pointe d'une lance se poser sur sa gorge.

— Devons-nous tuer cet étranger seigneur Kargus ? demande le chef des gardes.

Le Darkoréen hausse les épaules.

— Si j'avais voulu le tuer, il serait déjà mort !

Il jette un regard dédaigneux à Rulhan, puis tourne les talons et s'éloigne sans attendre, suivi de son serviteur qui toise l'Orlanki d'un air plein de ressentiment.

— Remercie la clémence du seigneur Kargus, dit le chef des gardes. J'ai vu des hommes perdre la tête pour moins que cela.

C'est un homme déjà âgé, avec de cheveux très courts et des rides profondément marquées. Il fait un signe et la pointe de lance s'écarte de la gorge de Rulhan.

— Qu'est-ce qui te prend de t'adresser ainsi à un seigneur de Darkor ? Tu es fatigué de vivre ? Tu veux te suicider ? Tu as de la chance d'être tombé sur Uruk Kargus, le Bienveillant !

— Je cherche un chevalier. J'ai un message pour lui et une question à lui poser. Il se nomme Peregus.

Le garde secoue la tête.

— Peregus ? Ce nom ne me dit rien. Mais je ne connais pas tous les chevaliers. Il y en a tellement… A quelle maison appartient-il ?

— Je l'ignore également…

— Si tu as un message à lui transmettre, il faut voir avec les gardes des Portes. Ils transmettront aux Darkoréens, et s'ils le jugent utile, ceux-ci te convoqueront. Nous, on ne nous paye que pour maintenir l'ordre dans ce bordel…

— Je l'ai déjà fait… Mais ils n'ont rien pu me dire. Ils ne savent pas qui est Peregus. Ils m'ont dit qu'ils allaient se renseigner, mais ils ne m'ont pas donné de réponse.

— Il faut être patient ! Les Darkoréens ont d'autres choses à penser. Il y a une guerre. Des uroghs ont tués des chevaliers dans le désert. Des chevaucheurs de griffons sont déjà partis dans l'est, et d'autres vont bientôt les rejoindre, sous le commandement du général Orgoth Magnus Severus.

— Je sais cela… Et je sais aussi que les griffoniers se sont heurtés à une résistance imprévue. Les chevaliers d'émeraude…

Le garde sursaute et baisse la voix.

— Il est malvenu de parler de ça ici à Darkor, c'est un sujet tabou, un sujet que les seigneurs de la ville ne veulent pas voir aborder. Et laisse moi te donner un conseil : tu devrais te montrer plus prudent. Tu devrais manifester plus de respect envers les chevaliers. Les Darkoréens sont impitoyables et orgueilleux. Ils ne tolèrent aucune offense. Sais-tu se qu'ils font avec les hommes qui ont le malheur de leur déplaire ? Ils les envoient dans l'Arène, ou alors s'en servent pour s'entraîner au combat : ils les font s'aligner les uns à coté des autres, et jouent à celui qui tranchera le plus de têtes possibles à coups d'épée. Je te dis cela car je l'ai vu de mes yeux.

— Si je le pouvais, je quitterai Darkor dans l'heure. Mais je dois parler avec Peregus.

— C'est ton affaire… Mais je te dis encore une chose : tu n'as pas le droit de te promener ainsi avec une arme sur toi. Ceci doit être empaquetée, ou laissée quelque part lorsque tu vas en ville.

Il montre l'épée que Rulhan a dans le dos. Celui-ci proteste.

— Les gardes des Portes ne m'ont pas parlé de cela. Ils m'ont demandé de l'argent pour me laisser porter l'épée.

— A la porte ils ont leurs lois et nous avons les nôtres. Confie nous l'épée, si tu veux, nous la garderons pour toi.

Rulhan lui jette un regard méfiant. Il songe que si l'homme voulait la conserver il n'aurait guère de recours contre lui. Mais il détache pourtant le fourreau et le tend au garde.

— Prends en soin au moins. Où pourrais-je venir la chercher ?

— Passe à la tour de guet, dit l'homme en montrant une tour ronde qui se dresse en bordure de la place. Demande le sergent Karas. C'est moi.

Les gardes poursuivent leur route, emportant l'arme. Rulhan les regarde s'éloigner d'un air sombre. C'était une bonne lame – il espère pouvoir la récupérer un jour. Heureusement il lui reste encore son poignard.

Il décide de quitter le marché aux esclaves et monte vers le temple de Vorken. Peut-être que les prêtres se laisseront approcher et pourront le renseigner ? Mais sur son chemin, un petit homme l'aborde, le crâne chauve et luisant de sueur.

— Salut à toi, l'ami ! J'ai assisté à tes démêlés avec le Darkoréen. Tu as eu de la chance de ne pas y avoir laissé ta peau…

L'homme a un sourire mielleux.

— Tu es un Orlanki n'est-ce pas ? Il n'y a qu'eux pour être aussi inconscients !

Rulhan sursaute.

— Tu connais Orlank ?

— J'ai connu un de tes pareils jadis. Les Darkoréens l'ont enfermé dans l'Arène et lui ont fait combattre les meilleurs gladiateurs. Aucun d'eux n'a jamais pu le vaincre. Il a remporté des centaines de combats et a fait la fortune de ceux qui ont eu le nez suffisamment creux pour miser sur lui.

— Et qu'est-ce qu'il est devenu ?

— Les chevaliers se sont lassés de ses tentatives d'évasions répétées… Ils ont lié chacun de ses membres à un taureau et les ont fait partir au galop. Dis moi étranger, cela t'intéresserait-il de combattre dans l'Arène ?

Rulhan le toise d'un air incrédule.

— Tu me prends pour un idiot l'ami ?

L'homme se récrie, prend un air offusqué.

— Pourquoi dis-tu cela ? C'est une grande chance pour toi. Les gladiateurs gagnent de véritables fortunes ! Viens avec moi et je ferai de toi un homme riche.

Il palpe le bras droit de l'Orlanki.

— Tes muscles sont durs comme de l'acier, glousse-t-il d'une voix envieuse. Je te ferai entraîner par les meilleurs maîtres d'arme, je t'équiperai…

— Cela ne m'intéresse pas…

— Tu auras tout ce que tu veux : des femmes, du vin, une nourriture abondante et riche… Tu seras adulé comme un roi, des foules entières crieront ton nom… c'est quoi d'ailleurs ton nom ?

— Je ne suis pas intéressé !

— Les femmes crieront en se pâmant devant toi, et les hommes te craindront. Même les Darkoréens t'admireront et te respecteront.

— Connais-tu un nommé Peregus ? demande Rulhan à brûle pourpoint.

L'homme s'arrête, stoppé net dans son discours enflammé.

— Qui ça ?

— Peregus… Un chevalier Darkoréen.

— Cela ne me dit rien… Mais si c'est un chevalier, tu le trouveras facilement une fois que tu seras dans l'Arène ! Tous les Darkoréens viennent voir le spectacle. En tant que gladiateur, tu logeras dans la Haute Ville… tu pourras facilement trouver ce chevalier.

Rulhan secoue la tête.

— Cela ne m'intéresse pas… Je ne vais pas me faire tuer pour tes jeux stupides…

Il s'éloigne, ignorant l'homme qui le suit en essayant de le persuader. Tout deux gravissent un long escalier de pierre et ce n'est que lorsqu'ils arrivent au temple qu'il finit par le laisser en paix. L'homme change de ton lorsqu'il comprend qu'il n'arrivera pas à le convaincre.

— Tant pis pour toi, bouseux ! lance l'homme avec mépris. Tu finiras dans la fange comme tous tes pareils !

Le temple est bâti tout entier en marbre, et brille d'une blancheur éclatante dans le soleil. Les colonnes sont délicates et torsadées et les murs sont décorés de sculpture évoquant de magnifiques oiseaux au pelage d'argent.

A l'intérieur, brûle un gigantesque brasier que des prêtres alimentent en y jetant des poignées de bois de cèdres. Au fond, derrière les flammes, on aperçoit la statue d'un homme assis sur son trône, un homme-aigle avec un bec crochu et des muscles noueux. De longues ailes se déploient dans son dos et se fondent dans le mur. Son regard brille dans la lueur des flammes, avec une impression de vie saisissante. En s'approchant, Rulhan constate que ses yeux sont formés de deux agates brillantes.

— Veux-tu sacrifier pour le dieu ? demande un prêtre.

— Sacrifier ? Qu'est-ce que cela signifie ?

— Veux-tu faire une offrande ?

— Pourquoi ferai-je cela ?

— Alors le Dieu t'accordera ses bienfaits. Il te protégera, soignera tes enfants assurera la prospérité de tes affaires…

— Ton dieu se laisse acheter avec des cadeaux ? s'étonne Rulhan. Le seul dieu que je vénère est Orlank. Lui, ne demande aucun sacrifice. Il n'en a pas

besoin ! Si par hasard il lui arriverait de vouloir quelque chose que les mortels possèdent, rien ni personne ne l'empêcherait de s'en emparer !

— Tu ne comprends pas. Ce qui importe n'est pas ce que tu donnes au dieu. Ce qui importe c'est ce à quoi tu acceptes de renoncer.

— Orlank attend des hommes qu'ils gèrent seuls leurs affaires. Je n'ai pas pour habitude de geindre.

— Alors pourquoi es-tu venu ici ?

— Je cherche un chevalier, dit Rulhan encore une fois. Un nommé Peregus.

Le prêtre secoue la tête.

— Il ne vient pas ici, sinon je le saurais. Mais les Darkoréens ont leurs propres temples à l'intérieur de la Haute Ville, chacune des trois maisons a le sien, et ils sont autrement plus magnifiques que celui-ci.

La voix est chargée d'amertume. Rulhan hausse les épaules. Il s'attendait un peu à cette réponse. Peregus, l'homme invisible, le chevalier dont personne n'a jamais entendu parler… Il commence à penser que Sissa s'est trompé ou s'est moqué de lui.

— Fais une offrande au Dieu. Il te guidera vers celui que tu cherches.

Après tout pourquoi pas ?

— Que doit-on offrir ?

— Il est de coutume d'apporter de la nourriture et des boissons. Ou bien encore des bijoux ou des objets précieux. Du vin, de l'huile peut faire l'affaire, ou bien encore des bêtes pourvu qu'elles soient saines et vigoureuses.

— Qu'est-ce que ton dieu fait de tout cela ?

— Ce qui compte n'est pas cela, mais c'est la valeur que ces choses ont pour toi.

— Ecoute, dit Rulhan, je ne vais pas retourner en ville et revenir. Prends cette pièce. Sacrifie quelque chose pour moi, n'importe quoi, je te fais confiance. Dis au dieu qu'il transmettre à Peregus le message suivant : Rulhan désire lui parler. Il a un message à lui remettre de la part de Sissa l'ürmaks et aussi des questions à lui poser pour son propre compte. Dis-le qu'il peut me retrouver à l'auberge…

Il s'arrête. Il ne sait même pas comment s'appelle cette auberge si tant est qu'elle ait un nom. Mais après tout un dieu doit être capable de le retrouver dans sa propre cité sans qu'on ait besoin de lui faire un plan.

— Je ferai de mon mieux, dit le prêtre en prenant la pièce. Pars rassuré : tes affaires sont en de bonnes mains.

Rulhan quitte le temple en songeant que sa bourse est presque à plat. Encore une journée comme cela et il se trouvera complètement à sec. Il lui reste l'émeraude que Sureya lui a donnée, mais il serait imprudent de la montrer à Darkor, sachant ce que représente ces gemmes pour eux.

Il revient en ville et se promène quelque temps dans les marchés, puis reprend la direction de l'auberge. Mais, il se perd en chemin et se retrouve à errer un moment dans des ruelles sinueuses jonchées d'immondices. Soudain,

un homme s'interpose devant lui, un être sale et mal habillé qui le domine de plus d'une tête.

— Et toi l'étranger ! rugit-il avec force. Je te reconnais ! Tu es celui qui a osé coucher avec ma sœur, la dernière fois que tu es venu en ville ! Tu l'as séduite et tu l'as abandonnée, maudit bâtard !

Rulhan lui jette un regard interloqué.

— Tu te trompes. C'est la première fois que je viens à Darkor.

— Tu oses le nier ? Je vais te briser les os !

Il marche vers Rulhan les poings serrés, le regard lançant des éclairs. Autour, les passants s'éloignent, la tête baissées, les autres regardent ailleurs, faisant mine de ne rien remarquer. Mais un petit avorton s'interpose entre le géant et Rulhan.

— Arrête Tork ! supplie-t-il. Ne tue pas cet étranger !

— Je vais laver mon honneur dans son sang !

Il écume de rage, mais ne fait pas un geste pour écarter le nabot devant lui.

— Je t'en prie, ne fait pas cela ! Ne l'estropie pas, comme tu as mutilé les autres ! Je suis sûr qu'il est prêt à faire amende honorable.

Il se tourne vers l'Orlanki.

— Vite étranger, donne lui de l'argent, avant qu'il ne perde tout contrôle ! Il n'y a que cela pour le calmer ! Donne lui vite ta bourse où il te cassera la colonne vertébrale.

— Je voudrais bien voir ça, rétorque Rulhan qui se dit que l'homme semble aboyer plus qu'il ne mord.

L'avorton se retourne vers Rulhan et se jette à genoux devant lui.

— Si tu te bats avec Tork, il brisera un à un tous les os de ton corps. Il est terrible quand on lui résiste !

— Ecartes toi l'ami, je vais régler cette affaire en moins de deux secondes, répond l'Orlanki, les yeux fixés sur le colosse, et il dégaine son coutelas d'un geste déterminé.

Mais le nain empoigne son poignet et tente de lui arracher son arme. Ne pouvant y arriver, il lui plante ses crocs dans la main et le mord jusqu'au sang. Rulhan pousse un grognement de souffrance et frappe le nain de sa main gauche. Celui-ci gémit, mais reste accroché à son bras comme un chien. Le colosse charge en beuglant comme un taureau.

— Ils sont tous fous dans cette ville, songe l'Orlanki.

Il s'écarte pour éviter la charge de Tork, celui-ci emporté par son élan termine sa course dans une barrière un peu plus loin. Un chien enfermé derrière se met à aboyer furieusement. Tork s'empare alors d'un des piquets qui constituaient la barrière et se retourne vers l'Orlanki.

Rulhan assomme le nain d'un coup de tranchant sur la nuque, et se retourne juste à temps pour faire face au géant, qui brandit à deux mains son arme improvisée. Celle-ci en dépit de son aspect rudimentaire, n'en est pas moins redoutable. Tork est rouge de fureur comme une écrevisse. Il balaye l'air devant lui pour obliger son adversaire à reculer, puis charge droit devant lui

comme un ours en furie. Mais l'Orlanki esquive l'attaque, vif comme un renard, et riposte d'un coup de pied à l'aine qui plie son adversaire en deux.

— Laisse moi en paix à présent, où bien c'est moi qui te ferai ton affaire. Je ne connais pas ta sœur, je le jure par Orlank !

Il repousse le géant, qui s'effondre au sol en gémissant, plié en deux par une souffrance indicible.

Rulhan s'éloigne sans jeter un regard en arrière. Mais il entend un éclat de rire juste à coté de lui. Il tourne la tête et tombe nez à nez avec un jeune homme au teint mat qui le regarde avec un sourire hilare.

— Qu'est-ce qui te fais rire ?

— C'est la première fois que je vois quelqu'un tenir tête à Tork comme ça ! Il a racketté des centaines de types avec son histoire… La plupart paye sans poser de question, trop heureux d'échapper à la bagarre…

— Il n'y a que des idiots et des lâches qui passent par ici ?

— Tork n'est pas précisément commode… Il faut être très brave pour oser l'affronter.

— Ce n'est qu'un gros sanglier stupide.

— A ton accent et à tes façons on voit que tu n'es pas d'ici. Tu es d'où ?

— D'Orlank.

— Et tu es venus faire quoi ici ? Te battre pour les Darkoréens ? Ils cherchent des mercenaires – les uroghs sont plus retors qu'on pourrait le croire…

— Je me bas pour personne d'autre que pour moi. Je cherche un chevalier Darkoréen du nom de Peregus, un chevaucheur de griffon, mais il semble que personne dans cette ville n'en ait jamais entendu parler.

— Peregus ? Tu ne pouvais pas mieux tomber. Je le connais ! Il vit dans la Haute Ville.

Rulhan sursaute. Enfin quelqu'un que le nom de Peregus ne laisse pas perplexe ! Il songe à la pièce qu'il a laissée au temple de Vorken. Est-ce là déjà les effets de son (plutôt modeste) sacrifice ? Si cet être ailé est aussi serviable et accommodant avec ceux qui lui rendent hommage, Rulhan ne s'étonne plus que les Darkoréens qui le vénèrent aient pu devenir si riches et puissants !

— Il faut absolument que je lui parle. Peux-tu lui transmettre un message ?

— Bien sûr ! Cela ne pose aucun problème, car je travaille pour les chevaliers. Chaque jour, je livre des provisions dans la Haute Ville.

— Dis à Peregus que j'ai un message pour lui de la part de Sissa l'ürmaks. Je dois le rencontrer au plus vite.

— Je le ferai, assure le jeune homme, mais la vie n'est pas toujours facile à Darkor, même quand on sert les chevaliers. Me donneras-tu une récompense ?

Rulhan songe que sa bourse est presque vide. Il ne veut pas dépenser son argent en pure perte et il ne fait pas une confiance aveugle en ce jeune homme.

— Je te donnerai de l'argent. Mais seulement lorsque j'aurai vu Peregus.

— C'est régulier, reconnaît le jeune. Où puis-je te trouver ?

— Je loge dans une auberge. Mais je l'ai perdue…

— Je vais t'aider à la trouver. Et en même temps je verrai où t'habites. Comment t'appelles-tu ?

— Rulhan. Et toi ?

— Tireg.

Avec l'aide du jeune homme, Rulhan n'a guère de difficulté à retrouver la rue de l'osier, avec ces amoncellements de meubles tressés, et l'auberge.

— Méfie-toi ! dit Tireg en la voyant. Je connais très bien ce lieu. La salle commune n'est pas sûre. Il y a souvent des vols ou même pire… Des gens sont égorgés dans leur sommeil.

— J'ai loué une chambre à l'étage, répond Rulhan.

Soudain, une ombre recouvre les deux compagnons. Levant les yeux vers le ciel, Rulhan aperçoit une sorte de navire volant qui passe entre eux et le soleil, à plusieurs dizaines de mètres au dessus des toits de la ville. Le chasseur demeure bouche bée, à cligner des yeux sans pouvoir croire ce qu'il voit. *Un navire volant !* Ce n'est en vérité rien de plus qu'une longue barque aux formes élégantes et élancées, mais ses voiles sont immenses et gonflées comme une outre gigantesque.

— Quel est ce prodige ? demande l'Orlanki.

Personne ne semble vraiment s'étonner de la présence du navire céleste, qui, dans une totale indifférence, vole droit vers la Haute Ville dont les remparts blancs émergent au dessus des toits. Tireg a un petit rire.

— Ce sont des Cuerogoros. Ils viennent de l'empire céleste d'Eresaël, loin au dessus des nuages.

Rulhan reste incrédule. *Une terre dans le ciel ?*

— Tu te paye ma tête ?

— Mais non ! Tu peux demander à n'importe qui. Les Cuerogoros sont les alliés des seigneurs de Darkor. Ils viennent chercher ici de l'eau et des vivres et ils apportent en échange les armures des chevaliers.

Rulhan observe avec attention le navire tandis qu'il s'éloigne, mais il ne peut voir distinctement les créatures qui sont à son bord. Il semble qu'elles sont plus petites que des hommes, et drapées dans de longues robes brunâtres. Rulhan hausse les épaules et se retourne vers Tireg.

— Je passerai ce soir pour te dire la réponse de Peregus, dit celui-ci.

Lorsque Rulhan pousse la porte de l'auberge sa première réaction est un sursaut de contentement. Celle-ci en effet est plongée dans le silence, ce qui offre un contraste plaisant avec le tumulte insupportable qui régnait au moment où il est parti. Il n'y a plus de musique, les conversations se sont tues et – grâce en soit rendu aux Dieux – même les hommes-sangliers ont cessé de beugler. Pourtant la salle commune est loin d'être déserte. Les conversations se sont tues, la musique et les danses se sont arrêtées. Tous les regards sont tournés vers le centre de la pièce, où deux Agans, les êtres dont la peau a l'apparence du lapis-lazuli, font face à deux hommes mal rasés et pauvrement vêtus, assis à une table centrale.

— Il est temps pour vous de payer votre dû aux Agans, dit l'une des créatures.

Sa voix est calme – presque indifférente. Elle a un sonorité étrange – on croiraient entendre le cisaillement de deux lames métalliques. La tension dans la salle commune est presque palpable.

— Je ne sais pas de quoi tu parles ! s'exclame l'autre. Je n'ai rien fait, je ne te connais pas.

Il n'y a pas réellement de peur dans sa voix – plutôt une hostilité sourde, ou bien une haine mal dissimulée. Son compagnon apostrophe la foule.

— Vous allez laisser les Agans faire la loi à Darkor ? Vous allez laisser ces mangeurs de pierre s'en prendre à des humains sans réagir ? Etes vous des hommes ou des lâches ?

Sa voix tremble de colère. La plupart des gens détournent le regard, mais certains poussent des cris de dénégation et viennent se placer devant les Agans. L'un d'eux est un guerrier massif et puissamment bâti, qui ne porte pour tout vêtement qu'un pagne court noué sur son ventre par une ceinture de métal. Il brandit dans sa main un glaive de bronze étincelant, son visage est rouge et ses yeux sont injectés de sang.

— Je n'ai pas peur des Agans, rugit-il. Je n'ai peur de personne !

Il a la voix mal assurée d'un homme ivre. Des exclamations et des encouragements lui répondent et deux autres hommes s'avancent et viennent se placer à ses cotés, encouragés par la stature formidable du guerrier.

Le petit homme qui a parlé en premier regarde ce spectacle et sourit d'un air satisfait. Il ricane à l'intention des Agans.

— Vous feriez mieux de partir pendant que vous le pouvez encore !

Lui et son compagnon se dressent d'un air menaçant, Rulhan est frappé par la haine qu'il lit au fond de leur regard. Les Agans repoussent leurs capuchons en arrière et des cris de surprise s'élèvent de la foule. Leurs yeux sont encore plus inhumains et effrayants que leur peau de pierre – on dirait deux morceaux de verre brillant d'une lumière blanche qui leur donne une expression cruelle.

En réponse, le guerrier, trop ivre pour être effrayé, brandit son glaive et le met juste sous le nez d'un des Agans. Celui-ci le regarde sans se troubler et soudain un trait de lumière blanche jaillit de ses yeux et vient frapper la lame, la tranchant proprement en deux.

Des hurlements d'effroi retentissent tandis que les clients s'enfuient ou se jettent de coté pour se mettre à l'abri. Les deux hommes repoussent brusquement la table à laquelle ils étaient assis et la dressent comme un bouclier entre eux et leurs ennemis. Mais les rayons de lumière blanche jaillissent et réduisent le meuble en petit copeaux de bois fumant.

Les cris résonnent de plus belle, les gens se bousculent pour fuir, plongent à couvert ou se ruent vers la porte ou vers l'escalier. Rulhan qui se tenait encore dans l'encadrement de la porte, est violemment bousculé et tombe à la renverse dans la rue, la foule le piétine dans sa hâte à fuir l'auberge. Tant bien que mal il rampe hors du passage, puis se relève et jette un regard à l'intérieur. Des traits de lumière illuminent la salle, visant les deux hommes qui

courent entre les tables pour se mettre à l'abri. L'un d'eux est fauché en pleine course, et va rouler au sol, tué sur le coup. L'aubergiste se met à appeler la garde à plein poumon, des femmes crient d'une voix suraiguë, le chaos est total.

— Je comprends maintenant pourquoi ils n'aiment pas qu'on les regarde dans les yeux, se dit Rulhan en se mettant à couvert.

Le deuxième des deux vagabonds, à l'abri derrière un tonneau, ramasse une bouteille et la lance de toutes ses forces sur l'un des Agans, qui la reçoit en pleine face. Sans un cri, il s'affaisse en arrière portant les mains à son visage.

— Tuez les ! Tuez les Agans, hurle l'homme, sinon ils vous massacreront tous !

Le guerrier ivre brandit toujours son glaive brisé, sectionné net à un pied de la garde. Son visage s'enflamme en entendant ces paroles. Apercevant l'Agan blessé non loin de lui, il bondit avec un rictus sauvage et lui plante le reste de sa lame dans le corps. Mais celle-ci ripe sur la peau de pierre sans l'entamer. Le guerrier recule, interloqué, une expression de désarroi et de stupéfaction presque comique plaquée sur son visage.

— Les yeux ! Il faut toucher les yeux ! crie quelqu'un.

L'Agan ôte les mains qui protégeaient son visage. L'un de ses yeux de verre est brisé et terne, mais l'autre est encore brillant, et un nouveau trait de lumière en jaillit, transperçant de part en part l'épaule gauche du guerrier qui se met à hurler comme un goret qu'on égorge.

Rulhan hésite à intervenir. Tireg reapparaît brusquement à coté de lui et crie :

— Reste caché ! Les gardes vont s'occuper de ces monstres !

L'attention de Rulhan est attirée par un mouvement sur le corps de l'homme que les Agans ont tué. Quelque chose est en train de s'extraire de la blessure causée par le rayon de lumière, une sorte d'énorme insecte noir qui était caché à l'intérieur même du corps. Une mandibule tranchante comme un rasoir apparaît, dégoulinant de sang et de viscère, puis de grosses pattes noires et des antennes vibrantes.

— Quelle est cette monstruosité ? demande Rulhan, mais personne ne lui prête attention.

Le second des deux Agans tente d'atteindre sa proie, mais l'autre esquive et les deux adversaires tournent autour d'un pilier massif, tandis que ceux qui sont encore dans la salle reculent le plus loin possible.

— Aidez-moi ! hurle l'homme. Ne le laissez pas me tuer !

Un homme plus courageux et plus fou que les autres s'abat sur l'Agan par derrière et le plaque au sol, l'enveloppant dans ses bras puissants. Il le frappe de son poing mais hurle lorsque ses phalanges s'écrasent sur la peau de pierre. Profitant de la diversion, l'homme quitte son abri derrière le pilier, et se rue vers la porte, mais l'Agan repousse son adversaire avec force et un trait de lumière jaillit de ses yeux. Le fuyard pousse un cri de douleur, frappé en plein dans le dos au moment où il franchit le seuil de l'auberge. Il tombe vers l'avant, et se rattrape à Rulhan pour ne pas tomber. Il le saisit par le col et s'accroche à lui, sa bouche s'ouvre en ce qui semble être une supplication déchirante, mais en réalité, elle ne cesse de grandir et de s'ouvrir, se déboîtant la mâchoire en un

bâillement impossible. Un amas grouillant d'antennes, de pattes et de mandibules apparaît de l'intérieur de la gorge, et soudain une sorte de lanière noire en jaillit et se noue autour du cou de l'Orlanki, l'attirant vers la bouche de l'homme, dont le visage est à présent déformé et tendu de manière hideuse.

Rulhan se débat, mais il ne peut respirer, la lanière forme comme un garrot qui pénètre à l'intérieur de ses chairs, menaçant de trancher sa carotide. Il saisit son couteau, tandis que de la bouche grande ouverte de l'homme s'extrait quelque chose qui ressemble à une sorte de monstrueux cafard luisant, plein de sang et d'un mucus blanchâtre.

Ses antennes s'introduisent dans la bouche de l'Orlanki, palpent l'intérieur de sa gorge, cherchant à lui écarter de force la mâchoire. Mais Rulhan mord férocement, et il arrache l'une des antennes qu'il recrache aussitôt avec un rictus de dégoût. La chose abat ses mandibules à quelques millimètres de son visage, mais l'Orlanki se saisit de son arme et coupe le monstre en deux d'un geste rapide. Il attrape à pleine main la tête encore gigotante, et la jette le plus loin possible.

Tireg pousse un hurlement d'effroi. Le second des deux cafards, celui qui était sorti du corps du premier des deux hommes, jaillit par la porte de l'auberge, courant sur le sol de toute la vitesse de ces courtes pattes. Sans hésiter, Rulhan bondit, et l'écrase de sa botte. Puis il lui plante sa lame dans le corps, le découpe en morceaux et s'acharne dessus jusqu'à le changer en pulpe.

— Quelle est cette horreur ? demande Rulhan à voix haute.

— Un Tervar, répond une voix froide.

Rulhan relève les yeux et les pose sur l'Agan. Celui-ci se tient immobile sur le pas de la porte, ses étranges yeux inhumains encore illuminés d'argent. L'Orlanki se hâte de détourner les yeux.

— Les Tervars rentrent à l'intérieur de vos corps pour les contrôler et les manipuler. Ces deux là ont tué l'un des nôtres. Cela faisait des mois que nous les traquions.

Son compagnon apparaît à son tour dans l'encadrement de la porte, son unique œil valide luisant à la lumière du soleil.

L'Agan rabat son capuchon, masquant la lueur lunaire de ses yeux.

— A présent notre tâche est achevée. Nous pouvons rentrer à Karandel.

Il fait quelques pas en avant, et Rulhan recule, sans même s'en rendre compte. Mais l'Agan tend sa main vers lui, paume ouverte vers le haut. Sa peau étrange scintille à la lumière du soleil. Au creux de sa main, il y a un diamant.

— Voici pour toi, humain. Voici ta récompense pour avoir tué le Tervar.

La bouche de Tireg s'agrandit en une expression de surprise et d'envie. L'Orlanki ne fait pas un geste pour prendre le diamant.

— Prends ! insiste l'Agan. Tu l'as mérité. N'ai aucune crainte – ce caillou brillant n'est rien pour nous. Mais nous savons le prix que les humains y attachent.

Il s'avance, prend la main de l'Orlanki et y dépose le diamant. Sa peau de pierre est froide comme de la glace.

— La garde ne va pas tarder à arriver, dit aussitôt Tireg. Elle ne voudra pas croire à votre histoire de cafard à l'intérieur des gens. Pour un autre de ces diamants, je peux vous mener à un endroit où vous serez tranquille.

— Cela ne sera pas nécessaire, répond l'Agan avec indifférence.

Les deux créatures s'éloignent dans la rue, marchant d'un pas calme et tranquille, sous le regard stupéfait des passants. Comme l'a annoncé Tireg, un groupe de gardes apparaît bientôt au bout de la ruelle, guidé par un jeune garçon qui pointe le doigt vers les Agans.

— C'est eux ! Ils ont attaqués les clients avec les rayons de leurs yeux !

Mais les gardes s'immobilisent brusquement en voyant les Agans. Leur chef fait un signe, et ses hommes s'écartent à la hâte, formant comme une sorte haie d'honneur au passage des créatures. Celles-ci s'avancent sans paraître prêter attention à ce manège.

— Puis-je faire quelque chose pour toi, seigneur ? demande le sergent d'arme, qui garde les yeux baissés vers le sol.

— Je n'ai pas besoin de ton aide, répond l'Agan avec une froideur métallique. Dis à tes maîtres que nous avons fait justice nous même.

L'humain s'incline et s'écarte pour laisser les deux créatures poursuivre leur route. Les gardes agitent leurs lances pour forcer les passants à s'écarter sur leur passage.

— Circulez ! Vous n'avez plus rien à faire ici !

Interloqués, Tireg et Rulhan regardent les deux Agans disparaître au coin de rue. Des murmures mécontents montent de la foule.

— Ils ont tué deux de mes clients ! s'exclame l'aubergiste. Des hommes qui n'avaient rien fait du tout. Pourquoi ne les arrêtes-tu pas ?

— Tu veux m'apprendre mon métier ? demande le sergent d'un air méchant. Dégage si tu ne veux pas que je t'embarque.

Rulhan tient toujours le diamant dans son poing serré. Personne, en dehors de Tireg ne semble avoir fait attention au geste de l'Agan.

— Si tu veux, je te trouve quelqu'un pour le diamant, souffle le garçon. Il t'en donnera un bon prix sans poser aucune question.

— Pas la peine, merci, dit Rulhan. Trouve moi plutôt Peregus.

— C'est comme si c'était fait. J'y cours immédiatement. Je viendrai te trouver avant la nuit. Mais tu es sûr que tu ne veux pas vendre la pierre ? Tu ne pourras rien en faire. Personne ne la prendra en paiement. Il vaut mieux l'échanger contre des pièces.

— Inutile je te dis !

— Comme tu voudras, dit Tireg avec un geste de frustration. Je vais m'occuper de ton affaire. Surtout reste ici et ne t'enivre pas avant que je revienne !

Et il part en courant sans attendre de réponse. Rulhan le regarde s'éloigner en secouant la tête.

L'auberge est presque déserte à présent. Les gardes rentrent pour emporter les corps. Dès qu'ils sont partis, l'aubergiste se répand en imprécation contre les Agans qui ont semé la désolation chez lui et contre les gardes qui les

laissent faire. Un jeune domestique arrive avec un saut d'eau et un balai pour nettoyer les traces de sang.

— Tu as besoin de protection, dit le chef des hommes-sangliers. Les gardes de la ville prennent ton argent et ne font rien. Si tu veux on s'en occupe.

— J'aurais bien aimé te voir face aux Agans ! Pendant qu'ils ravageaient tout, toi et les tiens vous vous êtes cachés sous la table comme des marcassins terrifiés !

— On ne se bat pas si on est pas payés, dit le mercenaire avec un reniflement. Donne nous de l'argent et tu verras.

— Je ne vous donnerai rien du tout ! fulmine l'aubergiste.

— Alors débrouille-toi, lance le sanglier. On va chercher un autre endroit.

Soulagé, Rulhan regarde partir la troupe de mercenaires. On entend dans le fond de la salle les sanglots d'une femme encore sous le choc. Ses compagnes essayent de la consoler du mieux qu'elles peuvent.

— Ta gueule, toi ! lance l'aubergiste qui s'affaire à présent à remettre les tables et les chaises en place et à effacer toute trace du combat.

Les pleurs de la jeune femme ne font que redoubler.

— Elle a été avec l'un des hommes qui est mort… explique une petite fille. Il faut être gentil avec elle.

Rulhan va s'asseoir dans un coin. Il repense aux insectes répugnants sortis du corps des deux vagabonds. Est-il le seul à les avoir repérés ?

Les clients qui s'étaient réfugiés à l'étage pendant le combat ne tardent pas à redescendre. Certains s'enfuient sans demander leur reste, mais la plupart s'assoient et commentent l'évènement, excités et intrigués. L'aubergiste ne décolère pas.

— Les gardes ont laissé partir ces créatures sans même essayer de les arrêter ! Ce ne sont que des incapables et des couards. J'ai envie de me plaindre aux Chevaliers.

— Les gardes ne feront rien contre les Agans, affirme un vieil homme aux cheveux gris.

— Pourtant, ils ont enfreint la loi de Darkor en tuant ces hommes.

— Les lois de la cité ne s'appliquent pas à eux.

— Et pourquoi ça ?

— Comment les Chevaliers peuvent-ils le tolérer ?

— Oh, il y a une raison. Mais c'est une longue histoire.

Le vieux se tait, pour mieux attiser la curiosité de son auditoire.

— Raconte !

— Payez moi un pichet de bière !

Un homme fait un geste, et l'aubergiste apporte un pichet et une chope qu'il pose brutalement devant le vieil homme.

— Il ne sait rien du tout, ricane-t-il. C'est juste pour se faire offrir à boire.

— Si c'est comme ça je ne dirais rien, dit le vieux, vexé.

Il commence à boire, directement au pichet, et la bière coule sur son menton et sa poitrine. Mais un homme lui arrache le récipient des mains.

— Si tu ne parles pas, je te casse ce pichet sur la tête !

Le vieux lui lance un regard inquiet et bougonne:

— Puisque tu insistes… Mais sache d'abord qu'il n'y a pas un homme dans toute la ville qui pourra vous raconter cette histoire à part moi. C'est un secret très bien gardé.

— Accouche !

— Et bien voilà : ignorant comme vous êtes tous, vous ne savez pas que les Agans vivent dans une montagne, au-delà de la mer, dans un lieu inaccessible à l'intérieur d'une forêt sauvage peuplée de créatures terrifiantes. Ils habitent à l'intérieur de la montagne, dans une forteresse ténébreuse creusée profondément à l'intérieur de la roche.

L'homme s'arrête, regarde celui qui tient encore le pichet serré contre lui.

— Donne moi de la bière !

— Quand tu auras terminé ton histoire !

— Non ! Tout de suite ! J'ai soif, j'ai la gorge si desséchée que je ne peux dire un mot.

— Donne lui son pichet ! dit quelqu'un, et l'autre s'exécute de mauvaise grâce.

Le vieux s'en empare d'un air triomphant et boit une longue rasade. Il fait claquer ses lèvres d'un air satisfait et reprend, l'air plutôt content de lui.

— Savez-vous ce que sont vraiment les Agans ? En réalité, en dépit de leur apparence étrange, ce sont des humains !

L'assemblée ouvre des yeux ronds à présent et le vieux a un petit rire.

— Et oui des hommes ! Ou plutôt ils étaient humains à l'origine, mais ils ont été changés par le pouvoir des pierres noires. Un jour, une pluie d'étoiles s'abattit sur la terre. A l'intérieur de l'une de ces étoiles se trouvait un gigantesque bloc de pierre noire et luisante. En tombant au sol, le bloc se fendit et donna naissance à sept pierres magiques. Des hommes s'emparèrent de ces pierres célestes et leur pouvoir entra en eux et les changea, les transforma en êtres mi homme mi pierre, avec de grands pouvoirs sur le monde minéral. Ils se nommèrent eux même les Agans et fondèrent un royaume à l'intérieur de la montagne où le météorite s'était abattu. Au fil des années, ils prospérèrent et se multiplièrent.

Cependant, un autre peuple était tombé du ciel avec la pluie de feu. Ces êtres venus d'ailleurs se nommaient les Tervars. Ils ressemblaient à d'immondes insectes géants. Ils pénétrèrent à l'intérieur des humains qui eurent le malheur de s'approcher d'eux et prirent le contrôle de leurs corps. Ces hommes revinrent chez eux, et à force d'intrigues, de ruses et de coup fourrés, devinrent les chefs de leurs clans. Alors, ils décidèrent de faire la guerre aux Agans, car ils voulaient continuer une guerre qui avait déjà dressé les deux peuples les uns contre les autres sur beaucoup d'autres mondes.

Les Tervars réunirent une puissante armée qui marcha vers la forteresse des Agans et en fit le siège. Les Agans étaient plus puissants que leurs ennemis, qu'ils pouvaient tuer à distance grâce aux rayons de mort qui jaillissaient de leurs yeux d'argent, mais ils étaient aussi beaucoup moins nombreux. Aussi, ils

résolurent d'engager des mercenaires. Ce fut ainsi qu'ils firent appels aux chevaliers Darkoréens. Les Agans offrirent aux Darkoréens des montagnes de pierres précieuses tirées du cœur de leur montagne en échange de leur aide contre les Tervars. Les chevaucheurs de griffon déferlèrent sur leurs ennemis comme des vagues irrésistibles, et les mirent en déroute sans guère rencontrer de résistance, car déjà à l'époque les Darkoréens étaient invincibles. Ils tuèrent un grand nombre d'ennemis, Tervars et humains contrôlés par eux, et les autres s'enfuirent dans la forêt, où ils furent dévorés par les serpents et les insectes.

Mais un Tervar réussit à s'infiltrer à l'intérieur du corps de Orgoth Beremus, le général en chef des Darkoréens, qui était également le plus brave et le plus féroce des guerriers. Beremus s'introduisit dans la forteresse des Agans et réussit à voler l'une de leurs sept pierres sacrées. Lorsqu'ils s'en aperçurent, les Agans entrèrent dans une violente colère, et s'en prirent aux Darkoréens, les accusant d'avoir rompu leur serment. Un conflit éclata entre les guerriers, les uns suivant Beremus et voulant tuer tous les Agans pour voler les pierres sacrées, les autres refusant de trahir leur parole et se rangeant du coté des Agans. Des combats éclatèrent et pour finir, le propre fils de Beremus, comprenant que son père était tombé sous la coupe d'un démon, le tua et coupa son corps en deux, révélant la présence du Tervar.

Cela mit fin au combat, mais Merganth fils de Beremus ne voulait pas que la mémoire de son père soit entachée d'opprobre. Il supplia les Agans de ne rien dire de la façon dont il était mort, et ne pas raconter ce qui s'était passé ici, afin qu'il puisse prétendre qu'il avait été tué au combat. Les Agans jurèrent, et en échange Merganth fit d'eux des citoyens Darkoréens. Ils ont le droit de pénétrer dans la Haute Ville, et ne peuvent répondre de leurs actes que devant les chevaliers eux même.

Voici donc pourquoi les gardes n'ont rien fait. Les Agans sont des citoyens de la Haute Ville, avec droit de vie et de mort, et les gardes des faubourgs n'ont aucune autorité sur eux !

Le vieux a un petit rire et boit une longue rasade de bière. Rulhan se demande si cette histoire est vraie ou si le conteur l'a simplement inventée pour se faire payer un coup à boire. Il secoue la tête. Tout cela ne tient pas debout, car si les Agans avaient juré de garder le silence, comment ce vieux aurait-il pu connaître toute l'histoire ? D'évidence, il a tout inventé, dans l'inspiration du moment, après avoir vu les Tervars sortir du corps des deux hommes !

L'Orlanki est impatient de savoir si Tireg va tenir sa promesse. C'est la seule et unique piste qu'il a pu trouver. Il va quand même voir l'aubergiste pour lui demander s'il a pu obtenir des informations sur Peregus, mais celui-ci encore furieux l'envoie balader plutôt brutalement. Rulhan se contient pour ne pas laisser exploser sa colère. Il a envie d'exiger que l'autre lui rende l'argent qu'il lui a donné tout à l'heure, mais finit par y renoncer. Après tout pourquoi faire ? Avec le diamant que lui a offert l'Agan, il est à l'abri du besoin pour un moment.

Rulhan va se promener un peu aux alentours et consacre le restant de sa fortune (à l'exception du diamant) à l'achat de provisions pour Trykster : des

figues, du miel, des fruits secs. L'Elfe l'attend quelque part à l'extérieur de la ville. Il n'était évidemment pas question pour lui de l'accompagner. Dans cette ville inondée de soleil, se promener avec une cape à capuchon aurait eu l'air plutôt suspect et s'il venait à être découvert, il aurait pu être tué ou envoyé dans l'Arène.

Lorsque vient le soir, l'auberge se remplit à nouveau de monde et retentit du bruit des conversations et des gloussements des filles de joies. Rulhan prend un repas constitué d'une simple assiette de brouet. A la nuit tombée, Tireg vient le retrouver. Il a un large sourire d'une oreille à l'autre.

— J'ai parlé au seigneur Peregus ! s'exclame-t-il. Il est d'accord pour te rencontrer. Mais il ne veut pas venir en ville, c'est indigne de lui. Tu penses ! Un chevalier Darkoréen ! Comme tu ne peux pas pénétrer dans la Haute Ville, il m'a fixé un rendez vous sur la côte, un peu à l'écart de la cité. Vous pourrez parler tranquillement.

— Quand ?

— Demain soir, à la nuit tombée. Si tu veux, je viendrais te chercher ici.

Mais Rulhan secoue la tête.

— Non ! Rejoins moi plutôt aux portes extérieures. Je n'ai pas l'intention de passer une seconde journée à Darkor.

— Comme tu voudras l'ami ! En attendant, tu veux que je te trouve une fille pour la nuit ?

— Ce n'est pas ce qui manque ici, si j'en avais la moindre envie je n'aurais pas besoin de toi pour en trouver, grogne l'Orlanki.

— Un garçon alors ?

— Rien du tout ! lance Rulhan furieux. Ni une fille, ni un garçon, ni une chèvre. Dégage ! Rendez vous demain aux portes, et d'ici là, laisse moi en paix.

Il se lève et sort de l'auberge. Il n'en peut plus de tout ce tintamarre, de ce lieu de débauche et de perdition, de toutes ses odeurs et de cette promiscuité. Il y a trop d'humains ici, beaucoup trop ! Il a payé la nuit d'avance, mais il n'a plus de tout envie de loger ici – de toute façon les chambres doivent être insalubres, puantes et grouillantes d'insectes et le bruit sera tel qu'il ne pourra pas fermer l'œil.

Il marche dans la rue, se dirige droit vers les portes. Les ombres s'allongent et il se met à courir pour les atteindre avant qu'il ne soit trop tard. Bien lui en prend, car lorsqu'il arrive, les gardes sont déjà en train de fermer les énormes battants de bois qui bloquent l'accès à la cité. Rulhan a juste le temps de se glisser à l'extérieur avant qu'ils ne se referment derrière lui.

L'Orlanki prend une profonde inspiration, emplissant ses poumons de l'air du large. Enfin libéré de la puanteur de cette ville et de toute sa vermine ! Il ne peut comprendre comment des hommes peuvent vivre entassés les uns sur les autres comme des porcs dans une étable. Il lui faut le grand air, la forêt, les senteurs de la terre sauvage. Il prend la direction de la côte. On aperçoit les formes élancées des galères Darkoréennes avec leurs éperons de bronze, leur terribles figures de proue et leurs mats dressés dans le ciel sombre.

Des masures décrépites et rongées par le sel et l'humidité sont bâties sur piloti en bordure de la mer, à coté d'immenses plages de sable d'or. Rulhan

longe la côte un moment puis laisse tout cela derrière lui. Il fait très noir à présent, et il ne voit qu'à quelques mètres devant lui. Il ne tarde pas à s'enfoncer dans une zone de marais humides bordée de hautes herbes qu'une brise presque imperceptible agite mollement. Il progresse avec prudence, de peur de tomber à l'eau dans l'obscurité. Soudain, les herbes s'écartent brusquement et une petite forme ailée en jaillit.

— Alors ? demande Trykster. Tu l'as trouvé ? Raconte ?

— J'ai rendez vous avec lui demain soir.

— Encore un jour à attendre et à se cacher ? demande l'Elfe d'un air déçu. Tu as fait quoi toute la journée ? Tu as été courir les filles ?

Rulhan émet un grognement de fureur. Il sort le carré d'étoffe dans lequel il a acheté les cadeaux qu'il destinait à Trykster et le lui jette d'un air négligeant.

— Tiens bouffe ça, pendant ce temps tu ne diras pas de conneries.

Trykster déplie le chiffon et son visage s'illumine.

— Tu es un peu grognon, mais tu es gentil comme tout, Orlanki.

Il a encore faim, bien qu'il soit déjà allé voler du poisson aux pêcheurs des environs. Il s'est amusé à les effrayer, jusqu'à ce que l'un d'eux lui jette un harpon à la figure, le manquant de quelques centimètres à peine.

Rulhan passe la nuit dans les marais. Trykster s'est aménagé un abri sur une petite île émergeant de l'eau noire des alentours, presque entièrement dissimulée derrière de hauts joncs. La difficulté pour Rulhan, qui n'a pas la chance de disposer d'une paire d'aile comme l'Elfe, est de parvenir sur les lieux. Il finit par trouver un tronc d'arbre mort dans les environs, le traîne jusqu'à l'eau et s'en sert comme embarcation pour se rendre sur l'île, utilisant ses mains et ses pieds pour pagayer. Lorsqu'il parvient, l'arbre est si imprégné d'eau qu'il commence à s'enfoncer, mais Rulhan n'en a cure. Demain, il traversera à la nage s'il le faut – il préfère cela à la perspective de loger en ville.

La nuit est troublée seulement par le coassement des grenouilles et le bourdonnement des insectes, bruits infiniment préférables aux oreilles du chasseur aux braillements des ivrognes et aux disputes des spadassins. Le lendemain, les compagnons sont réveillés par le chant des oiseaux. Les libellules volent dans la lumière du matin. Rulhan passe la matinée à pêcher tranquillement, puis il allume un feu et prépare les longs poissons argentés tout en racontant à Trykster ses aventures de la veille – surtout l'histoire des Agans et des Tervars.

— Le type s'est payé ta tête, dit l'Elfe. Il a tout inventé.

— Peut-être, approuve Rulhan d'un ton distrait. Mais les insectes qui vivent à l'intérieur des gens je les ai vu de mes propres yeux.

— J'aurais bien voulu les voir aussi dit Trykster d'un ton boudeur. Si tu ne m'avais pas empêcher de venir avec toi…

— Alors tu aurais probablement fini dans une cage ou alors tu aurais servi de nourriture pour les requins. Les Darkoréens n'apprécient pas trop les Elfes.

— Ce sont des idiots…

— Ils ont peut-être leurs raisons, dit Rulhan d'un air pensif.

— Qu'est-ce que tu veux dire par là ?

L'Orlanki hausse les épaules.

— Je ne sais rien de toi ni des tiens. Je ne sais pas ce que sont les Elfes… Tu m'as dit que je t'avais sauvé la vie et que tu avais une dette envers moi – mais tu l'as payé plusieurs fois déjà. Je ne sais même pas pourquoi tu continues à me suivre…

Trykster a un sourire étrange.

— Les Elfes sont libres. Libres d'aller où bon leur semble…

— Pourquoi ici plutôt qu'ailleurs ?

— On est ami, Orlanki… Abandonne-t-on ses amis ?

Il mord dans un poisson en regardant Rulhan d'un air moqueur. Celui-ci s'assombrit. *Ami* ? Les Elfes peuvent-ils vraiment avoir des amis ? Il a la très nette impression que son compagnon se moque de lui.

Pour changer de sujet, il décrit à Trykster le navire volant qu'il a aperçu en ville. Celui-ci l'a aussi aperçu, de loin, volant au dessus de la mer.

— Je croyais que les Darkoréens détestaient les mages, dit-il. Or ceux qui sont capables de faire voguer un navire dans le ciel sont forcément des magiciens…

Rulhan hausse les épaules, et ne répond pas.

Dans l'après midi, il repasse en ville pour chercher son épée. A sa grande surprise, il n'a aucun mal à la récupérer et à quitter la ville avec. Il espère que c'est la dernière fois qu'il aura à pénétrer à nouveau dans ces murs et ses ruelles puantes.

A la tombée de la nuit, il attend à l'extérieur des portes. Tireg ne tarde pas à le rejoindre, enveloppé dans un grand manteau noir.

— Dépêchons-nous ! dit le garçon qui semble un peu tendu. Il ne faut pas faire attendre le seigneur Peregus !

Il le guide jusqu'à un amoncellement de rochers couverts d'algues noires et luisantes, qui s'avancent dans la mer. Les vagues viennent se briser à leurs pieds avec des grondements et des bouillonnements d'écume. L'obscurité est complète lorsqu'ils parviennent au pied des falaises et l'Orlanki scrute les rochers avec inquiétude.

— Dépêche-toi ! lance Tireg.

Mais Rulhan l'attrape par le bras et le tire en arrière, sentant se rallumer sa méfiance.

— Où est Peregus ?

— Il va arriver sur son griffon, dit l'autre avec impatience. Viens ! Il m'a fixé rendez vous dans une crique derrière ces rochers.

Rulhan fronce les sourcils. Un mouvement dans l'ombre attire son attention. Des silhouettes le guettent, tapies derrière les rochers.

— Qui est là ?

Tireg bondit en avant, désignant Rulhan en criant :

— Il est là ! Attrapez le !

Les hommes jaillissent brusquement de leurs cachettes et se ruent droit sur l'Orlanki, brandissant des bâtons et des gourdins. Rulhan dégaine sa longue épée, dont la lame jette un éclat d'argent à la lueur de la lune.

— Donne nous le diamant ! exige l'un des hommes.

Rulhan le toise de haut en bas.

— Viens le prendre, dit-il d'un air méprisant.

Il balaye l'air de sa lame d'un air déterminé. Les bandits s'approchent, sûrs de leur supériorité, mais rendus plus circonspects par la vue de l'épée devant leurs nez. L'arme de Rulhan est plus longue et plus redoutable que les leurs, mais les bandits sont cinq, sans compter Tireg. Ils se déploient autour de lui, pour l'encercler, mais Rulhan recule et s'adosse à la paroi rocheuse. Les bandits forment un demi cercle, lui coupant toute retraite. Ils s'approchent, les yeux brillants de convoitise.

— Laisse nous le diamant ! Tu n'en auras pas besoin dans le monde des morts.

Rulhan les tient à distance en faisant tournoyer son épée, mais les hommes s'enhardissent de seconde en seconde. Ils se rapprochent lentement, leur cercle se resserre, prêt à tout instant à se refermer sur lui. Il pourrait leur donner ce qu'il veut, après tout quel besoin a-t-il de ce caillou ? Mais c'est une question de principe, il ne veut pas se mettre à ramper devant quiconque, et la résistance est tellement inscrite en lui qui ne pense même pas à céder. Que tous ceux qui cherchent à lui faire du tort sachent qu'il se battra jusqu'à la mort ! Personne n'a jamais pu faire plier les Orlankis !

Il porte une attaque, tentant de frapper d'estoc le bandit le plus proche. Celui-ci bondit en arrière, esquivant le coup, et un autre en profite pour l'attaquer. Rulhan fait un écart pour éviter le coup de gourdin qui lui érafle l'épaule en lui arrachant un grognement de souffrance. Il recule à la hâte, se couvrant de son épée, mais les bandits se rapprochent d'un air triomphant. Soudain, ils se mettent à pousser des hurlements et se ruent en avant, tous en même temps. Rulhan a le temps d'en abattre un d'un puissant coup d'épée, mais les autres le frappent à coups de gourdins, le touchant à l'épaule, aux bras, aux flancs. Rulhan s'affaisse sur le sol, le bras gauche levé pour protéger son crâne, agitant vainement son épée autour de lui. Il touche un bandit à la jambe et celui-ci se met à hurler, mais il reçoit en retour un coup de bâton dans le ventre qui lui coupe complètement la respiration. Il ouvre la bouche pour reprendre son souffle, mais un second coup de gourdin le touche de plein fouet en plein visage et l'envoie valdinguer en arrière, à demi assommé. Son épée lui échappe. Il roule désespérément sur le sol pour essayer de s'extraire de la mêlée. Sa bouche est pleine de sang, sa respiration est douloureuse, son bras gauche est tuméfié et complètement engourdi. Il crache un morceau de dent et se redresse, les poings serrés, prêt à faire face à la masse de ses ennemis. Mais rien ne vient. Au contraire, les bandits détalent devant lui sans demander son reste – en abandonnant leurs armes derrière eux comme si tous les démons de l'enfer étaient à leurs trousses.

Rulhan ouvre des yeux stupéfaits, jusqu'au moment où une ombre passe juste au dessus de sa tête en poussant un cri aigu. C'est un griffon, avec

sur dos un chevalier en armure qui fait tournoyer son épée d'un air féroce. La bête s'abat impitoyablement sur le premier des bandits, et l'homme le fauche en pleine course d'un coup d'épée. Les autres ne sont plus que des ombres qui se dispersent dans la nuit. Mais le chevalier n'abandonne pas encore la partie : il prend de la hauteur pour mieux les repérer et se laisse tomber en piquet, comme un faucon fondant sur sa proie. On entend un hurlement de douleur, et le griffon remonte dans le ciel, le bec ensanglanté. Le chevalier tournoie dans le ciel, décrivant de larges cercles au dessus de la plage et de la mer, mais hélas, les autres bandits ont disparu dans les rochers. Plus rien ne bouge. Alors, il se décide à revenir au sol, et revient se poser juste devant Rulhan.

C'est un Uruk – reconnaissable au rubis étincelant qui orne sa cuirasse. Il lève la visière de son heaume et jette à l'Orlanki un regard dédaigneux, que celui-ci soutient sans ciller. L'Orlanki a la bouche pleine de sang, et son bras gauche le lance douloureusement.

— Remercie le dieu aigle que j'aie décidé de passer par la mer avant de rejoindre la cité, dit le Darkoréen d'un ton glacial. Qui es-tu ? Et pourquoi ses gens en avaient après toi ?

— Je suis Rulhan. Je viens de la montagne d'Orlank. Et ce qu'ils cherchaient c'est ceci.

Il fouille dans sa poche et en sort le diamant, qu'il lève devant les yeux du chevalier stupéfait.

— Comment as-tu eu cela ?

— C'est un Agan qui me l'a donné en récompense parce que j'ai tué un de ses ennemis.

— Il n'avait pas le droit de te le donner, rétorque le Darkoréen. Les diamants sont aux Orgoths et à eux seuls. Remets le moi – je te donnerai de l'or en compensation.

— Je te le donnerai pour rien, si tu réponds à ma question : je cherche un chevalier, un homme du nom de Peregus. Sais-tu où je peux le trouver ?

Rulhan retient son souffle. Que va-t-il lui répondre ? Va-t-il comme les autres lui dire que Peregus n'existe pas ? Mais le chevalier fronce les sourcils d'un air méfiant.

— Qu'est-ce que tu lui veux à Peregus ?

— J'ai un message pour lui.

Un silence. Le chevalier le scrute avec attention. Rulhan s'impatiente.

— Alors ? Tu le connais ou pas ?

— Je le connais… Où plutôt je le *connaissais*. Car Peregus n'est plus un chevalier Darkoréen.

— Il est mort ?

— Pas que je sache… Mais il a été radié de notre ordre, déchu de son titre et chassé de Darkor.

— Et pourquoi ça ?

— Cela remonte à plus de vingt ans. Au temps où Galend le mage a tenté de fomenter un coup d'état à Darkor pour s'emparer des pierres sacrées que possèdent chacune des trois maisons. Peregus était un complice de Galend. Après son échec, le conseil des Trois Maisons s'est réuni pour le juger. Mais les

parents et les amis de Peregus ont réussi à persuader le Conseil que celui-ci avait été envoûté par Galend. Sa vie a été épargnée, mais on lui a crevé les yeux et il a été chassé de Darkor.

— Sais-tu où il se trouve actuellement ?

— Dis moi d'abord qui le demande et quel est le message que tu as à lui transmettre.

— Il est de Sissa le chef des ürmaks. Celui-ci espérait que Peregus pourrait convaincre les chevaliers Darkoréens de cesser leurs exactions à l'égard de son peuple.

Le chevalier a un rire méprisant.

— Ces mules semi humaines devront se trouver un autre avocat pour plaider leur cause. Peregus ne peut plus rien pour eux, si tant est qu'il aurait pu quelque chose. Donne moi le diamant !

— Dis moi où je peux trouver Peregus !

— Sur l'île d'Irae, je suppose. C'est de là qu'il venait, et c'est là que vivait sa famille. Je pense que c'est là qu'ils l'ont emmené, mais je n'en suis pas sûr. Il est peut-être mort : cela fait plus de vingt ans que tout cela s'est passé.

Rulhan lui jette le diamant et le chevalier éperonne sa monture et s'envole sans un regard en arrière. L'Orlanki pousse un soupir et essuie le sang qui coule de sa bouche. Irae… Encore une nouvelle piste, l'entraînant toujours plus loin… De nouvelles questions et toujours pas de réponses… Cette quête n'en finira-t-il jamais ?

L'île d'Irae

Un peu au sud du grand fleuve, se dresse une barrière de collines rocailleuses et arides qui semble couper la plaine en deux, avec au sud la partie la plus desséchée du désert et au nord le fleuve, les lacs, et des plaines herbeuses arrosées par les rivières coulant des montagnes de l'est et du nord. La chaine de colline descend vers la mer en devenant de plus en plus haute et escarpée, jusqu'à des falaises noires et abruptes se dressant à plusieurs dizaines de mètres au dessus des flots. Ensuite elle se poursuit sous forme de récifs acérés et de pics émergeant au dessus de l'eau. C'est là que se trouve Irae, la plus grande et la plus haute de ces îles, la seule à être couverte de végétation. En son sommet, émergeant au dessus des arbres, on aperçoit les toits pentus d'un manoir.

Rulhan s'est arrêt au sommet d'une falaise pour contempler l'île à loisir. Elle est exactement telle que le lui ont décrit les pêcheurs qu'il a interrogés à Darkor, ainsi que ceux qu'il a croisés plus tard le long de sa route. Irae. Presque à portée de main – elle est si proche qu'il suffirait presque de tendre le bras pour la saisir, et pourtant inaccessible, protégée par la mer et par des barrières de récifs entourées de flots bouillonnants. Le chasseur pousse un soupir et se met à chercher un chemin pour descendre sur la côte. Il finit par trouver un sentier étroit qui descend à flanc de falaise, au dessus des vagues venant se briser sur les rochers. Trykster volette autour de lui, ses ailes nimbées de rose dans la lueur de cette fin d'après midi.

— Tu peux me dire comment tu vas faire pour aller là bas sans aile ? demande-t-il d'un air goguenard.

Rulhan ne juge pas utile de répondre. Il arrive au pied des falaises, et chemine sur une étroite bande de plage jonchée d'algues et de flaques d'eau de mer où s'ébattent les crabes. Il y a un navire plus loin échoué sur la côte, et un pêcheur qui se prépare à prendre la mer.

— Reste-ci ! ordonne-t-il à Trykster, et reste caché. Je vais voir si ce type peut m'amener sur l'île.

— Le plus simple serait encore de l'assommer pour lui prendre la barque, suggère l'Elfe, mais Rulhan l'ignore.

Il hèle le pêcheur avant qu'il ne pousse sa barque à l'eau.

— Je cherche quelqu'un pour me mener à Irae. Pourrais-tu m'aider ?

L'autre le regarde d'un air surpris.

— Irae est aux Darkoréens ! Le clan Harven, de la maison Orgoth y habite. On ne peut pas aller là bas.

— Tu me laisseras juste avant la côte. Tu n'auras pas besoin d'aborder.

L'autre le regarde avec curiosité, puis il hausse les épaules.

— Après tout pourquoi pas ? Mais je dois d'abord faire la tournée de mes cages. Viens avec moi, tu m'aideras !

Rulhan acquiesce et saute à bord à la suite du pêcheur qui est un petit homme trapu aux bras musclés. Ils longent la côte un moment, s'arrêtant de temps à autre pour remonter de grandes cages à homards lestées. Celles qui sont vides, le pêcheur les remet à l'eau avec un juron, quant aux autres, il en extrait la bête encore vivante et la jette dans un grand baquet où elle se tortille en agitant

vainement ses énormes pinces. Puis, il place dans la cage un morceau de hareng et la remet à l'eau.

Rulhan l'aide et observe les animaux avec une curiosité non dissimulée. Il les trouve étranges et hideux avec leurs pinces disproportionnées et leur carapace qui les protège telle une armure.

— Que fais-tu de ces choses ? Tu les manges ?

L'homme secoue la tête.

— Je les vends ! Elles sont pour les Darkoréens !

Les ombres s'allongent. La nuit ne va plus tarder à présent. Le pêcheur met le cap sur Irae.

— J'ai à peine le temps d'aller et de revenir avec la nuit, bougonne-t-il.

Il manœuvre pour éviter les récifs qui infestent les environs de l'île. Mais une ombre gigantesque apparaît dans le ciel. Elle vient de la côte, de l'intérieur des terres et avance au dessus de leur barque jusqu'à recouvrir la moitié du ciel. C'est l'étrange navire volant que Rulhan a déjà vu à Darkor, avec son énorme voile en forme d'outre et sa minuscule nacelle. Il fait route droit vers Irae.

Le pêcheur écarquille les yeux de surprise.

— Tu as déjà vu ce navire volant ? le questionne Rulhan.

L'autre secoue la tête.

— Jamais je n'ai entendu parler de quelque chose comme ça…

Il fronce les sourcils.

— Ce ne sont pas des Darkoréens qu'il y a à bord.

Les créatures que l'on distingue dans la lumière du crépuscule sont trop petites pour être des humains.

— Tu es presque arrivé ! lance le pêcheur. Je n'irai pas plus loin, j'ai trop peur de heurter un récif !

Rulhan hausse les épaules. Il ôte le fourreau de son épée et le prend à la main, puis saute à l'eau et se met à nager vigoureusement vers l'île. L'eau est noire et agitée de remous. Lorsqu'il prend enfin pied sur la plage, la nuit est tombée, et seule la lueur du clair de lune lui permet d'apercevoir la barrière des arbres, formant comme un mur enchevêtré et opaque un peu plus loin. L'Orlanki jette un regard en arrière. La barque a disparu dans la nuit, mais une petite forme ailée vole à sa rencontre au dessus des flots. Lorsque Trykster arrive sur l'île, Rulhan est frappé de voir à quel point il a changé ces derniers temps. Ce n'est pas seulement la couleur de sa peau qui est passée de l'argent à l'or puis au cuivre, son visage lui-même semble différent, plus sec et plus creusé qu'auparavant et ses oreilles ont pris une forme pointue. Il ressemble de moins en moins à un enfant humain. Rulhan se demande jusqu'où se poursuivra cette étrange transformation.

— Tu t'es fait avoir ! Tu comptes faire comment pour revenir ? A la nage ?

Rulhan hausse les épaules. Il aura bien le temps de voir cela plus tard.

— J'espère au moins qu'on est sur la bonne île…

Rulhan est trempé. Heureusement, la température est encore élevée malgré la nuit. Il enlève sa tunique et ses braies, essore ses vêtements du mieux qu'il peut, et vide l'eau qui est rentrée dans ses bottes.

— C'est quand même pratique d'avoir des ailes, remarque Trykster.

— Au lieu de dire des bêtises, va donc m'étendre tout ça.

— Je ne suis pas ton larbin.

Il s'exécute tout de même, tandis que Rulhan part ramasser du bois dans la forêt toute proche.

— On n'essaye pas de trouver Peregus ?

— Il fait nuit, dit Rulhan, et je suis crevé. On y verra plus clair demain matin.

Trykster murmure quelque chose d'inaudible sur les Orlankis et leur manque de détermination. Rulhan allume un feu sur la plage, juste à la lisière de la forêt. Il fait très sombre à présent, et les sous-bois sont noyés dans les ténèbres. On n'entend rien d'autre que les vagues et les bruits de la forêt.

— Espérons au moins que Peregus n'est pas clamsé, reprend Trykster. Depuis le temps…

— S'il est mort, sa famille pourra nous renseigner. Le pêcheur m'a dit que l'île appartenait aux Harven – c'est la famille de Peregus. Orgoth Harven Peregus… C'est son nom complet.

— Et qu'est-ce qui te dit qu'ils voudront nous aider ?

— On verra bien… dit Rulhan sombrement.

Ils partagent quelques restes de provisions détrempées – poisson séché et galettes, puis s'étendent sur la plage, côte à côte. Rulhan ferme les yeux, s'efforçant de laisser le sommeil l'envahir, mais Trykster reste allongé sur le dos, les yeux grands ouverts. Il contemple les étoiles brillant au dessus de lui comme une poignée de poussière d'argent jeté dans l'immensité du ciel.

— Dis Orlanki, chuchote-t-il au bout d'un moment, tu dors ?

— J'essaye.

— Tu crois que l'Argance a tous les pouvoirs qu'on dit ?

Rulhan se redresse et regarde l'Elfe avec des yeux stupéfaits.

— Pourquoi tu me demandes ça ?

— Comme ça… Tu n'es pas curieux de savoir ce que c'est ?

— Non… Tout ce que je veux, c'est retrouver l'enflure qui a frappé mon père par derrière… Celui qui a l'Argance est l'assassin, ou en tout cas doit savoir qui est l'assassin. C'est tout ce qui m'intéresse.

Mais à l'instant où ces paroles franchissent ses lèvres, Rulhan se rend compte de leur fausseté. Il éprouve de la curiosité pour cet objet. En pensée, il se voit soudain tenant la fleur de cristal au creux de ses mains. Sans avoir jamais voulu se l'avouer, il espérait secrètement que la piste le mènerait jusqu'à l'Argance et tout en cherchant l'assassin de son père, c'est aussi la fleur magique qu'il espérait trouver. A quand remonte cette passion ? Peut-être au moment où il a vu la fleur pour la première fois sur la mosaïque à Haïram ? Ou bien avant lorsque son père lui en a parlé et qu'il vu s'allumer au fond de ses yeux cette même lueur de désir ? Comme lui, Aegir a désiré l'Argance, au plus profond de son âme, comme les mages, et comme tous les hommes qui ont jamais connu

cet objet. Rulhan comprend brusquement pourquoi quelqu'un a pu tuer pour s'en emparer.

L'Elfe le regarde, les yeux pétillant de malice. A-t-il deviné les pensées qui s'agitent sous son crâne ? L'Orlanki se sent mal à l'aise tout d'un coup.

— Venger mon père et lui permettre de trouver le repos dans l'Entre Deux Mondes… C'est la seule chose qui m'intéresse…

Trykster a un sourire étrange – mi moqueur, mi rêveur, et secoue lentement la tête.

— Jamais vu quelqu'un manquant à ce point d'imagination… Tous les Orlanki sont aussi obtus ou c'est toi qui es une exception ?

— Je ne sais pas, rétorque Rulhan d'un ton brusque. J'ai tout oublié.

Et alors que Trykster ouvre la bouche pour poser une autre question :

— Ta gueule et dors.

Le sourire de l'Elfe s'efface mais il ne répond rien. Il reste là, les yeux grands ouverts, à regarder les étoiles, tandis que les minutes s'écoulent lentement, et que les ronflements de Rulhan commencent à résonner à coté de lui.

Trykster n'a pas envie de dormir. Lui aussi songe à l'Argance. Il se demande s'il aura l'occasion de la voir un jour, de la toucher… Une fleur de cristal… Capable de guérir, de donner la Vie… Qui ne tuerait pas pour un tel pouvoir ? Donner la mort pour avoir la vie… Il a presque l'impression de l'avoir devant ses yeux – une délicate tige de verre supportant un calice brillant surmonté d'une corolle qui ressemble à une couronne d'argent.

Il sent peu à peu le sommeil l'envahir, ses paupières deviennent lourdes, il gligne des yeux, fixant le dessin des constellations. Elles aussi lui évoquent des fleurs ouvertes dans le ciel nocturne, brillant d'une lueur pâle. Mais brusquement, une ombre passe dans le ciel, entre lui et les étoiles, et Trykster s'éveille en sursaut de la torpeur qui commençait à l'envahir. Il se dresse sur ses pieds et bat des ailes, s'élevant à quelques mètres au dessus du sol.

Ce qu'il a vu… Il n'en est même plus très sûr… Il était à moitié endormi. Son imagination lui a-t-elle joué un tour ? Etait-il déjà en train de rêver ? Ou peut-être que ce qu'il a vu était juste un groupe de chauves souris ou de hiboux passant dans le ciel… Trykster jette un regard à l'Orlanki endormi à ses pieds. S'il le réveille, il sera de mauvaise humeur… Surtout s'il s'est trompé… L'Elfe a un sourire malicieux. Il n'a pas besoin de lui. Il se débrouillera aussi bien tout seul.

Il s'éloigne et disparaît entre les arbres, s'élançant à la poursuite des êtres ailés à travers la pénombre des sous-bois.

Rulhan est éveillé à l'aube par les premiers rayons de soleil qui viennent éclairer la plage, nimbant le sable de reflets d'or. La mer s'est retirée pendant la nuit, laissant derrière elle une vaste plage envahie par les crabes. L'Orlanki se dresse sur ses pieds, se frotte les yeux, s'étire et regarde autour de lui. Le feu est mort depuis longtemps, mais il n'y a pas trace de Trykster. Cela ne l'inquiète pas, il a dû s'éloigner pour trouver de l'eau douce ou explorer l'île. Le plus surprenant est qu'il se soit réveillé avant lui.

Rulhan ramasse ses vêtements tendus sur des branches à proximité et s'habille. Ses vêtements et ses bottes sont à présent bien secs. Puis, il mange un morceau de pain. Toujours pas de nouvelles de l'Elfe. Il commence à s'impatienter. S'il est parti en volant, il y a peu d'espoir qu'il ait laissé la moindre trace derrière lui.

Rulhan attend un moment, tandis que le soleil monte lentement dans le ciel, mais l'Elfe ne revient pas. L'Orlanki commence à être surpris et un peu inquiet. Qu'est-ce qui a pu arriver à l'Elfe ? A-t-il décidé de rentrer chez lui ? Après tout il a payé sa dette depuis longtemps… Rulhan repense à leur discussion de la veille, la façon dont il l'a envoyé balader… A-t-il vexé la petite créature ? Une pointe de regret lui traverse le cœur. C'est bizarre, il n'aurait jamais pensé s'attacher à l'Elfe, il ne cessait de lui taper sur les nerfs, mais maintenant qu'il est parti, il commence déjà à lui manquer !

Rulhan hausse les épaules. Tant pis, si l'Elfe est parti, il fera sans lui. Il prend ses armes et son sac, et s'enfonce dans la forêt, droit devant lui. Il gravit la pente droit vers le sommet de l'île – car c'est là que doit se dresser le manoir des Harven – du moins c'est ce qu'il lui a semblé depuis la mer. Les bois sont denses et enchevêtrés mais l'œil attentif de l'Orlanki repère de nombreux sentiers qui sillonnent la forêt en tout sens. On entend des chants d'oiseaux invisibles dans les feuillages et de temps à autres des écureuils à la queue touffue courent le long des troncs d'arbres et sur les branches. Rulhan n'y prête pas garde – il songe encore à Trykster. Et si lui était arrivé quelque chose ? Rulhan secoue la tête. S'il avait eu un problème il l'aurait appelé… Pourquoi songer à lui ? Sa transformation achevée, il a dû rentrer chez lui dans les montagnes, afin de se joindre à son nouveau peuple.

Rulhan traverse un champ de hautes fougères poussant dans une trouée entre les arbres, et arrive finalement à une route de terre battue qui monte en serpentant vers le sommet de la colline. Il la suit un moment, passe à coté d'une d'une petite cabane déserte et d'un gros tas de bois. Des orties et des ronces poussent sur les cotés de la route, à la lisière de la forêt.

Soudain, un mouvement dans les buissons attire son attention. Il entend une sorte de gémissement et le bruit d'un corps s'effondrant dans les fourrés. Aussitôt il quitte la route et s'avance dans cette direction, dégainant son épée par prudence. Un homme couvert de sang gît dans les buissons, apparamment inconscient. Rulhan jette un rapide coup d'œil aux alentours – personne. Il se penche sur le blessé. Celui-ci porte la trace de multiples coups d'épée dont aucun ne semble mortel. Sa tunique qui jadis était blanche et décorée de rubans argentés est à présent souillée de sang séché et de boue. L'homme ouvre les yeux et essaye de parler.

— Je… ne… veux… pas… mourir.

— Tu ne vas pas mourir, répond Rulhan d'une voix apaisante en inspectant les blessures du jeune homme.

C'est un Darkoréen. Il porte encore accroché à sa ceinture un fourreau décoré de gravures d'argent, mais l'épée qu'il contenait est absente. Son visage est pâle et ses yeux sont hagards. Il donne l'impression d'un homme qui a vu l'enfer.

L'Orlanki soulève le blessé et le met à l'abri sous un arbre. Il lui fait boire un peu d'eau et commence à laver ses blessures. Elles sont nombreuses, des coupures profondes aux bras et aux jambes, et l'homme a dû perdre beaucoup de sang. Rulhan n'ose pas trop enlever le sang coagulé qui adhére aux entailles, de peur de déclencher de nouveaux saignements. L'homme essaye de se redresser. Il lui saisit le bras d'un geste implorant.

— Il… faut… attention…

— Ne bouge pas ! ordonne Rulhan. Je n'ai pas grand-chose pour te soigner ici. Il faudrait recoudre tes blessures, mais je n'ai pas de fil et d'aiguille. Je n'ai pas non plus d'herbes de soin ni d'onguent, ni même de quoi faire un pansement correct.

Il se dégage doucement. Le visage de l'homme se crispe de souffrance et il se laisse retomber en arrière.

— Aller à Darkor… Trouver un griffon.

— Tu es de la famille Harven ? Tu connais Peregus ?

L'homme hoche la tête avec difficulté.

— Je suis… Orgoth Harven Ecdicius…. Fils de Harven Octavian …

De nouveau, un éclair de souffrance brouille son regard.

— Et Peregus ? Est-il ici ?

— Amène moi à Darkor… gémit l'homme, qui donne l'impression de perdre connaissance.

— Dis-moi où est Peregus ! s'impatiente Rulhan.

Mais l'homme ne répond pas. Il reste inerte, les yeux fermés. Rulhan prend son poul. Le cœur bat encore, mais tout juste. L'homme est épuisé, il a perdu beaucoup de sang… Il peut mourir d'une minute à l'autre.

Que faire ? Aller à Darkor, Rulhan n'en a pas du tout envie, et de toute façon il ne possède pas même une barque. La seule possibilité est d'aller au manoir afin d'y trouver de l'aide. D'un autre coté, si l'homme ne lui a pas demandé de l'amener au manoir des Harvens c'est qu'il y a une raison… Qu'a-t-il bien pu se passer là haut ?

Rulhan prend sa décision rapidement. S'il attend trop longtemps l'homme sera mort. Il le soulève dans ses bras et reprend sa route vers le haut de la colline – mais il a soin cette fois-ci de rester sous le couvert des arbres. Il attaque une pente terriblement raide, qui mène à une grande clairière. En son centre, on distingue une statue représentant un homme grand, mince et musculeux, de plus de deux mètres, avec deux grandes ailes d'aigle déployées, comme s'il était sur le point de prendre son envol. Il s'agit certainement de Vorken – bien que son aspect soit un peu différent de celui de la statue qu'il a vue dans le temple à Darkor, plus aérien et plus athlétique.

Au-delà de la clarière, il y a d'autres arbres, et au dessus émerge le toit du manoir, qui semble à présent tout proche.

Mais l'Orlanki s'arrête en le voyant, et se tapit immédiatement derrière le premier buisson qu'il peut trouver : un griffon est perché sur le toit à guetter les environs. Dans la lumière du soleil du matin, on n'a aucun mal à distinguer la couleur de son harnachement, vert comme les feuilles des arbres au printemps.

Rulhan pose le blessé à terre. Cette vision explique tout : des chevaliers d'émeraude ont attaqué le manoir et ont grièvement blessé le jeune Darkoréen – peut-être ont-ils tué les autres ou les ont-ils fait prisonniers. Mais pourquoi attaquer les Harvens ? Peut-être que les chevaliers d'émeraude, faute de ne pouvoir s'attaquer à la cité elle-même, ont décidé de s'en prendre à des endroits moins bien défendus ?

Que faire à présent ? Aller se présenter au manoir avec le blessé est hors de question si les chevaliers d'émeraude s'y trouvent. Mais s'il vient seul ? Quelle sera l'attitude des chevaliers envers un étranger ? Ils haïssent les Darkoréens, mais lui-même ne les porte pas spécialement dans son cœur – alors pourquoi ne pourraient-ils pas trouver un terrain d'entente ? Ils étaient avec Galend dans la forteresse urogh, ils pourraient lui dire ce qui s'est passé. Mais d'un autre coté, si ce sont eux qui ont tué Aegir ?

Il a besoin de plus d'informations, et le seul moyen d'en obtenir et de s'approcher du manoir pour espionner les chevaliers. Il abandonne le blessé sous un buisson et se met à progresser vers le sommet de la colline, en utilisant le couvert des arbres pour se dissimuler à la vue du griffon. Plus il s'approche du bâtiment, plus la forêt s'éclaircit, ce qui n'est pas pour le réjouir.

Un peu plus loin, une énorme masse de tissu repose dans les bois, accrochée à la cime des arbres. Rulhan la regarde un moment sans comprendre ce que cela peut être. Ce n'est qu'au moment où il aperçoit la longue barque gisant sur le flanc au pied d'un arbre, encore suspendue à des cordages, qu'il comprend que cet amas de tissu n'est autre que l'énorme voile du bateau volant, à présent crevée et déchirée en de multiples endroits.

Que s'est-il passé ? Le navire a-t-il eu un accident ou a-t-il été détruit par une attaque ? Il y a un cadavre à l'intérieur, grouillant d'insectes. C'est une petite créature ridée qui ressemble à un vieillard. Il étreint encore dans son poing crispé une sorte de long tube d'argent. Rulhan trouve également deux coffres de métal ainsi qu'un petit tonnelet d'eau douce. Le premier des deux coffres est rempli de provisions : des galettes rondes et d'étranges fruits verts et oblongs dont jamais l'Orlanki n'a vu le pareil. Le second contient des parchemins enroulés sur eux même. Rulhan les ignore : il ne sait pas lire.

Tout au fond, sous les parchemins, se trouve un petit sac rempli de pièces Darkoréennes. Rulhan hésite, puis s'en empare. Elles pourront peut-être lui servir ?

Il reprend sa route à travers les arbres, et parvient devant une pente d'herbe rase sillonnée de sentiers rocailleux. Des griffons harnachés de vert sont installés sur la pente, certains simplement allongés sur l'herbe dans une posture d'attente nonchalante, d'autres en train de dévorer des morceaux de cadavres sanguinolents, les déchiquetant à l'aide de leurs becs acérés. Derrière, s'étend une place de pierre pavée sur lequel se dresse le manoir lui-même, une vaste demeure de pierre blanche. Des corps sont accrochés au toit et suspendus dans le vide, des corps lacérés et couverts de sang, auxquels ont été arrachés des membres et de grandes portions de chair. A l'un d'eux, la tête manque. Au sommet de tout cela, trône le plus grand des griffons, installé sur le toit du manoir, promenant sur les alentours un regard empli d'orgueil.

Rulhan met un moment pour détacher les yeux de ce spectacle et pour reporter son attention sur le manoir lui-même. Dans la façade, qui est décorée de sculptures délicates évoquant des oiseaux d'argent, s'ouvrent de grandes fenêtres o uvragées et une porte à double battant gît en débris sur un perron au sommet d'un escalier de marbre blanc.

Soudain, chevalier sort du bâtiment, armuré de pied en cap, avec des plaques de métal ouvragées sur sa poitrine et ses membres et un casque surmonté de cornes étincelantes. Sur son front, une pierre brille d'une lueur verte au soleil. L'homme descend les escaliers et se dirige dans les bois sans même jeter un regard aux griffons. Rulhan éprouve une impression bizarre en le voyant, un malaise qui tient peut-être au regard fixe du chevalier, ou bien sa démarche étrangement mécanique. Il se tapit derrière un tronc d'arbre veillant à ne faire aucun mouvement. Le chevalier ne l'a pas vu. Il marche vers la forêt, puis parvenu au premier arbre, saisit son épée, et s'en sert pour couper toutes les feuilles et les branches à sa portée. Rulhan le regarde faire, intrigué. Que veut-il faire avec tout ce bois vert ? Si c'est pour faire du feu, il brûlera mal avec beaucoup de fumée.

Le chevalier continue son manège, passant d'arbre en arbre, et ne tarde pas à rassembler un fagot si imposant qu'il a du mal à le tenir sous le bras. Alors seulement il fait mine de retourner vers le manoir. Rulhan lui emboîte le pas. Il ne va pas laisser passer sa chance, alors qu'il y a un chevalier à sa merci là devant lui, et que celui-ci vient de faire la bêtise de lui tourner le dos. Aussi silencieusement qu'il peut, il dégaine son poignard, et se glisse derrière l'homme. Il ne veut pas le tuer – juste le faire prisonnier afin de le forcer à répondre à ses questions sans risquer de finir comme nourriture pour les griffons.

Le chevalier l'entend au moment où il arrive à sa hauteur. Il fait volte-face, mais Rulhan bondit, le bouscule et le plaque au sol, puis lui pose sa lame sur la gorge, juste entre la cuirasse et le casque.

— Un geste, un cri et tu es mort.

Les yeux de glace du chevalier plongent dans ceux de l'Orlanki, sa main droite saisit sa gorge, l'autre cherche à dégainer l'épée qu'il porte au coté. Le chevalier n'a pas crié, ni poussé ne serait-ce qu'un soupir. Son visage n'a même pas frémi. Ses doigts d'acier serrent avec une force terrible la gorge de Rulhan. Celui-ci voudrait le menacer, mais il ne sort de ses lèvres qu'un râle étranglé. L'homme réussit à se dégager et brandit son épée. Dans un réflexe de défense, Rulhan presse la pointe de son poignard et celle-ci perce la gorge du chevalier, sectionnant la carotide. Mais aucun sang ne jaillit, et l'homme ne semble même pas remarquer sa blessure. Serrant toujours la gorge de l'Orlanki, il se prépare à le transpercer de son épée. Rulhan abandonne son couteau inutile et parvient in extremis à lui saisir le bras.

Les deux hommes – mais le chevalier est-il vraiment un homme ? – roulent sur le sol, enlacés dans un corps à corps sauvage, où Rulhan ne tarde pas à avoir le dessous. Le chevalier dans son armure est très lourd, et sa force est terrible – proprement inhumaine. Rulhan est robuste, mais il a l'impression de se battre contre un homme de fer. Il n'arrive plus à respirer, sa vision s'obscurcit, il lutte désespérément pour empêcher le chevalier d'utiliser son

arme, mais il comprend dans un éclair de lucidité qu'il ne pourra pas tenir bien longtemps. L'homme est sur lui à présent, ses doigts inscrustés dans sa chair, il lui enfonce son genou dans le thorax, les yeux de l'Orlanki s'emplissent de larmes de souffrance et d'impuissance. Soudain, il lâche prise et l'homme parvient à libérer son bras. Il lève son épée et la pointe vers le cœur de son adversaire, mais au moment de frapper, il s'immobilise brusquement. Rulhan ne cherche même plus à lutter, il est sur le point de perdre conscience, lorsque les doigts de fer du chevalier se desserrent, lui permettant enfin d'aspirer une grande bouffée d'oxygène. Le chevalier se redresse, le regard vide.

Rulhan porte la main à sa gorge douloureuse. Il met un moment à reprendre son souffle et à lever les yeux vers le Darkoréen. Celui-ci le regarde, d'un air impassible et froid, complètement impénétrable. Ses yeux ne reflètent rien, ni émotion, ni curiosité. Il ne semble même pas essoufflé. Une plaie béante s'ouvre dans sa gorge, mais aucun sang n'en coule. Il semble attendre, figé dans une immobilité parfaite.

— Je ne voulais pas te tuer, finit par coasser Rulhan.

Que dire après avoir été ainsi vaincu ? L'Orlanki éprouve à présent une honte brûlante. L'autre le fixe sans répondre. Sa main se crispe sur le pommeau de son épée. Il lève son arme, comme s'il hésitait à en faire usage. Rulhan se dresse sur ses pieds. Si l'homme l'attaque, il choisira la fuite – il n'y a pas d'alternative face à un tel adversaire.

— Je te remercie de ne pas m'avoir tué, dit encore l'Orlanki. Pardonne moi.

Il attend. Le chevalier ne parle pas. Son épée tremble dans sa main. Son visage est parfaitement impassible, mais Rulhan a l'intuition subite qu'un terrible conflit intérieur est en train de se dérouler en lui. Il a envie de me tuer, songe l'Orlanki en regardant l'épée frémissante, dressée juste devant ses yeux. Pourquoi ne le fait-il pas ? Pourquoi ne parle-t-il pas ?

Les secondes s'écoulent – interminables, et Rulhan ne sait pas trop quoi dire. Il est à la merci du chevalier et il ne sait pas ce qu'il pourrait dire pour arranger les choses.

— Je n'ai rien contre les chevaliers d'émeraude, reprend-il finalement. Je cherche Harven Peregus.

— Va-t-en, finit par articuler le chevalier, d'une voix rauque, sinistre, et sans âme.

Cette voix inhumaine semble venir d'un autre monde. Rulhan insiste.

— Vous avez tué tous les Harven ?

— Va-t-en…

Le chevalier se détourne et se met à marcher vers le manoir. Mais Rulhan n'entend pas le laisser partir sans en savoir plus.

— Attends !

Aussitôt l'homme s'immobilise, comme figé. Il se retourne lentement.

— Etais-tu à Erekh ? demande Rulhan à brûle-pourpoint.

Un frémissement étrange parcourt le corps du chevalier. Il semble hésiter à se ruer sur l'Orlanki ou au contraire à reprendre sa route vers le

manoir. Rulhan s'avance, intrépide. Il ne sait pas pourquoi l'homme ne l'a pas tué, mais il entend bien en profiter.

— Répond à ma question !

— Nous étions à Erekh, répond aussitôt le chevalier avec répugnance, d'un étrange ton mécanique.

Rulhan ne s'étonne pas du soudain emploi du « nous ». Il pose la question qui lui brûle les lèvres :

— Sais-tu qui a trouvé l'Argance ?

Il est tout prêt du chevalier à présent, ignorant la menace de l'épée pointée vers lui, ignorant la terrible lutte qui se mène à l'intérieur de l'esprit de l'homme qui lui fait face. Il veut savoir… Il doit absolument savoir et toute sa volonté est tournée vers cela.

— Une fleur de cristal. Sais-tu où elle se trouve ? Sais-tu qui l'a ramenée des souterrains ? Vous ? Galend ?

Le chevalier tremble, secoué par une sorte de rage contenue. Quelques secondes passent, lentement, et au prix d'un violent effort, l'homme arrive à se maîtriser.

— Personne n'a trouvé l'Argance, répond-il d'une voix froide comme la glace.

— C'est impossible. Je *sais* que quelqu'un a dû la ramener.

— Je ne peux pas te mentir.

— Peregus est-il ici ?

— Il est ici, reconnaît le chevalier, à contrecoeur semble-t-il.

— Je veux lui parler ! Mène moi à lui !

Une fois encore, le chevalier semble hésiter. Son épée se dresse de quelques centimètres, durant un instant il semble prêt à se jeter sur Rulhan. Mais celui-ci le fixe, intrépide, et l'homme détourne les yeux. L'Orlanki éprouve soudain l'étrange impression que l'homme est *obligé* d'obéir à ses ordres – sans qu'il sache lui-même pourquoi.

Le chevalier abaisse son épée et reprend la direction du manoir. Rulhan lui emboîte le pas. Sur la pelouse, les griffons leur jettent des regards dédaigneux. L'un d'eux aperçoit l'Orlanki et il se dresse brusquement en poussant un cri qui lui transperce les tympans. Les autres l'imitent aussitôt et se regroupent à l'entrée du manoir en poussant des cris aigus. Le chevalier ne semble pas y accorder la moindre importance, mais Rulhan regarde les créatures avec appréhension. Il a toujours son épée mais celle-ci ne pourra pas lui servir à grand-chose contre ces monstres. Leurs serres d'aigles géants et leurs becs crochus sont capables d'éventrer un homme sans la moindre difficulté. Les regards d'acier des montures ailées sont tournés vers lui, elles arrivent des deux cotés, formant une sorte de couloir jusqu'à la porte du manoir. Il y a plus de dix griffons.

Le chevalier passe entre les créatures sans même les regarder et disparaît à l'intérieur. Rulhan se hâte de se lancer à sa poursuite. Il n'ose pas courir, sentant les regards glacés des monstres fixés sur lui, mais il gravit les escaliers en quelques bonds, passe sur les portes effondrées sans s'arrêter une seule seconde et s'engouffre dans le bâtiment.

L'intérieur est vaste, bien éclairé par de hautes fenêtres. Il est luxueusement meublé, dans une dominante de ton clair, avec des murs immaculés et d'épais tapis en fourrure laineuse sur le sol. Des coffres sculptés et des commodes en merisier sont ornés de dorures et de statuettes étincelantes. Les chevaliers d'émeraudes n'ont touché à aucune de ces richesses. Au fond du vestibule se dresse un escalier massif entouré de piliers de marbre majestueux surmontés de arches altières en ogive. Arrivée au pied des marches, Rulhan s'arrête brusquement.

Une odeur de feu et de métal en fusion flotte dans l'air. Sur les premières marches, se tiennent trois chevaliers d'émeraude, qui le fixent d'un regard aussi froid et aussi impénétrable que celui qui l'a guidé jusqu'ici. Ils ne parlent pas. Ils ne bougent pas. Ils se contentent de le regarder, immobiles, les poings crispés sur le pommeau de leurs épées. Rulhan perçoit leur haine, presque palpable, il sent que ces êtres voudraient le voir mort, mais il sent également qu'il leur est impossible de le tuer, pour quelque obscure raison.

— Où est Peregus ? demande-t-il.

Un silence, et puis un chevalier répond, à contrecoeur.

— Il est en haut.

Rulhan s'avance, et les chevaliers s'écartent pour le laisser passer. Il marche au milieu d'eux, s'attendant à tout instant à voir leurs épées s'abattre sur lui, puis commence à gravir l'escalier. D'autres guerriers apparaissent hors de l'ombre, et lui emboîtent le pas.

Des corps noircis et presque complètement calcinés gîsent sur le sol en désordre. On dirait des chevaliers Darkoréens, avec des armures complètement fondues dont le métal semble avoir fusionné avec la chair. Une main humaine sectionnée au niveau du poignet repose sur une marche.

Rulhan arrive sur un palier en étoile, avec plusieurs arches qui s'ouvrent sur des couloirs obscurs. Rulhan se retourne vers l'escalier. Les chevaliers d'émeraude le suivent à distance, leurs épées brandies. L'un d'eux désigne le sommet de l'escalier. Rulhan gravit quelques marches supplémentaires et arrive devant une porte massive de bois blanc, décorée de dorures cuivrées. Les chevaliers sont demeurés immobiles, à le fixer sans bouger ni parler. Il reporte son attention sur la porte et lève son épée, sur le qui-vive, tous les sens aux aguets. Il écoute – mais ne perçoit aucun son, ni bruit de conversation, ni pas. Alors il s'avance, tend la main vers la poignée. Il hésite – il pense aux corps calcinés – doit-il l'ouvrir brusquement pour surprendre d'éventuels adversaires ? Ou au contraire procéder avec prudence en espérant peut-être passer inaperçu ? Il finit par choisir la deuxième option, et tourne délicatement la poignée avant de tirer doucement la porte à lui. Il jette un regard à l'intérieur, et tombe nez à nez avec une petite forme ailée tenant dans sa main un tube de métal argenté.

— Trykster ! s'exclame Rulhan.

— Dépêche toi d'entrer, lui répond celui-ci.

Dès que l'Orlanki a franchi la porte, l'Elfe la repousse derrière lui et referme le verrou. La salle est une simple antichambre décorée de toiles représentant des chevaliers en armure d'apparat, entourées de lourds cadres d'or.

— Comment as-tu fait pour arriver jusqu'ici ? demande Trykster.

— C'est un ami des chevaliers d'émeraude, lance une petite voix fluette. Il faut le tuer.

C'est un petit garçon de huit ans à peine, au visage strié de larmes, qui tient dans sa petite menotte un bâton d'argent pareil à celui de Trykster. Il lève son arme et met l'Orlanki en joue. Mais l'Elfe se retourne et rapide comme l'éclair s'interpose entre lui et l'adulte, pointant son propre bâtonnet vers l'enfant.

— Ne fais pas l'idiot ! C'est un ami.

— Alors comment a-t-il fait pour arriver jusqu'ici ? demande le garçon d'un ton buté. Comment il a fait pour passer les Cserakhs sans qu'ils le tuent ?

— Il va nous le dire, répond Trykster avec assurance. Baisse ça !

Il empoigne d'autorité le bâton d'argent que tient le gosse et l'abaisse vers le sol.

— Je ne sais pas moi-même pourquoi ils m'ont laissé arriver ici, intervient Rulhan. J'ai tenté de capturer un chevalier pour le faire parler, mais j'ai lamentablement échoué. L'homme est complètement invulnérable et sa force est herculéenne.

— Ce ne sont pas des humains, précise Trykster.

— Il m'avait à sa merci, mais il ne m'a pas tué. Au lieu de cela il m'a amené ici. Je n'ai aucune idée de la raison pour laquelle ils ont fait cela.

— Il faut le tuer, répète l'enfant. Les Cserakhs l'ont envoyé ici pour nous tromper.

— Ne dis pas de bêtise, rétorque Trykster.

Par mesure de sûreté il lui arrache son bâton d'argent et le garde à la main.

— Il n'y a qu'une seule chose qui peut arrêter les Cserakhs, dit une voix grave. C'est leur pierre sacrée, l'émeraude de la maison Cserakh. As-tu cette gemme magique, étranger ?

Celui qui a parlé est un homme grand et mince, vêtu d'une longue tunique blanche à bordures dorées. Ses yeux ne sont que deux orbites vides. Rulhan le fixe un moment et répond :

— Je possède effectivement une émeraude, qui m'a été remise par Sureya, fille de Kersham, le Shaïk d'Haïram.

Il plonge la main dans sa poche et en sort la pierre qu'il élève dans la lumière du soleil dont les rayons passent à travers les fenêtres. La gemme semble luire d'une belle lueur verte. L'enfant se met à glapir.

— Il a la pierre ! Il contrôle les Cserakhs ! C'est lui leur maître !

L'aveugle lève la tête, alarmé. Il s'avance, tâtonnant des deux mains devant lui.

— Est-ce toi qui a appelé ici ces monstres ?

— Je n'y suis pour rien. Les chevaliers d'émeraude étaient déjà à Haïram bien avant que la pierre me soit remise. J'ignorais complètement les pouvoirs de cet objet. Sureya elle-même ne devait pas savoir…

— Mais le Shaïk d'Haïram en revanche lui *savait*, intervient l'aveugle d'un ton haineux. Je connais Kersham… C'est probablement lui qui a fait venir ici ces créatures, bien que je ne sache pas ni comment ni pourquoi…

— Assez parlé, lance Trykster. Si cette grosse gemme te donne vraiment le pouvoir de te faire obéir de ces démons, dit leur de partir qu'on en finisse.

L'aveugle secoue lentement la tête.

— Ce n'est pas si simple ! Il faut un grand pouvoir pour contrôler les Cserakh. La pierre ne suffit pas.

Rulhan le regarde.

— Tout à l'heure lorsque je leur ai parlé, j'ai senti l'effet du pouvoir de la pierre d'émeraude. Ils ne m'ont pas tué, bien qu'ils en avaient le désir, et ils m'ont laissé venir ici parce que je voulais trouver Peregus. Es-tu cet homme ?

L'aveugle hoche la tête.

— Orgoth Harven Peregus, dit-il d'un voix chargée de rancœur, oui tel était mon nom autrefois. Mais à présent, à cause des Cserakhs, je n'ai plus le droit de le porter. Et maintenant ils sont revenus pour me prendre le peu qui me reste…

Il s'accroche à l'enfant et le serre contre lui à l'étouffer. Celui-ci se débat pour se dégager et lève vers son oncle un regard méprisant. Rulhan se tourne vers la porte, brandissant l'émeraude.

— Cessez de trembler ! Connaître les pouvoirs de cette pierre renforce ma détermination et ma force de volonté. Je vais tenter de contrôler les Cserakhs et de les forcer à m'obéir.

Il s'avance et empoigne le verrou d'un geste décidé. Après tout n'est-il pas un mage ? C'est du moins ce que pensait Nirogh, il est temps de voir s'il avait raison !

— Non ! s'écrie l'enfant. Il ne faut pas leur ouvrir !

Rulhan a un instant d'hésitation. Trykster s'envole et vient se placer au dessus de son épaule, brandissant les deux bâtons argentés, un dans chaque main. Lui non plus n'a pas peur, au contraire, ses yeux brillent d'excitation.

— Vas-y ! lance-t-il. Qu'on sache à quoi s'en tenir !

Rulhan repousse le verrou et ouvre la porte. Les chevaliers sont là, massés dans l'escalier, juste derrière la porte, à le fixer de leurs yeux glacés. L'Orlanki lève la pierre d'émeraude, qui luit d'une étrange lueur dans la pénombre.

— Arrière ! ordonne-t-il, mettant dans cet ordre toute l'autorité dont il est capable.

Un frémissement parcourt le groupe des Cserakhs, et un à un, ils se figent, paralysés. Ils ne font pas un mouvement pour obéir, mais ne semblent pas non plus vouloir se lancer à l'attaque.

— C'est moi qui possède votre pierre magique, reprend Rulhan, mettant dans sa voix toute l'autorité dont il est capable, et pour cette raison vous me devez obéissance. Je vous *ordonne* de quitter cet endroit et cette île et de ne plus jamais y revenir.

Les chevaliers ne font pas mine d'obéir. L'un d'eux ouvre la bouche et dit d'une voix étrange, froide et monocorde dans laquelle on semble percevoir une sorte de haine et de rage contenues.

— Nous le ferons, si tu nous remets la pierre. Donne la nous et nous partirons.

— Ne fais surtout pas cela ! lance Peregus de l'intérieur de la salle. A l'instant où tu auras lâché l'émeraude, les Cserakhs attaqueront. Ils nous massacreront tous.

— Tu nous prends pour des débiles ? demande Trykster.

— Il est inutile d'essayer de négocier avec moi ! lance Rulhan. Vous allez partir – et sans la pierre. Remontez sur vos griffons et disparaissez pour ne jamais revenir.

A nouveau un frémissement parcours les Cserakhs, et l'un d'eux fait un pas en arrière. Mais celui-ci qui a parlé en premier s'avance et lève son épée.

— Nous n'avons pas à obéir à tes ordres ! Tu es protégé, mais ce n'est pas toi que nous voulons.

Il bondit en avant et Rulhan, pris de cours, a à peine le temps de lever son épée. L'acier contient l'acier, les deux armes s'entrechoquent avec un bruit métallique. L'attaque du Cserakh est si violente que Rulhan doit reculer. D'autres chevaliers arrivent à la rescousse, tentant de déborder l'Orlanki pour pénétrer dans la pièce.

— Laisse nous passer ! disent les Cserakhs. Laisse nous passer et nous épargnerons ta vie !

Tout en ferraillant, Rulhan recule jusqu'au seuil de la salle. Aura-t-il le temps de bondir en arrière et de refermer la porte avant que ses adversaires se soient sur lui ? Il suppute ses chances, quand Trykster apparaît au dessus de son épaule, et lui crie en plein dans l'oreille :

— Recule !

L'Elfe pointe les deux bâtons d'argent vers les chevaliers qui lui font face et aussitôt deux rayons de lumière dorée en jaillissent, comme deux rayons de soleil éblouissant. Le premier frappe l'un des chevaliers en pleine poitrine, et le traverse de part en part, y laissant un trou fumant. Le second touche un combattant à la main gauche, et le membre calciné se racornit en quelques secondes, ne laissant que des os noircis.

Trykster balaye l'air devant lui de ses deux faisceaux de mort, et les chevaliers reculent en hâte pour le mettre à l'abri au pied de l'escalier. Celui-ci qui a perdu une main suit les autres sans paraître un seul instant incommodé par sa blessure. Cependant, celui qui a été touché en pleine poitrine se fige et s'affaisse lentement sur le sol, sans un cri de souffrance. Rulhan en profite pour bondir sur la porte et la referme derrière lui.

— Un *mage* pourrait peut-être arriver à se faire obéir des Cserakhs grâce à la pierre… indique l'aveugle d'une voix tremblante. Et encore… Ce n'est même pas certain ! Jadis Galend a cru pouvoir les contrôler, mais a échoué. Tout comme Kersham sans doute.

Rulhan ne l'écoute pas. Il contemple les deux bâtons de Trykster d'un air stupéfait.

— Où as-tu trouvé ces armes magiques ?

— Ce sont les bâtons de soleil des Cuerogoros.

— Ceux qui étaient à bord du navire volant ?

Trykster acquiesce. Il ouvre une petite porte au fond de la pièce et mène Rulhan jusqu'à une petite chambre obscure, où sur un immense lit à baldaquin couleur bleu azur, une minuscule petite forme ridée est étendue.

— C'est l'un des Cuerogoros, précise Trykster. Mais il est très vieux. Plus bon à rien et il va clamser bientôt.

Le vieux ouvre les yeux et les pose sur l'Elfe. Son visage non humain, d'aspect simiesque, n'est qu'un amas de rides et sa peau a une teinte grise.

— Ton temps viendra également, enfant, dit le Cuerogoros d'un ton plein de douceur.

— Compte la dessus, ricane Trykster. Je suis un Elfe, pas un humain. Je mourrai un jour, mais je ne connaîtrai ni la vieillesse, ni la décrépitude. Je ne finirai pas comme un vieux débris au fond d'un lit !

— Grâce à tes armes magiques, explique Rulhan, nous avons repoussé les Cserakhs. Quelques hommes avec des armes de ce type peuvent tenir tête à une armée ! Jamais ils ne pourront entrer ici.

— Les Cserakhs ne lâcheront pas leur proie, intervient Peregus qui a suivi les compagnons en se guidant à tâtons le long du mur. Il est vain de croire qu'ils puissent être mis en fuite aussi facilement.

— Mais ces armes peuvent les détruire, insiste Rulhan. Ce qui n'est pas le cas de nos épées.

— Ces créatures ne sont pas réellement vivantes, explique Peregus. Elles ne connaissent ni la souffrance, ni la peur, ni la pitié, ni le doute. Elles ne peuvent être *tuées*. Elles sont complètement invulnérables !

— Les armes normales ne peuvent rien contre elle, confirme le Cuerogoros d'une voix presque inaudible mais les bâtonnets d'illumination, emplis de la lumière brillante du soleil, peuvent leur infliger des dommages, et même les détruire. Cependant, si nous sortons à découvert, ils nous tendront une embuscade et nous attaqueront sans que nous puissions faire usage des armes.

Rulhan hésite. Il brûle d'interroger Peregus à propos de l'Argance, mais avant il juge préférable d'en savoir un peu plus sur le guêpier où il s'est fourré. Il se tourne donc en premier lieu vers Trykster.

— Explique toi ! Que fais-tu ici ? Pourquoi n'es-tu pas resté avec moi ?

Trykster se perche sur une commode, tenant les deux bâtons d'argent comme des lances posées à coté de lui. Il affecte un air satisfait à la vue des regards posés sur lui.

— Oh, dit-il affectant un air détaché, il n'y a pas grand-chose à raconter… J'ai vu les Cserakhs arriver sur l'île et voler vers le manoir…

— Pourquoi tu ne m'as pas averti ?

— Tu dormais si bien, répond l'Elfe, jouissant visiblement de l'attention dont il est l'objet. Je ne voulais pas te réveiller pour si peu !

Rulhan secoue la tête, consterné par autant de bêtise.

— Qu'est-ce que tu as fais ?

— Je les ai suivi jusqu'au manoir … Des chevaliers Darkoréens sont sortis pour les accueillir mais ils les ont attaqué sans prévenir.

— C'était mes frères et leur famille… dit Peregus.

— Les Cserakhs les ont taillés en pièce.

— Ils ne leur ont même pas laissé le temps d'enfourcher leurs griffons ! précise Peregus la voix tremblante de colère. Ils ne leur ont laissé aucune chance !

— Pendant ce temps, les Cuerogoros sont sortis du manoir et ont embarqué à bord de leurs navires volants. Je crois qu'ils avaient décidé de s'enfuir pendant que les Cserakhs massacraient les Harvens et tous leurs serviteurs. Mais ils n'en ont pas eu le temps : dès que les Cserakhs ont eu fini avec les chevaliers ils se sont lancé à la poursuite des Cuerogoros. Ceux-ci leur ont tiré dessus avec leurs bâtons de lumière et en ont tué certains, mais les griffons ont réussi à crever l'immense voile et le navire s'est écrasé au sol. Je crois que les Cuerogoros sont tous morts.

— J'ai trouvé le navire, confirme Rulhan. Il n'y avait plus rien de vivant, mais cela ne veut pas dire que d'autres n'aient pas pu survivre et se cacher. J'ai trouvé aussi un jeune chevalier dans la forêt. Il était blessé, mais vivant. Je l'ai laissé dans les bois avant de m'approcher du manoir.

— C'est peut-être le fils de mon frère aîné, explique Peregus. Que Vorken le protège de ces démons !

— Il ne survivra pas longtemps tout seul si nous ne lui portons pas secours.

On entend soudain des bruits venant de l'autre pièce. Des coups sourds ébranlent le panneau de bois. Les compagnons reviennent à la hâte dans le vestibule.

— Les Cserakhs sont revenus ! sursaute Peregus. Ils vont défoncer la porte !

— Ces imbéciles n'ont pas encore compris, ricane Trykster. Nous allons les réduire en cendre !

Rulhan hoche la tête. Il prend une inspiration, puis repousse le verrou d'un geste rapide et ouvre brutalement la porte. Il a à peine le temps de bondir de coté, et presque au même instant, Trykster fait feu des deux armes. Des rayons de soleil brûlant illuminent la pièce, si intenses que Rulhan sent leur chaleur sur sa peau. Un autre Cserakh est abattu, et les autres se replient au bas de l'escalier. Aussitôt Rulhan referme la porte et pousse derrière elle un gros banc massif.

— Ils ont essayé plusieurs fois de prendre la porte d'assaut durant la nuit, explique Trykster.

— Ils ne nous laisseront aucun répit, affirme Peregus d'une voix étranglée. Ils attendent que notre vigilance s'estompe. Ils ne connaissent ni la fatigue, ni la pitié. Ils nous auront, tôt ou tard !

— Heureusement que nous avons ces armes… remarque Rulhan. Où les as-tu trouvées ?

— J'ai ramassé la première à coté d'un cadavre de Cuerogoros tombé du navire volant, explique Trykster.

— Et la seconde était à lui, ajoute-t-il en désignant le vieillard. Ses potes se sont barrés sans lui, en l'abandonnant derrière eux…

— Est-ce la coutume chez vous d'abandonner les vieillards derrière vous ? s'enquiert Rulhan.

— S'ils ont fait cela, explique aussitôt le vieux, c'est parce que je le leur ai moi même demandé. Je suis vieux et malade. Je vais bientôt mourir. Je les aurai ralenti. Leur seule chance de survie était de fuir et de prendre assez d'altitude avant que ces démons n'aient eu le temps de se lancer à leur poursuite. Aucun animal – pas même les griffons ne peut voler là où nous allons.

— Il y avait aussi la solution de rester pour combattre avec les Harven. Avec vos armes, ils auraient peut-être eu une chance.

Le vieux ne répond pas. L'Orlanki se tourne vers Trykster.

— Et ensuite ?

— Après que les Cserakhs aient abattu le navire volant, ils sont revenus au manoir. Ils restaient un ou deux chevaliers avec les femmes et les enfants, et surtout des esclaves des Darkoréens. Tous se sont barricadés à l'intérieur, mais les attaquants ont enfoncé la porte et les ont massacrés sans aucune pitié. Mais pendant ce temps j'ai volé et je me suis introduit au dernier étage par une fenêtre ouverte.

— Et pourquoi es-tu venu te réfugier ici ?

Un silence.

— Si je ne l'avais pas fait, explique Trykster d'un ton qui donne à penser qu'il s'adresse à un attardé mental, tu n'aurais trouvé ici qu'un tas de cadavres… Ce n'est pas un vieillard mourant, un aveugle et un gosse terrifié qui allaient tenir tête aux Cserakhs. Ils s'étaient enfermés ici… mais sans le bâton de lumière que je leur ai apporté, les Darkoréens les auraient tués depuis longtemps. Grâce à cette arme, je les ai repoussés lorsqu'ils sont venus enfoncer la porte… Et en fouillant le vieux, on a trouvé une deuxième arme…

— De quoi les tenir en respect un bon moment, ajoute Elfe d'un ton satisfait. Il tient négligemment les deux bâtons appuyés sur ses épaules.

Rulhan lui jette un regard curieux. Pourquoi l'Elfe s'est-il soucié de défendre les derniers survivants du massacre ? Est-ce par simplement par bonté d'âme ou y a-t-il une autre raison ? Il n'a pas envie d'essayer d'éclaircir ce mystère maintenant. Il se tourne vers le Darkoréen, qui se tient immobile, ses yeux morts baissés vers le sol. L'enfant s'accroche à sa tunique, jetant à Rulhan et à Trykster des regards hostiles.

— Pourquoi ces créatures vous ont-elles attaqués ? demande Rulhan.

— Je n'en sais rien, dit Peregus d'une voix sourde. Je n'en ai pas la moindre idée.

— Il doit bien y avoir une raison ! Est-ce par vengeance ? Leur as-tu fait du tort ? Ou bien désirent-elles quelque chose que tu as ?

— Il n'y a rien à Irae qui pourrait intéresser les Cserakhs.

Rulhan fronce les sourcils. Il a le sentiment que le chevalier lui ment. Il y a quelque chose entre lui et les Cserakhs qu'il ne veut pas lui révéler. Comme s'il avait lu dans ses pensées, l'aveugle ajoute :

— Je ne te mens pas. Pourquoi le ferais-je ?

Il serre l'enfant contre lui, mais celui-ci se dégage et se tourne vers Trykster.

— Donne moi mon bâton !

— Compte la dessus, rétorque l'Elfe.

L'enfant lui jette un regard de mépris.

— Comment oses-tu ? Je suis un Darkoréen ! Toi, tu n'es même pas humain ! Tu me dois obéissance. Donne moi le bâton !

Tryster se contente de ricaner. Alors l'enfant se met à taper du pied sur le sol, les sourcils froncés de colère et de frustration.

— Donne la moi *immédiatement* ! Ou bien…

Il ne sait pas trop quoi dire. Il jette un regard éperdu à son oncle, puis son visage se crispe de fureur et il s'avance vers l'Elfe ses petits poings serrés, près à la bagarre. Celui-ci a un sourire de dédain et pointe vers lui l'une de ses armes.

— Ou bien quoi ?

L'enfant, impuissant, regarde son oncle d'un air désemparé, le cœur brûlant d'une rage impuissante. Lui qui n'a pratiquement connu que des esclaves rampant devant lui ne supporte pas de voir cet Elfe le défier ! Rulhan ne prête guère d'attention à cette dispute puérile. Il ne voit qu'une seule chose qui aurait pu pousser les chevaliers d'émeraude à venir ici.

— L'Argance ? C'est cela que les Cserakhs sont venu chercher à Irae ?

Il en a soudain la certitude absolue. Oui, tout comme lui, mais pour d'autres raisons, les Cserakhs sont à la recherche de l'Argance ! Ils ont franchi le temps et triomphé de la mort pour la trouver. Peregus semble interloqué. Il secoue la tête.

— Si c'est ça ils ne la trouveront pas… Je n'ai pas l'Argance ! Je ne l'ai jamais eu. L'Argance est dotée du pouvoir de guérison. Si je l'avais, j'aurais retrouvé mes yeux. C'est ce que j'ai dit également aux Cuerogoros. Eux aussi sont venu pour la trouver.

Rulhan se retourne vers le vieillard. Le vieux évite son regard. L'Orlanki se penche vers lui.

— Ainsi tu la cherches toi aussi ?

Le vieux reste silencieux.

— Parles ! Sais-tu où se trouve l'Argance ? Pourquoi es-tu venu la chercher sur cette île ?

Rulhan se redresse, son regard va du vieillard à Peregus, revient se poser sur le vieux. Une intuition soudaine lui traverse l'esprit. Il abaisse de nouveau son regard vers le vieux Cuerogoros.

— Vous débarquez ici, toi et les tiens avec votre navire volant, et dès que les Cserakhs arrivent, vous décampez aussitôt, sans chercher à combattre, et en oubliant ici l'un des vôtres. Voilà qui est pour le moins étrange… Pourquoi tes amis se sont-ils enfuis avec une telle hâte ? Avaient-ils quelque chose d'important à protéger ?

— Je ne compte pas, dit le vieux. Je ne suis qu'un mort en sursis.

— Je veux bien te croire, surtout si tu continues à me raconter des salades…

Il se tourne vers Peregus et l'empoigne par le col.

— Et toi ? As-tu remis l'Argance aux Cuerogoros ? Est-ce pour cela qu'ils se sont enfuis ? Pour empêcher les Cserakhs de s'en emparer ?

L'autre se dégage d'un geste brusque.

— Evidemment non ! Me crois-tu assez stupide pour me dessaisir d'un objet tel que celui-ci si je l'avais en ma possession ? Je te le répète, *je n'ai jamais eu l'Argance !* Je le jure par Vorken, et sur la tête de mon neveu – la dernière famille qui me reste.

Trykster intervient à son tour :

— Tu leur as dit où elle se trouvait ? C'est pour cela qu'ils sont partis aussitôt ? Ils voulaient aller chercher l'Argance ?

— Vous vous trompez complètement, répond Peregus d'un ton froid. Je ne sais pas où est l'Argance, je ne l'ai jamais su. On disait que Ralkan la possédait jadis, mais personne n'en a jamais eu la preuve.

— Il dit vrai, dit le vieux.

Ces dénégations ont l'accent de la vérité, mais Rulhan ne peut s'empêcher de penser que les deux hommes ne lui disent pas tout. Il se penche à nouveau sur le vieux Cuerogoros.

— Ce n'est pas l'Argance que je suis venu chercher ici. L'objet en lui-même m'indiffère complètement. En revanche, ce que je cherche c'est le nom de l'homme qui l'a ramenée des profondeurs de la forteresse des Urogs à Erekh.

— Personne ne l'a trouvée, affirme Peregus d'un ton catégorique. Les mages avaient fait la guerre à Ralkan pour s'emparer de l'Argance, mais nul n'a pu la retrouver.

— Tu as connu Galend ?

Peregus reste un moment silencieux, puis reprend :

— Je l'ai connu - pour mon plus grand malheur… Il s'est servi de moi. Afin de vaincre les uroghs, Galend avait utilisé la pierre d'émeraude pour invoquer les Cserakhs. Il pensait pouvoir les contrôler… Il croyait que son pouvoir était suffisamment grand pour se faire obéir de ses démons…

— Et ce n'était pas le cas ?

Peregus secoue la tête.

— Je l'ai cru au début. A l'époque, j'avais une grande admiration pour les mages d'Alcyande. Je n'ai fait aucune difficulté pour croire Galend lorsqu'il m'a dit qu'il contrôlait ces créatures. Mais en réalité ce n'était pas le cas. Les Cserakhs avaient accepté de l'aider à vaincre les uroghs, mais ils avaient exigé quelque chose en échange, un prix terrible, même pour un mage. Mais cela je ne l'ai découvert que lorsque Galend est venu à Darkor.

Il s'est servi de moi pour entrer en contact avec l'empereur Orgoth Valerius. Il s'est présenté comme un ambassadeur envoyé par Alcyande, et a affirmé que les mages étaient désireux de conclure un traité d'alliance avec la cité de Darkor. Il offrait beaucoup, sans pratiquement demander la moindre contrepartie… Je l'ai aidé, j'ai plaidé sa cause auprès de l'Empereur et des trois grandes maisons. A l'époque j'étais enthousiasme, je croyais fermement que Darkor pouvait bénéficier d'une telle alliance, que la magie nous rendrait invincibles... Et nombreux étaient ceux parmi les chevaliers qui pensaient

comme moi. Ils révaient d'envoyer leurs fils étudier à Alcyande… Et moi-même j'ai caressé ce rêve…

Ce n'est que beaucoup plus tard que nous apprîmes la vérité. Galend était venu ici non pour conclure une alliance avec les Darkoréens, mais pour s'emparer de nos trois pierres sacrées, les pierres de chacune des grandes maisons : le diamant de la maison Orgoth, le saphir de Morune et le rubis d'Uruk. Mais son plan échoua, car Kersham révéla la vérité à l'empereur. Il expliqua que Galend n'avait pas été envoyé par les mages d'Alcyande. Ceux-ci le soupçonnaient d'avoir gardé l'Argance pour lui tout seul, et bien loin d'avoir fait de lui leur ambassadeur, ils le recherchaient comme un criminel. Galend, qui prétendait ne rien avoir trouvé dans la forteresse urogh, avait réussi à leur échapper, mais l'un des mages avaient révélé à Kersham la nature du pacte qui unissait les Cserakhs à Galend et la contrepartie que ces démons avaient demandée au mage.

Peregus marque une courte pause.

— Les chevaliers d'émeraude voulaient les quatre pierres pour eux. Ils voulaient détruire Darkor à jamais et c'était uniquement pour cette raison qu'ils avaient accepté de servir Galend et de l'aider à vaincre les uroghs !

L'Empereur ne faisait pas confiance à Kersham et il me confronta à lui. Une fois encore je me fis l'avocat de Galend. J'accusai Kersham de mensonge, je l'accusai de vouloir faire échouer l'alliance avec les Alcyantes et déclencher une guerre avec eux. L'empereur fit arrêter Kersham, mais il fit également surveiller Galend plus étroitement, et les faits ne tardèrent pas à confirmer les paroles du Shaïk. Les trois familles réunies m'accusèrent de trahison et de complicité… Les miens me défendirent et réussirent à persuader mes juges que je n'étais qu'une victime de Galend. Cependant l'empereur me fit brûler les yeux pour me punir de mon aveuglement.

— Et qu'est devenu Galend ?

— Il a été condamné à mort, évidemment…

— Donc s'il possédait l'Argance, celle-ci est à Darkor à présent. Aux mains de l'empereur Valerius…

— Jamais l'Empereur n'aurait gardé un tel objet à Darkor, indique Peregus.. Il l'aurait certain offert en sacrifice à Vorken.

— Et la pierre d'émeraude ? demande Trykster. Comment ça se fait que Kersham en a hérité ?

— C'est le prix qu'il a demandé à l'empereur pour son aide. Valerius n'a jamais soupçonné son importance.

— Il a pu demander aussi l'Argance… songe Trykster à haute voix. Après tout ces idiots de Darkoréens s'y connaissent autant en magie que les Orlankis. Ils auraient bien été capables de la lui donner…

L'enfant lui jette un regard assassin.

— Comment oses-tu traiter les Darkoréens d'idiots ?

Rulhan intervient.

— Si Galend avait l'Argance, c'est lui qui a tué mon père, ou bien les Cserakhs sur son ordre… Mais comment en être sûr ?

— Je ne pense pas que Galend avait l'Argance, répond Peregus. Si cela avait été le cas, il n'aurait plus rien eu à redouter des Cserakhs. Il aurait pu facilement les contrôler ! L'Argance est un objet d'une puissance terrible. Le mage qui la possède devient l'égal d'un Dieu.

— Et toi, demande Rulhan au vieux Cuerogoros. Pourquoi es-tu venu voir les Harvens ?

— Nous cherchons l'Argance nous aussi, reconnaît le vieux. Mais ni pour la gloire ni par désir de pouvoir. C'est le seul et unique moyen de sauver notre peuple.

— Explique toi !

— Nous les Cuerogoros vivons dans un pays très loin au dessus des nuages, une île céleste baignée par la lumière éclatante de l'astre solaire. Nos navires volants peuvent voyager très loin dans le ciel, jusqu'à la lune qui n'est qu'un désert morne et gris, et plus loin encore. Or, depuis des centaines d'années notre peuple ne cesse de décliner : il naît de moins en moins d'enfants, le ventre de nos femmes reste stérile. Cette année, *aucun enfant n'a vu le jour*. Beaucoup d'entre nous sommes des vieillards à présent, il n'y a presque plus de jeunes, et bientôt notre peuple s'éteindra.

— Seul un dieu malfaisant ou un mage peut avoir lancé une telle malédiction, suggère Rulhan.

— Peut-être, reconnaît le vieux d'un air dubitatif, ou peut-être y-a-t-il une autre raison, qui échappe à nos connaissances. Mais tu comprends à présent pourquoi nous avons besoin de l'Argance. La rose magique, qui a connu la lumière des Grandes Terres et possède le pouvoir de guérison, peut guérir mon peuple.

— Et pourquoi êtes-vous venu la chercher ici ?

— Nous avions appris que Ralkan, le mage noir, l'avait eu en sa possession, et nous pensions que Galend l'avait ramenée d'Erekh. Nous sommes passé à Darkor, la réclamer à Orgoth Valerius, mais les Orgoths nous ont juré qu'ils ne l'avaient pas. Comme Peregus était le seul Darkoréen à avoir cotoyé Galend, nous avons pensé…

Sa phrase est interrompue par une soudaine crise de toux. Il crache du sang. Trykster plisse le nez d'un air dégoûté, le petit Darkoréen s'approche et en profite pour s'emparer d'un des bâtons d'argent. Il tente de l'arracher aux mains de l'Elfe mais celui-ci ne se laisse pas faire, il lutte et décoche au gamin un coup de pied dans les tibias qui lui fait monter les larmes aux yeux. Puis il s'envole d'un air triomphant, brandissant les deux bâtonnets hors de portée du gamin.

— La prochaine fois je te brûle la cervelle, avertit Trykster, qui jouit du sentiment de puissance que lui donne le contact de ses armes dans sa main.

C'est une magie si puissante, le pouvoir de vie ou de mort… Tuer sans même prendre le risque de s'approcher de son adversaire… Il pointe le bâton droit sur la tête de l'enfant. Un geste, une infime pression, et le crâne du gosse explose. Il a envie de le faire, juste pour voir griller sa cervelle.

Rulhan lui jette un regard exaspéré, puis regarde le vieux avec suspicion.

— Si vous êtes venus ici pour parler à Peregus, pourquoi avoir laissé les tiens repartir sans même essayer de combattre les Cserakhs ? Si Peregus mort, votre piste s'interrompt...

Le vieux se tait. Rulhan continue à réfléchir. Une idée lui traverse l'esprit, mais Trykster, plus vif, l'a eu avant lui :

— A moins que les Cuerogoros n'aient obtenu l'information qu'ils étaient venus chercher ici avant l'arrivée des Cserakhs.

— Je te l'ai dit étranger, intervient Peregus. Je n'ai rien dit aux Cuerogoros. Je le jure par Vorken.

Mais Rulhan reste méfiant. Il garde les yeux fixés sur le vieux.

— C'est la seule explication logique… Si vous saviez où l'Argance se trouvait vous n'aviez plus aucun raison de rester ici. Au contraire, rester et combattre risquait de compromettre toutes les chances de votre peuple.

— Je ne te dirai rien, dit le Cuerogoros tranquillement. Je suis vieux. La mort est proche. Tu ne peux rien me faire pour me contraindre à parler.

— Pourquoi te taire ? Les tiens sont morts. Leur navire s'est écrasé.

— Certains ont pu survivre et s'enfuir ou se cacher.

— C'est peu probable. Tu es peut-être le dernier de ton peuple à savoir où se trouve l'Argance. Or, moi, je te l'ai dit, je ne cherche pas cet objet. Je veux juste savoir quel est l'homme qui l'a ramenée d'Erekh, car cet homme est aussi le meurtrier de mon père. S'il s'agit de Galend alors ma tâche est terminée, puisqu'il est mort. Sinon… Il faut absolument que je sache. Si tu me dis ce que tu sais, je pourrais transmettre l'information à ton peuple, et peut-être ainsi le guérir.

Le vieux tressaille.

— Tu ferais cela ?

— Si cela m'est possible, j'irai trouver ton peuple et je lui dirai où se trouve l'Argance – au besoin je lui amènerai cet objet moi-même.

Le vieux le considère un moment en silence. Les sourcils froncés, il semble hésiter, sans savoir quelle décision prendre. Ces yeux papillonnent entre Rulhan, Trykster, et Peregus. Une nouvelle quinte de toux le fait se tordre de souffrance sur sa couche.

— Il va clamser avant d'avoir pu dire un mot, pronostique Trykster.

— S'il sait quelque chose, dit encore Peregus, d'un ton nerveux, ce n'est pas de moi qu'il a pu l'apprendre.

Le vieux ouvre les yeux.

— Je vais te faire confiance, étranger. Après tout tu as raison : il se peut très bien que je sois le seul Cuerogoros encore vivant sur cette île – et cela plus pour longtemps sans doute. D'autre part, ce que je vais te dire, tu aurais pu de toute façon l'apprendre par toi-même, si tu t'étais donné la peine de chercher.

Il ferme les yeux, le visage crispé par un spasme de souffrance.

— Mais d'abord, réussit-il à dire, dit à ton ami Elfe de rendre le bâtonnet d'illumination au petit garçon.

— Pas question, s'insurge Trykster.

— Fais ce qu'il te dit ! ordonne Rulhan, et l'Elfe furieux jette l'arme au gamin qui la rattrape au vol avec un grand sourire.

— Les enfants sont la lumière du monde, explique le vieux. Sans eux plus rien n'a de sens. Mon peuple a suffisamment souffert pour apprendre cette leçon.

— A Orlank, des gosses il y en a plein, lance l'Orlanki, mais on ne laisserait pas jouer avec des armes magiques. Vas-y accouche !

— Sous mon lit. Il y a un coffre. Ouvre le.

Rulhan se penche, tire de dessous le lit un petit coffret ferré. Il l'ouvre et en extraie un vieux livre constitué de parchemins jaunis retenus ensemble par une reliure de cuir.

Rulhan le feuillette rapidement. Il est couvert d'une écriture fine en pattes de mouche à laquelle il ne comprend rien, mais il y a aussi des dessins – de petits croquis tracés à la hâte, représentant des paysages ou des portraits.

— C'est quoi ce truc ? demande Trykster qui regarde par-dessus l'épaule de l'Orlanki.

Lui non plus ne sait pas lire, et éprouve une certaine déception.

— Le journal de Harven Peregus, répond le vieux d'un air las.

— *Mon* journal ?

— Celui que tu tenais jadis et dont les Orgoths se sont emparés pour y chercher des traces de ta culpabilité. Ils me l'ont remis à Darkor lorsque je les ai questionnés à propos de Galend. Hélas, je n'ai pas pris le temps de l'examiner avant d'arriver ici… Cette erreur a causé notre perte.

— Il n'y a rien de secret dans ce journal, proteste le Darkoréen. Ce ne sont que des notes que je prenais jadis pendant mes voyages, lorsque j'ai été encore capable… Rien sur l'Argance.

— Tu aimais aussi dessiner, remarque le Cuerogoros.

— Oui et alors ?

— Et alors il y a quelque chose d'intéressant dans un portait de Galend que tu as fait, et après cela je n'ai plus eu besoin de te poser la moindre question pour savoir si le mage avait l'Argance ou non.

— Explique toi ! exige Rulhan.

Le vieux tend la main, et récupère le journal. Il tourne les pages et finit par y découvrir ce qu'il cherche. C'est un croquis représentant un guerrier Orgoth, sans doute l'empereur Valerius, face à un mage vêtu d'une longue robe à larges manches. Seuls ces deux personnages sont dessinés avec précision, les autres sont représentés par des silhouettes grossièrement esquissées.

— C'est un croquis que tu as fait lorsque l'empereur a reçu Galend à Darkor, affirme le vieux.

— Et alors ?

— Et alors, tu ne peux plus le voir, mais il y a quelque chose sur le visage de Galend qui fait que je *sais* à présent, avec une absolue certitude, qu'il était bien en possession de l'Argance.

Rulhan observe le visage du mage.

— Par Orlank ! s'exclame-t-il.

— Tu le vois toi aussi n'est-ce pas ?

— De quoi parlez-vous ? Expliquez-vous !

A cet instant précis, Trykster prend la parole.

— Vous ne trouvez pas que cela sent le brûlé ?

Une épaisse fumée noire passe sous la porte et envahit le vestibule, se répandant jusque dans la chambre. Les compagnons, dont l'attention était fixée sur le vieux, le remarquent seulement maintenant.

— Les Cserakhs ont allumé un feu ! s'écrie Trykster.

En un éclair, Rulhan revoit le chevalier qu'il a combattu à l'extérieur, et repense aux fagots de bois vert qu'il était venu chercher dans les bois… Ainsi c'est cela leur plan ? Les enfumer comme des renards ?

Il s'avance vers le petit Darkoréen et lui arrache son arme d'un geste brusque. Celui-ci se rue vers lui pour la reprendre, et Rulhan l'envoie valdinguer à l'autre bout de la pièce.

Une pensée lui traverse subitement l'esprit. Il possède la pierre d'émeraude ! S'il ne combat pas, il y a une bonne chance que les Darkoréens le laissent partir sans le tuer… Trykster peut s'échapper par la fenêtre grâce à ses ailes. Reste quoi ? Un vieillard de toute façon destiné à mourir rapidement, un aveugle et un enfant Darkoréen ? Comme en écho, Trykster lui jette un regard interrogateur et lui lance :

— On fait quoi, Orlanki ? On se bat ou on se débine ?

Rulhan lève son arme. Il prend sa décision sans même avoir besoin d'y penser.

— Renvoyons ces démons dans l'Entre Deux Mondes !

L'Elfe a un sourire carnassier et ses yeux se mettent à briller d'excitation. Il lève son arme et en montre le fonctionnement à l'Orlanki.

— Tu pointes le bout vers l'ennemi et tu appuies ici. Pas la peine d'appuyer fort – une simple pression suffit.

Les deux compagnons se tournent vers la porte d'un seul mouvement. Rulhan repousse le loquet, et entrouve le battant, mais tout ce qu'il peut voir dans le couloir est une barrière de flammes dont s'élève une masse de fumée noire et presque opaque qui s'engouffre dans la pièce au moment où il ouvre la porte. Les chevaliers ont accumulés devant la porte une masse de branchage, de fagots de meubles brisés et de tapis, auxquels ils ont mis le feu. Les flammes montent haut dans l'escalier et lèchent les murs. Une bouffée de chaleur et de fumée envahit la pièce. L'Orlanki balaye le couloir d'un faisceau de lumière, sans résultat. Il recule précipitamment et referme la porte, que les flammes commencent à lécher.

— Ils doivent nous attendre au bas de l'escalier.

— Si la porte brûle, rien ne les empêchera de rentrer ici… gémit Peregus. Vous aurez peut-être le temps d'en détruire quelques uns, mais les autres arriveront jusqu'à nous…

Il se tord les mains de désespoir. Rulhan jette un regard aux fenêtres. Celles-ci sont plus étroites qu'au rez de chaussée, mais encore bien assez larges pour laisser le passage à un homme. Elles sont fermées par des panneaux de verre qu'il réduit aussitôt en miettes à l'aide de son arme. A l'extérieur le ciel résonne de cris aigus et féroces : les griffons volent en cercles tout autour du manoir.

— Si on essaye de passer par là, dit Trykster, on se fait bouffer par les griffons… Enfin, moi j'aurais peut-être une toute petite chance de leur échapper et de disparaître dans les bois, mais vous…

Il n'achève pas sa phrase.

Rulhan réfléchit désespérément. Il n'y a aucune issue… Leur situation est encore plus désespérée qu'à Haïram : là bas au moins il restait la voie des airs comme unique échappatoire… Ici toutes les retraites sont coupées, ils sont forcés de combattre, et les Cserakhs sont encore plus dangereux que les uroghs. Que faire ? La fumée qui envahit la pièce brûle ses yeux et le fait suffoquer, il se penche à la fenêtre pour respirer une grande bouffée d'air pur. Le vieux Cuerogoros est pris d'une nouvelle quinte de toux.

Rulhan regarde la pierre d'émeraude. Les chevaliers ont en eux suffisamment de force de volonté pour résister à ses ordres… Mais les griffons ?

Il se concentre, serre la pierre de toutes ses forces. Il bande toutes les ressources de sa volonté. S'il pouvait arriver à s'en faire obéir… Il fixe l'une des créatures, lui insuffle l'ordre de partir, de les laisser en paix.

— Va-t-en ! ordonne-t-il d'une voix forte. Retourne chez toi et laisse nous en paix !

Cela marchera-t-il ? Rulhan a vite la réponse : l'un des monstres s'abat sur lui et tente de transpercer de son bec par la fenêtre ouverte. Rulhan a à peine de temps de sauter en arrière, tandis que Trykster éloigne le griffon d'un trait de lumière.

— Ce n'est pas le moment de dormir ! lui reproche l'Elfe.

Rulhan hausse les épaules. Il faudra combattre – il n'y a pas d'autre choix. Il se tourne vers la porte, levant son arme d'un air déterminé.

— Nous allons tenter une sortie, propose-t-il. Il n'y a pas d'autre solution. Il faut détruire toutes ses créatures, jusqu'à la dernière. Nous bondirons à travers les flammes !

— Non ! dit le vieux. Vous n'avez aucune chance ! Les Cserakhs nous tueront…

Il s'est traîné du coté du lit le moins exposé à la fumée, et essaye à présent de s'en extraire, mais une quinte de toux le plie en deux et il tombe à genoux sur le sol, crachant du sang. Peregus serre le gamin contre lui, s'accrochant à lui comme à un talisman protecteur.

— Ils finiront par nous avoir de toute façon… prophétise-t-il sinistrement. Ils ne se lasseront jamais… Jamais !

— Il y a bien une solution, intervient Trykster en lui jettant un regard mauvais. C'est leur donner ce qu'ils veulent ! Ce n'est pas pour nous qu'ils sont venus jusqu'ici !

Il pointe son arme vers l'aveugle. Peregus ne peut le voir, mais il recule, saisi de terreur, comme s'il avait perçu le mouvement de l'Elfe.

— Tu ne parles pas sérieusement !

— Si je te tue, peut-être que les Cserakhs nous laisseront tranquilles… Après tout, pourquoi pas ? En sacrifier un pour en sauver quatre…

Il a décidément très envie d'utiliser les armes Cuerogoros.

— Ne fais pas cela… supplie l'aveugle.

Ses mains agrippent désespérement l'épaule du petit garçon comme s'il cherchait une sécurité ou un bouclier, mais celui-ci se dégage brusquement et s'éloigne en criant d'une voix hystérique.

— Oui, vas-y ! Tue le ! C'est à cause de lui que mon père a été tué ! C'est lui qui a fait venir les Cserakhs ! Tue le ! Tue le !

Trykster, le bras tendu, regarde Rulhan, guettant son ordre. Son index est posé juste sur le bouton – un simple hochement de tête et s'en est fini de Peregus. Mais l'Orlanki est saisi d'une inspiration soudaine.

Il laisse tomber la pierre d'émeraude, qui roule sur le sol, et fait feu – mais pas sur les Cserakhs, ni sur Peregus. Sur la pierre.

La lumière jaillit, noyant l'émeraude qui se met à briller comme un soleil – un soleil vert. Il y a une détonation assourdissante et une explosion de lumière verte si intense que pendant quelques secondes tout le monde devient aussi aveugle que Peregus.

Lorsque Rulhan reprend ses esprits, il est entendu sur le dos, les mains, le visage et les vêtements couverts d'une sorte de poudre verte et brillante. Il a du sang sur les mains, coulant de minuscules coupures ouvertes par les éclats d'émeraude.

— Qu'est-ce que tu as fait ? bredouille Trykster d'un air consterné. La pierre d'émeraude était notre seule chance de contrôler les Cserakhs… Et tu l'as détruite…

L'Orlanki ne répond pas. Il est encore tout étourdi. La fumée brûlante lui emplit la gorge, le fait tousser. Il sent sur sa peau la chaleur du brasier qui crépite à quelques pas de lui – la porte est en flamme et presque consumée à présent. Ignorant ses compagnons, il se retourne vers la fenêtre et jette un regard à l'extérieur. Le ciel est entièrement vide. Les griffons ont disparu.

— C'est la pierre qui les a fait venir les Cserakhs… C'est la pierre qui constituait leur lien avec le monde des vivants. A présent qu'elle n'existe plus, les Cserakhs ont disparu eux aussi.

Il laisse passer quelques secondes. On n'entend plus aucun autre son que le crépitement des flammes et les craquements du bois en train de se consumer. Chacun retient sa respiration – tremblant d'entendre le moindre son qui pourrait démentir leur espoir – des pas dans les escaliers, des bruits de voix, le cliquetis métallique des armures, les cris des griffons… Mais rien ne vient.

— C'était plutôt risqué… observe Trykster d'un ton prudent, comme s'il ne pouvait pas croire encore à sa chance.

— Je me suis souvenu d'Haïram. Les Cserakhs se sont alliés aux uroghs, mais ils n'étaient pas avec eux à Haïram – je me suis demandé pourquoi.

— Parce que Kersham avait la pierre....

— Oui il avait l'émeraude mais d'évidence il ne pouvait pas s'en servir pour contrôler les spectres… Ce n'était rien d'autre qu'un vieillard à demi sénile. Vers la fin il avait complètement perdu la raison. Il a dû invoquer les Cserakhs en espérant qu'ils protègeraient son manoir contre les uroghs… Mais c'est tout le contraire qui s'est produit. Les Cserakhs se sont mis avec les uroghs

certainement pour les aider à détruire les Darkoréens. Malgré cela *ils n'ont pas attaqué Haïram*. Pourquoi ? *Parce qu'ils savaient que Kersham aurait pu détruire la pierre s'ils l'avaient fait.* Les Cserakhs ont demandé à leurs alliés uroghs d'aller à Haïram pour reprendre la pierre… C'est pour cela qu'ils ont attaqué le manoir sans même essayer de piller les fermes aux alentours. Ensuite, ils sont venus ici, sans doute parce qu'ils cherchent eux aussi l'Argance…

— Pourquoi cherchaient-ils cet objet ? demande Trykster d'un ton sceptique.

— Peut-être parce qu'elle leur aurait permis de revivre… suggère Rulhan. Ils étaient coincés entre deux mondes, ni vraiment morts, ni vraiment vivants, à la merci du possesseur de la pierre. Ils voulaient peut-être mettre fin à tout cela…

— Ainsi l'émeraude pouvait réellement contrôler ces créatures… remarque Peregus.

— Au moins elle pouvait les chasser – et j'espère à jamais.

Rulhan songe que s'il avait eu la présence d'esprit de détruire cette pierre plus tôt, les Harven seraient encore vivants ainsi que leurs esclaves et les Cuerogoros… Mais comment aurait-il pu se douter ? Il secoue la tête. Tout cela est de la faute de Kersham, qui a invoqué ces monstres, sans imaginer les conséquences terribles de son acte insensé. Une fois de plus, tout le mal vient de la magie, du pouvoir démesuré qu'elle donne aux hommes. Parce qu'ils ont un pouvoir, les hommes ne peuvent s'empêcher de l'utiliser, sans se demander s'ils en ont le *droit*. Il commence sérieusement à *haïr* le seul nom d'Alcyande – un nom chargé de si funeste augure…

Les Cserakhs se sont évanouis dans le néant, laissant derrière eux destruction et carnage. L'incendie allumé par les chevaliers se répand au premier étage, ravageant les chambres, puis s'attaque à la charpente. Rulhan recule le plus loin possible du brasier, l'air consterné. Après avoir échappé aux Cserakhs, vont-ils périr par le feu ? Il jette un coup d'œil à l'extérieur. Quelques mètres à peine les séparent du sol. En nouant plusieurs draps entre eux, ils constituent une corde assez solide pour supporter leur poids. Le gamin passe en premier, puis Rulhan fait descendre Peregus, et enfin descend lui-même avec le Cuerogoros sur les épaules. Le toit du manoir est à présent en flamme.

Le feu brûle un moment, puis finit par s'éteindre, faute de combustible, laissant derrière lui des murs noircis et des tas de cendre. De tout ceux qui vivaient ici – chevaliers Darkoréens et domestiques, il ne reste que trois survivants : Peregus, et ses deux neveux : le jeune chevalier Ecdicius et le petit garçon, Marsius. Le vieux Cuerogoros est toujours vivant, mais il a perdu connaissance.

Il n'y a plus dans la vieille bâtisse que des cadavres. Les Cserakhs ont suspendus le corps des guerriers à la façade, comme des trophées macabres, mais jeté les autres – les femmes, les enfants, les vieillards et tous les non combattants, dans la forêt ou les ont laissé pourrir là où ils étaient tombés. Ils ont même abattu les animaux : les griffons des Harvens naturellement, mais

aussi les chiens, les poules et jusqu'au bétail dans l'étable, tous massacrés avec une sorte de rage froide et gratuite.

Tout le sang attire les mouettes qui planent en nuées macabres au dessus de la bâtisse. Rulhan retrouve Ecdicius là où il l'avait laissé, inconscient mais vivant. Il le transporte jusqu'au manoir et soigne ses blessures de son mieux, les nettoyant avec de l'eau propre et les recousant à l'aide de fil et d'une longue aiguille. Cela suffira-t-il ? Il l'ignore, mais de toute façon que faire de plus ?

L'enfant s'est effrondré dès qu'il a vu les premiers cadavres, comme s'il réalisait seulement maintenant l'ampleur du désastre qui a anéanti sa vie. Il pleure doucement, en de longs sanglots déchirants et ininterrompus. Il refuse avec rage les caresses maladroites de son oncle. Rulhan questionne Peregus.

— Que comptes-tu faire à présent ?

L'aveugle ne répond pas. Il ne semble même pas avoir entendu. Rulhan répète sa question – plus fort et plus lentement. L'homme lève vers le ciel ses orbites vides.

— Que puis-je faire ? Les miens sont morts et je n'ai personne pour me venir en aide.

— Tu n'as pas des amis ? Des alliés ?

— Toutes les familles se sont détournées de nous lorsque j'ai été condamné. Notre nom a été frappé d'opprobre.

— Il faudra pourtant trouver une solution, dit Rulhan brusquement. Tu as encore le gamin. C'est à toi de t'occuper de lui. Ecdicius n'est pas en état.

— Il me déteste à présent. Tu l'as entendu tout à l'heure.

— Cela lui passera. Ecdicius va peut-être vivre et peut-être mourir – ton dieu en décidera. Mais de toute façon vous ne pourrez pas rester ici. Il n'y a plus rien de vivant.

Il hésite un peu et ajoute.

— Au besoin, il y a beaucoup de belles choses dans cette maison que vous pourriez troquer pour avoir de l'aide. Il faut enterrer les corps et leur donner une sépulture selon vos rites. C'est une besogne que je ne peux pas faire seul. Nous avons besoin d'aide.

— Laisse tomber, lance Trykster. Il n'est plus bon à rien. Il ne t'écoute même pas.

L'aveugle a un sursaut.

— J'ai entendu, dit-il d'une voix froide. Pour quitter l'île, nous pouvons prendre la barque de mon frère… si toutefois les Cserakhs ne l'ont pas détruite. Les esclaves s'en servaient pour apporter le ravitaillement ;

— Et toi Rulhan ? questionne l'Elfe. Que comptes-tu faire à présent ?

— Ma tâche est achevée, car je sais à présent qui a tué mon père. C'était Galend, à moins que l'un des Cserakhs l'ait tué pour lui remettre l'Argance, ce qui revient au même.

— Comment peux-tu en être sûr ?

— Tu n'as pas vu le visage du mage sur le croquis de Peregus ? Il était parfaitement lisse et vierge de toute cicatrice. Or Galend avait été défiguré par le mage noir Ralkan. Seule l'Argance avec son pouvoir de guérison a pu le soigner.

Trykster a une moue dubitative.

— Galend aurait très bien pu se guérir lui-même, avec sa magie.

— S'il en avait eu le pouvoir, il l'aurait fait avant. Non c'est forcément l'Argance, qu'il a trouvée dans la forteresse des uroghs, qui lui a rendu son visage. D'ailleurs, le Cuerogoros est arrivé à la même conclusion que moi.

— C'est un vieux sénile… Et puis, quel intérêt Galend aurait eu à tuer ton père ? Tu as dit toi-même que si Aegir avait trouvé l'Argance il l'aurait remise au mage.

— Mais Galend préférait certainement que l'on ignore qu'il avait découvert l'objet. Il a refusé de la remettre aux mages qui la lui réclamaient. Il avait déjà l'intention de la garder pour lui.

Trykster ne répond pas. On sent qu'il reste insatisfait.

— Il faudrait être sûr… Ce sont des suppositions, rien d'autre… Pas de preuve…

Rulhan fronce les sourcils. A lui, tout lui semble couler de source, il ne comprend pas que Trykster puisse se montrer sceptique. Mais au fond, n'est-il pas en train de s'abuser lui-même ? Car il ne peut nier qu'il soit plutôt satisfait que cette affaire trouve enfin sa conclusion. Galend étant mort, il va pouvoir rentrer à Orlank et épouser Ilyeth, car il possède l'objet qui pourra convaincre son géniteur de lui accorder sa main : le bâton d'illumination des Cuerogoros. C'est là un objet que Kamrok acceptera sans difficulté… Il n'a pas besoin de lui dire qu'il ne vient pas l'Alcyande. Mais n'est-il pas en train de faire passer sa lassitude et son désir de repos avant son devoir de fils ?

— La seule manière d'être absolument sûr serait de trouver l"Argance, continue Trykster comme en écho à ses pensées. Si vraiment Galend l'avait, alors elle doit être maintenant aux mains des Darkoréens.

Mais Peregus intervient :

— Il est inutile de continuer à la chercher.

Rulhan lui jette un coup d'œil surpris.

— Et pourquoi cela ?

— Parce qu'ellle est à présent aux mains de quelqu'un qui est très loin au dessus des hommes, y compris des mages d'Alcyande.

— Si c'est à l'empereur que tu fais allusion…

Mais l'aveugle a un rire de dérision.

— L'empereur ! Non étranger, je ne parle pas de lui. Les Darkoréens n'auraient pas gardé l'Argance s'ils l'avaient trouvé, ils ne savent rien de son pouvoir… Non, c'est Vorken, lui-même ! Vorken le Dieu Aigle !

Un silence. Rulhan se demande si Peregus n'a pas finalement fini par craquer et perdre définitivement la raison.

— Qu'est-ce que tu veux dire ? L'Argance est dans le temple de Vorken c'est ça ?

— Pas dans le temple ! Elle est aux mains de Vorken lui-même ! Les Darkoréens n'ont pas tué Galend. Ils avaient peur du mage, ils redoutaient de voir son esprit revenir par delà la mort s'ils le tuaient. Ils ne l'ont pas mis à mort, ni même forcé à combattre dans l'Arène. A la place, ils l'ont amené à Orgone,

l'île sacrée où demeure le tout puissant Vorken, et ont laissé le dieu s'occuper de lui.

— De sorte que l'Argance…

— S'il l'avait avec lui lorsqu'il est venu à Darkor, alors elle se trouve maintenant sur Orgone. Tu n'as plus d'espoir de la trouver !

— Où se trouve cette île ? demande Trykster.

Quelques secondes de silence.

— Tu n'as pas l'intention d'y aller ? demande l'aveugle avec une sorte d'hostilité sourde.

— Et pourquoi pas ? Ton dieu ne m'effraie pas – j'y croirai quand je le verrai. En attendant, si l'Argance est sur place, cela vaut le coup de s'y rendre…

Peregus ne répond pas mais sa réprobation est évidente. Rulhan hoche la tête. Cela ne l'enchante guère, mais il ne veut rien laisser au hasard. Si l'île n'est pas trop éloignée, autant y faire un tour.

— Trykster a raison. Je ne peux pas retourner chez moi sans avoir la *certitude absolue* que mon père a bien été tué par Galend. Dis moi où l'île se trouve, Peregus. Sinon, je la trouverai aussi bien tout seul.

— Il n'y pas de mystère à cela ! Elle est au nord, à quelques kilomètres au large de la côte, à trois jours de navigation. Jadis, des hommes y vivaient dans l'adoration du tout puissant Vorken, et sous sa protection divine. Mais un jour, on raconte que l'un d'eux se révolta contre le dieu et refusa de lui sacrifier sa fille, comme la coutume l'exigeait. Pris de fureur, Vorken fit s'écraser un énorme bloc de rocher en plein milieu de île. Depuis, plus personne ne va là-bas, hormi les prêtres. C'est là que l'on conduit ceux qui sont coupables de crimes blasphématoires…

— Nous trouverons un bâteau pour nous y mener, assure Rulhan.

— Vous êtes complètement fou. Vous ne trouverez là-bas que la mort.

— Nous verrons cela…

— Tu ne devrais pas écouter ce démon ailé. Il t'entraînera à ta perte.

— Il m'a sauvé la vie plusieurs fois déjà, rétorque Rulhan. Et c'est un ami fidèle. Alors ne dis plus rien contre lui.

Trykster lui jette un regard étonné et brillant de reconnaissance. Il ressent une brusque bouffée de fierté et même une sorte d'affection envers l'Orlanki, un sentiment plutôt étrange et *douloureux* qu'il se hâte d'enfouir au plus profond de lui-même.

Le navire des Harven est mouillé de l'autre coté de l'île. C'est un voilier long de quelques mètres, avec une voile blanche et carrée. Il est intact, et suffisamment grand pour embarquer tout le monde. Mais Rulhan ne connaît absolument rien à la navigation et Ecdicius n'est pas en état de l'aider. Peregus lui donne quelques directives et sur ses conseils, l'Orlanki parvient finalement à hisser la voile et à prendre la mer, après quelques tentatives maladroites. Marsius maintient le cap, accroché des deux mains à la barre.

— Prends garde aux récifs, lance l'aveugle avec inquiétude. Je sais qu'il y en a beaucoup aux abords de l'île.

Trykster vole au dessus de l'eau en avant du navire pour mieux les repérer.

— Le vent nous pousse vers le large ! proteste Rulhan. Il faut revenir vers la côte.

— Il faut virer de bord, indique Peregus. Attrape l'écoute !

Il explique à Rulhan la façon dont il doit s'y prendre pour manier la voile, mais celui-ci n'y comprend rien, et l'aveugle qui ne voit pas se qui se passe, ne peut guère l'aider. L'Orlanki doute que le navire puisse avancer dans un sens opposé au vent. Finalement, Marsius laisse la barre à Trykster et vient aider Rulhan. En dépit de son jeune âge et de sa frêle stature, il semble déjà presque capable de naviguer seul. C'est essentiellement grâce à lui que le navire arrive à rejoindre la terre sans chavirer ni heurter l'un des innombrables récifs.

Une fois à terre, Rulhan se met à la recherche de secours, et ne tarde pas à ramèner deux pêcheurs robustes vivant sur la côte. Les deux hommes sont stupéfaits en voyant les Darkoréens – Rulhan n'a aucun mal à les comprendre : les chevaliers sont comme des demi-dieux, à l'abri derrière leurs hauts murs avec leurs griffons et leurs armures… Les voir ainsi, nus et sans défense comme n'importe quel misérable a de quoi marquer les esprits. Les pêcheurs expliquent sont au service des Harvens –toute cette partie de la côte leur appartient.

A ces mots, une lueur moqueuse apparaît dans le regard de Tryster.

— Leur *appartient* ? C'est-à-dire que les chevaliers étaient là avant que la terre et la mer n'existent ? Qu'ils ont créé la terre et la mer avec les poissons et tout ce qu'il y a dedans ?

— Non, lui rétorque Rulhan, ça veut dire que les gens d'ici sont trop peureux pour leur disputer la jouissance de ces terres, et qu'ils préfèrent leur payer tribut plutôt que de se battre.

Les deux hommes ne font aucune difficulté pour abriter les compagnons dans leurs bicoques, mais celles-ci ne sont pas bien grandes. Ils installent les trois Darkoréens, Ecdicius, Peregus et Marsius, ainsi que le vieux Cuerogoros dans leurs propres couches et dorment avec Rulhan et Trykster à l'extérieur.

— Si les Darkoréens ne vous récompensent pas, souffle Rulhan aux pêcheurs, allez sur l'île et servez-vous. Il y a plus de richesses dans ce seul manoir que je n'ai en vu de ma vie. Une partie a brûlé, mais il doit rester des objets intacts.

Les hommes le regardent avec épouvante, comme s'il leur avait suggéré de cambrioler le temple de Vorken en personne.

— Personne n'en saura rien, et ils en ont bien assez, lance Rulhan. Mais ne faites pas de mal aux Darkoréens, et surtout pas à l'enfant.

Dans la nuit suivante, le vieux Cuerogoros finit par rendre l'âme. Il reste inconscient tout le jour, puis au crépuscule s'éveille brusquement et commence à délirer. Il râle, il sanglote parfois, et pousse des cris de souffrance et de chagrin. On l'entend depuis la plage appeler ses compagnons dans sa langue, les implorer de venir le sauver. Il ne veut pas mourir sans revoir le soleil, et la cité céleste brillant dans son éclat.

— S'il ne se tait pas, dit Trykster, je l'étouffe avec son oreiller.

Rulhan se lève et va s'asseoir auprès du lit où gît le vieux.

— Personne ne viendra cette nuit, dit-il. Mais plus tard tu pourras rentrer à Darkor, et de là retourner dans ta cité. En attendant, essaye de dormir.

Le vieux le regarde avec des yeux hagards, brûlant de souffrance et de fièvre.

— Comprends-tu ce que je dis ? demande Rulhan d'une voix douce. Tu dois dormir. Prendre des forces pour voyager.

La main du vieux s'anime brusquement, cherchant à se saisir de Rulhan. Celui-ci la prend dans la sienne et la repose sur la poitrine du vieux.

— Veux-tu de l'eau ? As-tu faim ou soif ?

Le vieux ne répond toujours pas. Non qu'il ne le veuille pas, il ne *peut* pas. Ses lèvres exsangues s'ouvrent, laissant échapper un filet de bave et une longue plainte pitoyable. Rulhan le regarde saisi d'un mélange d'horreur et de pitié. Il adresse des prières à Orlank que pareille déchéance lui soit épargnée. Plutôt mourir au combat, ou à la chasse tué par un ours ou un lion des montagnes, ou encore mourir seul et digne dans la forêt… Mais pas ainsi, surtout pas ainsi, vieillard décrépi, s'accrochant misérablement à la vie de tous ses ongles…

Il saisit un bol en terre et puise de l'eau propre dans un bac tout proche. Il l'approche des lèvres du mourant.

— Bois ! C'est de la bonne eau. Elle te fera du bien.

Il verse quelques gorgées, mais la plus grande partie coule sur le menton et la poitrine du vieux. Les quelques gouttes qui arrivent jusqu'à sa gorge semblent raviver ses dernières parcelles d'énergie, car il s'anime et arrive à coasser :

— Il faut prévenir mon peuple… Il faut leur dire ce qu'il est advenu de l'Argance… Jure moi étranger, jure moi que tu les préviendras…

Rulhan s'assombrit. Encore une nouvelle obligation, un nouveau serment et une nouvelle tâche… N'en a-t-il pas déjà fait plus que sa part ? Il en a assez de toutes ses aventures – dont l'origine se perd dans la brume qu'est devenu sa mémoire. Retrouver Ilyeth la seule chose qui importe à présent. Revenir à Orlank. Donner à Kamrok le bâton de lumière. Se marier. Avoir des enfants. Beaucoup d'enfants, à condition qu'ils ne ressemblent pas à Trykster.

— Je ferai ce que je pourrais. Mais ta cité est loin. Je ne peux voler dans les airs.

— Tu trouveras un moyen suffoque le vieux.

Rulhan hoche la tête, mais le cœur n'y est pas.

Le vieux ouvre la bouche, comme pour continuer à essayer de le convaincre, et soudain son visage se crispe de souffrance. Il est pris d'un spasme, puis s'apaise brusquement et retombe sur sa couche, les yeux grands ouverts. Rulhan attend quelques instants puis se penche sur sa poitrine. Le cœur ne bat plus. Il ferme les paupières du vieux, puis se lève. Au moment où il va pour sortir, il croise le regard de Marsius. L'enfant est réveillé et le regarde d'un air si étrange que Rulhan ne peut s'empêcher de le questionner :

— Qu'est-ce qu'il y a ?

— Il a quelque chose dans sa main, chuchote le gamin.

Rulhan fronce les sourcils et abaisse son regard vers le cadavre. Sa main droite est serrée sur sa poitrine, là où il l'a lui-même déposé. Entre ses doigts crispés, il y a effectivement quelque chose. Rulhan s'approche et délicatement ouvre les doigts pour récupérer ce que le vieux étreignait au moment de mourir. C'est une sorte de chaine d'argent, à laquelle est accroché une sorte de pierre semi-transparente aux formes rugueuses.

L'enfant la regarde avec convoitise. Rulhan n'a pas envie de garder cet objet. Il a l'impression que le faire scellerait le pacte avec le mort et l'obligerait à mener à bien la mission qu'il lui a confiée. Dans une impulsion subite, il arrache le médaillon aux doigts du mort et le passe autour du cou du gosse.

— Il aurait voulu qu'il te revienne – il aimait les enfants – même les humains.

Marsius prend la pierre dans sa main et la lève devant ses yeux. Il acquiesce d'un air distrait.

Au moment où il va sortir de la pièce, Rulhan se retourne et ajoute :

— Un jour, tu seras chevalier et tu chevaucheras un griffon. Souviens toi alors de cet instant et de mes paroles : c'est un chasseur Orlanki – un *barbare* – et un Elfe qui t'ont sauvé des Cserakhs. Ce sont des pêcheurs qui vous ont secourus et recueillis alors que vous aviez tout perdu. Les Darkoréens ne sont pas tout puissants et ils n'ont pas tous les droits. Il y a d'autres peuples libres sous le ciel.

L'île du dieu-aigle

Rulhan et Trykster partent dès l'aube le lendemain, laissant les Darkoréens aux bons soins des pêcheurs. Ecdicius a repris conscience, bien qu'il soit encore trop tôt pour savoir s'il va vivre ou mourir. Rulhan est trop impatient de poursuivre sa route pour s'en soucier.

Rulhan et Trykster suivent la côte un moment, évitant les routes et les hameaux de peur que l'Elfe attire l'hostilité des pêcheurs. Ils marchent vers le nord, là où doit se trouver l'île d'Orgone. Peregus a dit « deux ou trois jours de navigation » combien cela peut-il représenter en pas d'Orlanki ? Ensuite il faudra arriver à trouver un bâteau pour se rendre sur place, et cela risque de s'avèrer pour le moins difficile si réellement cette île est considérée comme la demeure de Vorken…

Plus ils cheminent vers le nord, plus la côte devient sauvage et désertique, avec des rochers dénudés et des falaises déchiquetées. Pour se nourrir, Rulhan parvient à trouver des olives sauvages et quelques plants de pissenlits, ainsi que des crabes et des coquillages sur la plage.

Finalement, après trois jours de voyage, les deux compagnons arrivent en vue d'une île qui se dresse à quelques distances de la côte. Elle est clairement visible du haut de la falaise où ils sont perchés. On dirait le sommet d'une montagne ensevelie, avec ses pentes qui montent dès le rivage jusqu'à une couronne brumeuse qui masque la partie la plus haute de l'île.

Rulhan la contemple avec répugnance. Il éprouve un sentiment de menace en voyant l'île, une sorte d'hostilité larvée. Est-ce la présence du dieu qu'il perçoit, où simplement le reflet de sa répugnance croissante à continuer cette quête ? C'est Galend qui a tué Aegir… Un être vicieux et fourbe comme sont tous les mages… Pourquoi chercher plus loin ?

— Comment allons-nous aller jusque là-bas ? demande Trykster.

— Tu n'as qu'à voler et tu me diras si l'Argance s'y trouve, lance Rulhan.

Après tout pourquoi pas ? C'est Trykster qui a insisté pour qu'ils viennent jusque là. Pourquoi ne continuerait-il pas tout seul ?

— Ce n'est pas mon affaire, rétorque l'Elfe. Aegir est ton père, pas le mien.

— Alors pourquoi tu me suis ?

Trykster a un sourire mi figue mi raisin.

— C'est parce que je ne peux pas me passer de toi… Depuis qu'on s'est rencontré dans les montagnes et qu'on a combattu le loup ensemble, nos destins sont liés.

Rulhan se rembrunit. Il n'aime pas que l'Elfe fasse allusion à des évènements dont il ne garde aucun souvenir.

— Et pourquoi tu as insisté pour venir ici ? Tu veux trouver l'Argance ?

Trykster ne répond pas. Rulhan lui jette un coup d'œil furieux, mais sa colère retombe brusquement lorsqu'il croise son regard : on y lit du désarroi, de la peine – presque des larmes. Il se demande ce qui peut troubler l'Elfe à ce point. Est-ce en raison du ton furieux qu'il a employé ou pour une autre raison ?

Pour traverser le bras de mer qui le sépare de l'île, Rulhan se résout à fabriquer un radeau, une embarcation rudimentaire formée de quelques branches liées ensemble par des cordes fait de joncs tressés. Cela lui prend toute une journée car il lui faut faire des kilomètres pour trouver le bois dont il a besoin sur cette côte aride et nue. Lorsque la nuit arrive, le radeau est près, mais il est trop tard pour prendre la mer : en dépit de la clarté de la lune qui joue parfois sur les vagues, on n'aperçoit même plus l'île. Rulhan s'assoit sur la sable et entreprend de tailler une grosse branche à l'aide de son coutelas, afin d'en faire une rame potable. Pendant ce temps Trykster a allumé un feu et mis à griller les poissons qu'il a attrapés durant la journée. Il pêche à la manière des oiseaux de mer, en se laissant tomber en piquet dans l'eau depuis le ciel.

Alors qu'ils terminent leur repas, les compagnons aperçoivent les lueurs d'un navire qui passe à quelque distance de la côte, entre l'île et eux. C'est une galère élancée à voile triangulaire, avec plusieurs rangées de rameurs et un éperon de bronze luisant dans la lueur de la lune. Il ne donne pas signe de vouloir s'arrêter. On entend du rivage de tam tam sourd des tambours guidant les rameurs.

— Des Darkoréens ? demande Trykster.

— Sans doute… Mais on ne voit pas leur couleur dans la pénombre.

On ne peut se tromper toutefois sur l'origine du navire, tant est patente l'impression de puissance et de majesté qu'il laisse derrière lui.

Plus tard, alors que Rulhan allongé à même le sable se prépare à dormir, Trykster reste debout au bord de l'eau à contempler la mer et les vagues qui viennent mourir entre ses pieds nus.

La nuit passe sans heurt, troublée seulement par le ressac des vagues sur la grève. Le lendemain, les compagnons sont tirés de leur sommeil par les premiers rayons du soleil. Ils dévorent les derniers restes de poissons, puis Rulhan pousse son radeau improvisé à l'eau, tandis que Trykster le suit en volant à quelques dizaines de centimètres au dessus des vagues.

Au début tout semble se dérouler à merveille. Passé le rideau de vagues, Rulhan bondit sur son embarcation puis se met à pagayer avec vigueur, droit vers l'île, qui grandit peu à peu devant eux jusqu'à les récouvrir entièrement d'une ombre menaçante. Sa proximité accroît son aspect sinistre, avec ses rochers noirs et acérés, auxquels s'accrochent des buissons épineux. Mais les derniers mètres semblent les plus difficiles. L'île ne semble plus guère se rapprocher, au contraire, elle semble s'éloigne vers la gauche, imperceptiblement tout d'abord, puis de plus en plus vite.

— Qu'est-ce que fous ? Tu dévies vers la droite ! s'exclame Trykster.

— Ce n'est pas moi ! C'est le courant qui nous entraîne !

Il redouble d'effort, mais le courant semble s'accélérer au fur à et à mesure qu'ils se rapprochent de l'île. Bientôt, ils vont la dépasser et se trouver entraînés vers le large. Rulhan manie la rame de toutes ses forces sans pouvoir infléchir la course du radeau. Trykster abandonne l'Orlanki et file droit vers les rochers lançant son compagnon s'escrimer sur la pagaie.

— Saute à l'eau et rejoins l'île à la nage ! crie Trykster.

Rulhan hésite. Il se sait bon nageur mais non pas excellent. Pourra-t-il vaincre le courant ? Peut-être en plongeant suffisamment profond ?

Il hésite encore lorsqu'un un choc violent brise son radeau par en dessous et le propulse dans les airs. Rulhan a à peine le temps de prendre une inspiration qu'il est submergé par les vagues. Il donne un coup de rein pour remonter la surface, mais une forme jaillit de la mer et se dresse au dessus de lui, un long cou terminé par une énorme tête de serpent. Le monstre pose sur l'Orlanki un regard glacé, sa gueule s'ouvre, dévoilant des crocs acérés long comme des épées. L'Orlanki cherche son épée à son coté, mais ne la trouve pas. Le fourreau est vide, l'arme a dû tomber lorsqu'il a été jeté à l'eau. Il aspire une grande bouffée d'air et plonge au plus profond de la mer.

Le serpent tente de le happer au passage dans sa gueule, mais à cet instant précis, Trykster jaillit comme une flèche d'or et lui coupe la route. La créature pousse un sifflement furieux et se dresse de toute sa hauteur. Sa queue jaillit hors de l'eau et s'abat en soulevant une immense gerbe d'écume.

Trykster tournoie autour du serpent géant, volant au dessus de lui comme une abeille dans la lumière du soleil, et le serpent le suit du regard avec de grands mouvements de balanciers. Rulhan réapparaît à la surface, ballotté par les vagues et les remous provoqués par le serpent, et se met aussitôt à nager vigoureusement vers l'île.

Le serpent se calme, hypnotisé par les mouvements aériens de Trykster. Il s'affaisse peu à peu et disparaît au plus profond de l'océan.

Trykster rejoint Rulhan qui en a profité pour se hisser sur le rivage.

— Sans moi il t'aurait bouffé tout cru, remarque Trykster avec une satisfaction évidente. Tu l'as échappé belle, Orlanki !

— Encore ton Don ?

— Evidemment ! Il était énorme, mais ce n'était qu'un serpent – un bête serpent de mer, aussi stupide d'une couleuvre des montagnes…

Au dessus de leur tête s'élèvent des falaises noires et lisses, et au dessus des buissons rabougris et tordus par le vent. Encore au dessus, on aperçoit les pentes de la montagne qui disparaissent dans la brume.

— D'où vient tout ce brouillard ? demande Trykster. Tu as une idée ?

Rulhan hausse les épaules, pris d'un accès de mauvaise humeur. Il est trempé des pieds jusqu'à la tête, il a perdu ses armes, ses vêtements sont pleins d'eau de mer et l'île ne lui inspire aucune confiance. Il devrait déjà être en route pour Orlank… *Pourquoi s'est-il laissé entraîné jusqu'ici ?*

Rulhan ôte sa veste, sa tunique, son pantalon et ses bottes, ne gardant sur lui qu'un simple pagne. Il longe un moment la paroi rocheuse, jusqu'à trouver un passage étroit qu'il peut emprunter pour monter à l'assaut des flancs de la montagne.

— Il doit y avoir un foyer, rappelle Trykster en songeant à la lumière de la nuit dernière.

— Prenons de la hauteur, on verra mieux, suggère Rulhan.

La pente est particulièrement raide. Des pierres noires et des rochers se dressent ça et là, dans lequel le vent a sculpté des formes étranges. Pour toute végétation il n'y a que de l'herbe rase, des lichens et quelques arbustes épineux.

Rulhan se sent oppressé, envahi par une angoisse qui ne lui est pas habituelle. Il n'aime pas ce lieu. La mer elle-même a un aspect presque malfaisant. Il éprouve le besoin de faire quelque chose – n'importe quoi – pour conjurer ce malaise. Alors, il ouvre sa besace et la fouille. Mais il n'y a pas grand-chose – simplement le dernier reste de poisson que Trykster a pêché la veille, un beau et long poisson aux écailles argentées. Rulhan le prend et avec délicatesse, le lève dans la lumière du soleil, puis le dépose bien en évidence sur une pierre.

— Qu'est-ce qu'il te prend ? demande Trykster interloqué. Tu crois que c'est le moment de bouffer ?

Rulhan le fustige du regard.

— C'est un présent pour Vorken. On peut s'attirer la bienveillance du dieu en lui offrant des sacrifices.

— Et tu as décidé de lui donner mon poisson ?

— Je n'ai rien d'autre. Espérons qu'il s'en contentera.

— Tu ne t'es pas cogné la tête en tombant du radeau ? s'enquiert Trykster, en prenant l'air inquiet.

Rulhan hausse les épaules et poursuit sa route sans se retourner. Le prêtre à Darkor lui a dit qu'il était possible de gagner les faveurs du Dieu en lui offrant des présents alors qu'est-ce que cela coûte d'essayer ? Toutefois, il éprouve une étrange sensation de malaise. Jamais il ne s'est senti si effrayé – alors qu'il n'y a encore nul péril visible.

Les compagnons franchissent une sorte de haie formée de grandes pierres plates dressée à intervalles réguliers, et découvrent un spectacle macabre : un crâne humain est fiché sur un bâton planté en terre, et les observe de son sourire grimaçant.

— Un autre sacrifice à Vorken ? demande Trykster en fixant le crâne droit dans les yeux.

Il fait le bravache, mais la peur se lit pourtant au fond de ses yeux. Plus loin, se dressent d'autres rochers, formant comme une sorte de labyrinthe de pierre. Il y a des ossements et des restes humains partout où porte le regard. Il y en a sur le sol, bien sûr, la roche est jonchée de crâne, de fémurs, de tibias et de tout un tas d'ossement brisés et non identifiables, mais également sur les parois rocheuses elles mêmes où des squelettes sont cloués ou attachés au mur par des chaînes d'acier. On aperçoit également de petites cages de métal, dans lequel reposent des cadavres décharnés, leurs mains encore crispées sur les barreaux de leur prison. Rulhan et Trykster contemplent ce spectacle macabre sans dire un mot. L'Elfe va parfois fouiller dans les ossements, mais il ne découvre rien qui ait la moindre valeur. Soudain, il se retourne vers Rulhan brandissant dans sa main les restes d'une cage thoracique.

— Regarde ça !

Les os ont volé en éclat, comme sous l'effet d'un choc extrêmement violent.

— La créature qui a fait cela doit être d'une force énorme !

— Peut-être que les os ont été brisés après la mort…

Trykster secoue la tête, mais ne répond rien. Au centre du labyrinthe, s'étend une sorte de place circulaire de pierre lisse, au centre de laquelle se

dresse un disque de basalt de trois ou quatre mètres de diamètre, et haut de presque un mètre. Des chaînes d'acier sont scellées dans la roche, de manière à pouvoir enchaîner un homme allongé sur le disque, les bras en croix.

— Regarde, Rulhan, dit encore une fois Trykster, en montrant les tâches brunâtres qui souillent les chaînes, c'est du sang !

Son excitation est teintée d'une vague inquiétude.

Un bras d'os, décharné et blanchi, est encore accroché à l'une des chaînes, ainsi qu'un pied coupé au niveau de la cheville. Méthodiquement, les deux compagnons explorent le cimetière. Mais il n'y a là rien d'autre que des ossements et de la roche. Pas la moindre trace de richesse. Rien qui puisse ressembler de près ou de loin à une fleur de cristal !

— Le dieu a dû emporter l'Argance avec lui, affirme Rulhan. Peut-être pour la ramener dans les Grandes Terres… Partons à présent. Il n'y a rien à trouver de plus ici.

Trykster lui jette un curieux regard.

— C'est bizarre comme tu es devenu trouillard. Avant tu aurais fouillé cette île de fond en comble ! Qu'est-ce que tu as ?

Rulhan ne répond pas. Il ressent de la peur et de l'angoisse certes, mais de tels sentiments peuvent facilement être contrôlés – il a toujours su comment faire. Ce qui lui pèse avant tout c'est une profonde et paralysante *lassitude*. Il se sent vide, et c'est ce vide qui permet à la peur de l'envahir et de prendre possession de son âme. Il voudrait ne jamais être venu ici. Sa main se crispe sur le médaillon d'ambre, et instantanément l'image d'Ilyeth apparaît dans sa tête. Mais loin d'y puiser force et courage, elle n'évoque qu'un poignant sentiment de regret et de détresse. Il voudrait repartir à l'instant pour Orlank.

— Je m'en vais, annonce Rulhan. Je rentre chez moi.

— Tu n'auras jamais de certitude, rétorque aussitôt Trykster. Jusqu'à la fin de tes jours, tu te demanderas : ai-je fait le bon choix ? Galend était-il vraiment le coupable ? Et tu penseras à cela sans cesse, jour et nuit, et cela te rongera de l'intérieur jusqu'au moment où tu seras toi-même dans l'Entre Deux Mondes et que tu te présenteras devant ton père… te souviens-tu au moins de lui ?

Trykster lui jette un regard plein d'une rancœur si féroce que Rulhan en reste surpris. L'Elfe se détourne, s'envole brusquement, et disparaît derrière des rochers. Rulhan fronce les sourcils, fixant un moment l'endroit où il a disparu, comme s'il s'attendait à le voir ressurgir à n'importe quel moment, puis hausse les épaules et tourne les talons pour redescendre vers l'océan. Quelle mouche l'a piqué ?

Il faut trouver un moyen de regagner la côte… Cette pensée l'obsède, lui fait même oublier la raison de sa quête. Pourra-t-il construire un nouveau radeau avec le peu de végétation qu'il y a dans l'île ? Il quitte le labyrinthe au plus vite, impatient de ne plus voir ces amoncellements de cadavres et ces crânes aux sourires hideux, et redescend vers la mer. Pour quitter au plus vite cet endroit, il se laisse descendre rapidement le long de la pente, au risque de glisser et de se rompre les os.

Il entend soudain des bruits de mastication et de déglutition. Un homme vêtu de haillons déchirés erre à quatre pattes dans les rochers, comme un animal. Il n'a pas vu ni entendu Rulhan arriver. Avec une stupéfaction mêlée d'horreur, celui-ci le regarde chercher sa nourriture dans les herbes et les buissons épineux, cassant les tiges de ces mains avant de les mettre dans sa bouche et de les mâcher. Rulhan s'approche de l'homme et lui lance.

— Ne mange pas ces épines ! J'ai des provisions. Je les partagerai avec toi.

L'homme lève la tête. Son regard est vide, il n'y a rien d'humain dans ses yeux. Il ne semble pas avoir compris les paroles de Rulhan.

— Tu as entendu ? Parles-tu la langue des hommes ?

Rulhan s'approche, et le visage de l'homme prend brusquement une expression menaçante. Il retrousse ses lèvres et montre des chicots noirâtres. Un grognement inarticulé monte de sa gorge.

Rulhan s'arrête, figé de stupeur. Il ne peut détacher son regard de l'homme, qui grogne et bave comme un animal. Au premier mouvement de Rulhan, il bondit en arrière et se glisse derrière un rocher avec l'agilité d'un renard. Le chasseur sent son cœur s'emplir d'horreur à la vue d'une pareille déchéance. Qu'est-ce qui a pu mettre un homme dans cet état ? Il se lance à sa poursuite, et le suit jusqu'au grand rocher plat sur lequel il avait posé le poisson. L'homme s'accroupit sur ce rocher, et s'empare de l'offrande qu'il avait laissée pour le dieu pour la flairer avec attention.

— Ce poisson n'est pas pour toi, lance Rulhan. C'est une offrande pour le puissant Vorken.

A ces mots, l'homme se met à pousser des cris menaçants. Il saute sur place sur le rocher, serre les poings et les lève au dessus de sa tête dans une attitude de défi. Ses yeux roulent dans leurs orbites.

— Il est fou, dit Trykster qui réapparaît brusquement juste derrière Rulhan. Il est complètement timbré. Il vaut mieux s'en aller !

Rulhan hausse les épaules. Il poursuit sa route vers la mer, surveillant l'homme du regard pour voir s'il fait mine de les attaquer. Mais dès qu'ils s'éloignent, l'homme semble se calmer. Il s'assoie en tailleur sur la pierre et se met à dévorer le poisson.

— Il a pris l'offrande que j'avais laissée pour Vorken, remarque Rulhan.

— Cela n'a aucune importance… Franchement Orlanki, qu'est-ce qu'un dieu pourrait faire d'un poisson pas frais ? Tu débloques complètement depuis qu'on est sur cette île.

Rulhan toise l'Elfe des pieds jusqu'à la tête.

— Pourquoi es-tu revenu ? Tu as renoncé à chercher l'Argance ?

— Pourquoi j'aurais renoncé ? répond l'autre en montant dans l'air au dessus de Rulhan et en le défiant du regard, tandis que ses ailes flamboient dans le soleil. Non j'ai juste entendu les cris et je suis venu voir ce qui se passait. Mais je ne partirai pas de cette île sans la fouiller entièrement.

Mais sa voix, subtilement teintée de peur, dément la force de ses paroles. Une fois de plus Rulhan est sur le point de lui demander pourquoi il tient tellement à trouver l'Argance, quand il se fige en apercevant une forme

ailée, dans le ciel juste derrière Trykster. La créature se pose sur un rocher en hauteur et Rulhan la regarde, les yeux écarquillés.

— Qu'est-ce qui t'arrive Orlanki ? demande Trykster.

Il se retourne et lui aussi se fige de stupeur. L'être évoque un humain mince et musculeux, avec une tête d'aigle, deux fois plus grand que le plus grand des hommes. Son torse est nu et pâle, d'une maigreur presque effrayante, avec une cage thoracique large et bien découpée, et des côtes clairement saillantes sous la peau. Dans son dos se déploient de grandes ailes recouvertes de plumes d'aigle. Ses membres sont très longs et très minces, et ses doigts de pied et de main sont terminés par de longs ongles effilés. Deux yeux bleus au regard d'acier se fixent sur les compagnons. L'être les observe, immobile sur son rocher comme une statue vivante. Il attend. Il ne fait aucun mouvement. Rulhan hésite. Il pose sa main sur son couteau, comme pour y chercher la force qui lui manque. Est-ce Vorken ? Un Dieu ? Doit-il s'agenouiller ou se prosterner à ces pieds ?

L'homme aigle le fixe, immobile. Il attend. L'Orlanki se sent de plus en plus mal à l'aise sous ce regard. Il préférerait que l'autre montre enfin ses intentions – qu'il attaque s'il doit attaquer, qu'il s'en aille sinon.

— Je t'ai apporté un poisson en offrande, mais quelqu'un s'en est emparé. C'était bien peu de chose, mais c'est tout ce que j'avais à t'offrir.

Le silence seul lui répond, et le murmure du vent soufflant dans les rochers. Un vide glacé emplit le cœur de Rulhan.

— Je ne veux pas de l'Argance. Garde là ! Je sais à présent que mon père a été vengé.

A ces mots, l'homme aigle paraît enfin sortir de son immobilité. Il bat des ailes et pousse un cri rauque, un cri si effrayant que Rulhan dégaine son coutelas en un geste instinctif de protection, tout en ayant conscient de son caractère dérisoire.

En réponse, l'homme-aigle lève la main vers le soleil et une sorte de lumière dorée apparaît dans sa paume, formant une boule d'or qu'il lance droit vers l'Orlanki. Celui-ci a juste le temps de faire un bond de coté que le projectile explose à ses pieds, juste à l'endroit où il se trouvait une seconde auparavant. Il y a une violente explosion de lumière, un coup de tonnerre, et un souffle brûlant soulève Rulhan de terre et le projette à plus de dix pas. L'homme aigle s'élance et passe dans le ciel au dessus de lui, sans lui jeter un seul regard.

Rulhan essaye de se mettre debout. Ses oreilles sifflent, il a de la peine à se tenir debout. Il y a du sang sur ses mains et son bras droit, mais il ne ressent pas de véritable douleur, juste une sorte d'étrange engourdissement. Ses pensées semblent se déliter peu à peu dans le néant comme de la brume emportée par le vent. Un mouvement attire son attention et une silhouette ailée apparaît soudain à ses cotés.

— Qu'est-ce que tu fous ? Il faut se tirer en vitesse !

Rulhan regarde Trykster sans paraître comprendre.

— Tu m'entends Orlanki ? Qu'est-ce que tu as, tu es blessé ?

Rulhan le fixe sans répondre. Les mots de l'Elfe parviennent bien jusqu'à ses oreilles, mais ils n'atteignent pas son cerveau. Le vide en lui est

devenu total, un trou noir dans lequel la conscience du chasseur a sombré. Trykster l'empoigne par le bras et le tire vers le bas de la pente.

— Tu ne vas pas bien… Pas bien du tout… Il faut trouver un endroit pour se planquer et se reposer.

Rulhan se laisse faire, se laisse guider comme un enfant par le petit Elfe. Ils trouvent un refuge derrière un rocher, au abord de la mer.

— L'homme aigle est parti… souffle Trykster. Je l'ai vu voler vers le large.

Il fixe Rulhan d'un air préoccupé.

— Pourquoi es-tu comme ça ? demande-t-il avec un mélange de colère et de terreur. Qu'est-ce qu'il te prend Orlanki ? Pourquoi ne réagis-tu pas ? Qu'est-ce qu'il t'arrive ?

Il claque des doigts devant les yeux de Rulhan, mais celui-ci réagit à peine. Trykster préférerait voir son compagnon s'emporter contre lui, voire le frapper plutôt que le voir ainsi absent, comme saisi de stupeur.

— Qu'est-ce qu'il t'arrive ? *Réponds moi.*

Trykster sent la panique le gagner. On dirait presque que l'Orlanki est mort. Il vit, il bouge, il respire, mais tout ce qui faisait sa force a disparu. L'Elfe ne pense plus à l'Argance, ne pense plus à rien d'autre qu'à sauver Rulhan. Mais que faire ? Il se sent impuissant. Il voudrait l'emmener loin de cette île, mais il ne sera pas suffisamment fort pour le porter jusqu'à la côte –il ne peut même pas le soulever, même en y mettant toute sa force. Il faudra confectionner un nouveau radeau. Un simple tronc d'arbre renversé pourrait suffire, mais il n'y pas d'arbre en vue.

— Viens Rulhan, il faut trouver le moyen de quitter cette île…

Il tire l'Orlanki hors de sa cachette. Il ne veut pas le laisser seul, même pas une seconde. Rulhan se laisse conduire, mais avec une certaine répugnance semble-t-il. Il résiste et Trykster a toutes les peines du monde à le conduire.

— Je t'en supplie, viens ! insiste l'Elfe.

Il parvient tant bien que mal à tirer son compagnon jusqu'à la mer. Mais l'homme aigle est de retour. On le voit traversant le ciel, comme une flèche humaine, volant plus vite que n'importe quel oiseau. Pris de terreur, Trykster cherche des yeux une cachette, et en désespoir de cause, pousse l'Orlanki derrière des rochers. La créature passe juste au dessus d'eux sans s'arrêter, tournoie un moment dans le ciel en poussant des cris rauques, puis s'éloigne de nouveau, droit vers le large. Trykster pousse un soupir de soulagement. Il se tourne vers Rulhan.

— Tout va bien, il est part…

Il n'a pas le temps d'achever sa phrase que brusquement l'Orlanki semble disparaître, comme happé par la roche. Trykster a un sursaut de terreur et s'élève en quelques battements d'ailes hors de portée du danger, quel qu'il soit. Rulhan a disparu, comme s'il avait été avalé par l'île. Trykster sent la panique monter en lui, menacer de déborder de sa poitrine. Sa partie Elfe lui enjoint avec une force presque irrésistible de fuir et de voler vers la côte, aussi vite que ses ailes le lui permettront. *Tu sais voler… Profite de cette chance avant qu'il ne soit trop tard…* lui souffle-t-il doucement. Pourtant, il trouve en lui la force de

résister à cette impulsion et s'approche avec une prudence infinie de l'endroit où Rulhan a disparu. C'est alors seulement qu'il s'aperçoit qu'il y a une crevasse dans le sol, une petite fissure masquée par un renfoncement de terrain. Trykster y jette un coup d'œil, mais ne perçoit que des ténèbres insondables.

— Rulhan ! Tu es là ? Tu es blessé ?

Personne ne répond. Trykster se glisse dans l'anfractuosité et commence à descendre. Elle n'est pas assez grande pour lui permettre de déployer ses ailes, et il doit se laisser glisser le long de la paroi rocheuse.

— Rulhan ? Tu m'entends ?

Est-il mort ? Quelle absurdité cela serait, mourir ainsi, après avoir survécu à tant de danger… Le coeur de Trykster est lourd comme une pierre dans sa poitrine, des émotions qu'il avait voulu oublier l'assaillent de toute part. Il ne comprend pas pourquoi il se sent aussi désemparé. Les Elfes sont des êtres insensibles et égoïstes. Ne devrait-il pas être immunisé contre cette terrible souffrance ?

Il n'y a presque plus de lumière à présent, mais les Elfes sont des créatures de la nuit, et le moindre rayon de lune suffit à les éclairer. Le conduit s'élargit, débouche dans une sorte de caverne. On entend le clapotis de l'eau et le bruit des vagues dans le lointain. Rulhan est tombé sur la roche et il repose, couché sur le ventre. Quand Trykster se laisse tomber auprès de lui, il a un mouvement du bras, et il tente de se remettre sur pied. L'Elfe sent le poids qui pesait sur son cœur disparaître tout d'un coup. Il ne peut retenir un rire de soulagement.

— Alors Orlanki ? Tu ne peux pas regarder où tu mets les pieds ?

Rulhan se tourne vers lui et Trykster sent son cœur se serrer à nouveau. Non pas tant à cause du sang qui coule de son front sur son visage, mais à cause de l'expression de ses yeux, vides et sans âme.

— Ne me regarde pas comme ça, dit encore Trykster, on dirait un débile ça me fout les jetons.

Rulhan le fixe sans paraître comprendre.

— Secoue toi ! C'est pas le moment de perdre les pédales ! Arrête tes conneries et *parle moi.*

La voix de Trykster s'est faite suppliante. Rulhan ouvre la bouche, mais il n'en sort qu'un grognement inarticulé. En réponse Trykster pousse un gémissement de souffrance et laisse couler ses larmes. Rulhan se détourne de lui, et avance à tâtons dans les ténèbres, palpant le sol avec ses mains.

— Attend moi Orlanki !

Mais au moment où Trykster arrive à la hauteur du chasseur, celui-ci se retourne, le visage déformé par un atroce rictus de férocité et bondit sur lui avec une rapidité foudroyante. L'Elfe se dérobe dans un réflexe de serpent, la main du chasseur parvient malgré tout à le saisir à la jambe, il se dégage d'un coup de pied avant que celui n'ait pu assurer sa prise. Les ongles de l'Orlanki laissent dans sa chair des traces sanglantes.

— Qu'est-ce qu'il te prend ? demande Trykster d'une voix étranglée. Tu es devenu fou ?

L'Elfe se réfugie contre le plafond de pierre de la caverne. A travers ses yeux brouillés de larme, il regarde celui qu'il croyait son ami bondir dans sa direction en poussant des cris sauvages et inarticulés. L'Orlanki n'a plus rien d'humain. Il est animé d'une rage animale, ses yeux brillent de fureur, et c'est à peine si Trykster le reconnaît tant son visage semble avoir changé. Son horreur et son chagrin se changent soudain en *haine* à l'encontre de ce qu'est devenu Rulhan. Il se saisit du bâtonnet d'illumination qu'il porte à sa ceinture. Si Rulhan n'est plus qu'un animal féroce, autant le tuer.

Une lueur apparaît au bout du couloir, suivi de bruits de voix. Un groupe d'hommes surgit, des gaillards rudes et patibulaires, vêtus de pantalons courts qui laissent apparaître leurs pieds nus et sales. Ils sont armés de haches, de coutelas et de poignards courbes. Trykster se hâte s'essuyer les larmes qui coulent sur son visage.

— Qui va là ? grogne l'un d'eux d'une voix peu amène.

Rulhan se tourne dans leur direction avec la vivacité d'un fauve et montre les crocs comme un chien enragé, ce qui n'inspire aux inconnus que des ricanements moqueurs.

— On en a trouvé un nouveau, s'exclame l'un d'eux, un grand escogriffe mal rasé. On va pouvoir s'amuser un peu !

Des rires lui répondent. Un petit homme trapu, velu comme un singe s'avance vers Rulhan et avec un sourire cruel, tend une torche droit dans sa direction. Sous la morsure du feu, l'Orlanki hurle et s'enfuit.

— Attrapons le !

Les hommes n'ont pas repéré Trykster, tapi dans l'ombre au dessus d'eux, accroché comme une mouche à la paroi. Il hésite. Que faire ? Son instinct lui souffle de s'esquiver discrètement et de fuir au plus vite, mais il ne peut pas… Il veut au moins *savoir*.

Alors il prend une profonde inspiration et lance :

— Laissez le tranquille !

Les hommes se figent en entendant cette voix venue de nulle part, puis ils écarquillent les yeux en apercevant Trykster.

— Qu'est-ce que c'est ?

— Un Elfe !

L'homme trapu tend la torche à bout de bras au dessus de sa tête, si près que Trykster peut sentir la chaleur sur sa peau. La lueur des flammes l'enveloppe d'une aura dorée.

— Tuons-le !

L'un d'eux se prépare à lancer sa hache, mais un autre l'arrête :

— Non ! Ca vaut beaucoup d'argent !

— Vous ne m'aurez jamais, ni vivant, ni mort.

— Je ne savais pas que les Elfes pouvaient parler… ricane quelqu'un.

— Les Elfes sont certainement plus intelligents que toi, gros débile, rétorque calmement Trykster.

Le visage adipeux de l'homme se crispe de fureur. Il brandit une lance et la lève vers Trykster, la graisse tressaillant sur son torse nu et luisant de sueur.

— Je vais t'embrocher, petit démon. On verra alors qui est le plus intelligent des deux.

— Ah oui ? répond l'Elfe.

Il pointe le bâtonnet de lumière et presse la détente. Le rayon de lumière atteint l'homme en plein visage. Le pirate s'affaisse et tombe au sol. Il n'a plus à la place de la tête qu'un crâne calciné et noirci. Un silence de mort s'abat, que Trykster ne tarde pas à rompre, enchanté de son effet.

— D'autres amateurs ?

Une odeur de chair grillée se répand dans la caverne. L'Elfe promène le bâton sur le groupe qui lui fait face, les toisant du regard. Un à un ils baissent les yeux, se contentant de lui jeter des regards de haine par en dessous.

— Expliquez-moi ce qui lui est arrivé ! ordonne l'Elfe en désignant le coté par où Rulhan s'est enfui. Il ne sait plus que baver et grogner comme un crétin de chien. Dites moi ce qui se passe où je vous découpe tous en rondelle !

Les hommes hésitent, s'entreregardent. Le plus grand d'entre eux se racle la gorge et crache au sol avant de lancer à Trykster un regard mauvais.

— C'est Vorken…

— L'homme aigle ?

— Pas un homme… Un dieu… Le dieu des Darkoréens. C'est lui qui a pris son âme, comme il prend celle de tout ceux qui s'attardent sur cette île.

— Si c'est ça, pourquoi vous restez ici ? Vous n'avez pas peur que votre dieu vous prenne votre âme à vous aussi ?

Une nouvelle fois, les bandits hésitent. Puis ils se décident à répondre.

— Le dieu ne vient pas ici… Tant que nous restons aux abords de l'océan, nous sommes en sécurité.

— Peut-être que vos âmes à vous ne valent pas assez pour l'intéresser ? Vous êtes venu comment ?

— Avec l'Ecorcheur.

— C'est qui ça ?

— C'est le meilleur navire pirate de la mer de Darkor. Il appartient à la Reine Rouge, et le seigneur Karadin est notre capitaine.

Si les pirates pensaient impressionner Trykster, ils en sont pour leur frais. L'Elfe se contente de les regarder l'air éberlué.

— Vous êtes des pirates ? Qu'est-ce que vous êtes venus piller ici sur cette île ?

Pas de réponse.

— Pourquoi vous êtes venu ici ? Il n'y a rien sur cette île, même pas d'eau douce. Répondez !

Il agite son arme d'un air menaçant.

— On obéit aux ordres, finit par lâcher l'un des hommes d'un ton hargneux. Le capitaine nous a demandé de conduire l'Ecorcheur jusqu'à Orgone, c'est ce que nous avons fait. Pour le reste, il faut voir avec Karadin.

Trykster hésite. Il sent aux regards des pirates qu'il a touché un point sensible, mais ne peut imaginer quoi. Dans le même temps, il ne voit pas quel profit il pourrait tirer de cette affaire.

— Comment faire pour que mon compagnon récupère l'âme que Vorken lui a volée ? Dites le !

Les pirates ont des rictus de dérision.

— Tu peux toujours aller implorer le dieu… Tu n'as qu'à monter tout en haut de la montagne… S'il ne te précipite pas au bas des rochers tu pourras le supplier.

Les pirates le toisent d'un air haineux. L'un d'eux fait un geste, comme pour se préparer à lancer sa hache, Trykster braque le bâton vers lui et il se fige.

— Tu veux finir comme l'autre idiot ?

Il appuie sur la détente, juste pour le plaisir de voir l'effet de l'arme, le merveilleux rayon de lumière qu'elle fait jaillir. La cuisse de l'homme est perforée de part en part. Il s'affaisse et se met à crier. Ses compagnons reculent et s'écartent sans même faire un geste pour l'aider.

— Où as-tu eu cette arme, petit Elfe ? demande une voix douce.

Celui qui vient de parler est un nouveau venu, un homme mince vêtu d'une tunique noire soigneusement coupée. De fins cheveux couleur d'argent lui tombent sur les épaules et la nuque, et ses yeux ont l'éclat de l'acier. Il tient un fouet dans sa main gauche.

— C'est une arme Cuerogoros, continue l'homme. Comment as-tu fait pour t'en emparer ? As-tu volé jusqu'à la cité du soleil ?

— Cela ne te regarde pas, rétorque Trykster.

Il s'éloigne des pirates et vient s'accroupir au sommet d'un énorme stalagmite, juste devant le nouveau venu, braquant le bâton directement sur sa poitrine.

— Qui es-tu ?

— Je suis le capitaine Karadin. Je commande l'Ecorcheur pour le compte de la Reine Rouge.

— Je veux guérir mon ami. Dis moi comment faire et j'épargnerai ta vie. Autrement, je te bute.

Karadin a un sourire, il est apparemment peu impressionné par la menace de l'Elfe, ni même par le bâton d'illumination pointé droit sur son coeur.

— Je ne connais qu'une seule personne qui possède ce pouvoir. La Reine Rouge. C'est une puissante magicienne. Elle seule peut forcer Vorken à libérer les âmes qu'il capture.

— Conduis moi jusqu'à elle !

Karadin a un sourire mince.

— Ce n'est pas si simple. Son repaire est loin d'ici. A des jours de navigation d'Orgone… Et puis pourquoi t'aiderait-t-elle ? Tu as tué un de mes hommes.

— J'en tuerai d'autres si tu ne m'aides pas.

L'Elfe brandit son bâton d'un air menaçant, mais un bruit derrière lui attire son attention. Il fait volte face et se jette de coté, juste à temps pour éviter un poignard, lancé par l'un des pirates. La lame le frôle de quelques millimètres. Presque aussitôt après, une hache passe en tournoyant en dessous de lui. Trykster riposte d'un tir au juger sans même prendre le temps de viser, et

entend un hurlement de douleur derrière lui. Il s'enfuit aussi vite que ses ailes le lui permettent, vole vers la crevasse et se glisse à l'intérieur du conduit rocheux. Il ne cherche pas à s'enfuir, simplement à se mettre à l'abri des projectiles que les pirates pourraient lui lancer.

— Dis à tes hommes d'arrêter ! lance Trykster à Karadin depuis sa cachette.

Un javelot décoché avec adresse heurte la roche à quelques pouces de sa jambe droite. Il se hisse plus profondément encore dans la crevasse, presque jusqu'à la surface. En levant les yeux, il peut apercevoir le ciel.

— Pourquoi ferais-je cela ? demande le chef pirate. C'est un bon exercice pour eux – apprendre à dégommer un Elfe en plein vol.

Les pirates, qui se sont abrités derrière des rochers, accueillent cette saillie avec des ricanements de hyènes.

— J'ai un marché à te proposer à toi et ta Reine Rouge.

— Je t'écoute.

— Je suis prêt à vous donner le bâton de lumière. Mais en échange, je veux qu'elle guérisse mon ami.

— Quel besoin aurais-je d'une arme Cuerogoros ? demande Karadin avec une négligence affectée.

Mais le ton de sa voix trahit son intérêt. Trykster en rajoute :

— Il n'existe aucune arme semblable à celle-ci. Tu peux tuer un homme aussi facilement qu'on écrase une araignée. Plus puissante, plus précise et plus rapide que n'importe quel arc.

— Ces bâtons sont des armes pour les mages… Un Elfe peut sans doute les faire fonctionner, mais pas un humain.

— N'importe qui peut les utiliser, même un enfant !

— Nous n'avons pas besoin de passer un marché avec cet Elfe, gronde un pirate. Nous allons le tuer et nous prendrons le bâton magique !

— Vous ne m'aurez jamais. Je volerai haut dans le ciel et jamais vous ne m'atteindrez.

Trykster s'extrait complètement de la crevasse et arrive à la surface. Il se penche vers le trou et crie :

— Si vous arrivez à soigner mon ami et à me le remettre sain et sauf, je vous remettrai le bâton. Mais si vous essayez encore de me tuer, je percerai un grand trou dans la coque de votre navire !

Il s'envole et s'éloigne en serpentant entre les rochers, surveillant à la fois la pente derrière lui et le ciel au dessus de sa tête – il n'a pas du tout envie de finir comme Rulhan. Les pirates ne font pas mine de le poursuivre. Il leur serait difficile de passer par la crevasse, mais ils peuvent encore faire le tour par l'extérieur.

L'Elfe trouve un abri dans les rochers et s'arrête pour reprendre son souffle et réfléchir, essuyant de ses mains son visage plein de larmes et de sueur, ne réussissant qu'à y étaler encore plus de poussière. Le capitaine Karadin acceptera-t-il ce marché ? La Reine Rouge a-t-elle réellement le pouvoir d'annuler le maléfice qui a frappé Rulhan ? Rien n'est moins sûr. Reste

l'Argance… C'est peut-être la seule chance… L'Argance et son pouvoir de guérison… Le pouvoir des Edens !

L'Argance… Une nouvelle raison pour la désirer et la chercher…

Il jette un regard vers la montagne, toujours enveloppée de son écharpe de brume. Le sommet se perd dans les nuages. Qu'y a-t-il en haut ? Le repaire de l'homme aigle ? Est-ce là qu'il a caché l'Argance ? Trykster reporte son regard sur la mer, observant l'océan et le ciel aussi loin que porte son regard. L'homme aigle a disparu. Où est-il allé ? Combien de temps sera-t-il absent ? Trykster brûle de mettre son départ à profit pour explorer son repaire, mais un reste de prudence toute elfique le retient.

Finalement, il se décide, sort de sa cachette et commence son ascension. Mi par désir de passer inaperçu, mi par fatigue, il choisit de marcher un peu. Il traverse tout d'abord le cimetière des sacrifices, avec ces monceaux de cadavres grimaçants, puis s'engage dans une sorte d'escalier de pierre aux marches grossièrement taillées qui débouche finalement sur une pente abrupte et lisse. La pierre est froide sous ses pieds nus. Il marche longtemps, cheminant sur d'étroits sentiers de pierre polie. Autour de lui, se dressent des rochers aux formes hérissées. Il jette un regard derrière lui pour estimer le chemin parcouru. Il surplombe la mer qui s'étale devant ses yeux, immense, et au-delà la terre forme une barrière noire.

Bientôt, la pente devient si raide qu'il lui est impossible de poursuivre par des moyens normaux, même en s'aidant de ses mains. Alors, il s'envole vers le sommet de la falaise, que l'on aperçoit au dessus de lui, à demi dissimulée dans la brume. Lorsqu'il l'atteint, il a l'impression que des doigts froids et invisibles se referment sur lui pour le palper et le caresser. Les Elfes sont presque complètement insensibles au froid, mais pas à la peur, et il ne peut s'empêcher de frissonner. La brume a quelque chose d'étrange, de malveillant. Il ressent comme une sorte de présence.

Il lève les yeux au dessus de lui, mais le brouillard forme comme une barrière opaque qu'il est impossible de percer. Il essaye de voler, mais le froid semble lui avoir ôté toute force. C'est à peine si ses ailes peuvent le porter, et il doit se rattraper in-extremis à la paroi.

Il reste ainsi cramponné au rocher, les ailes paralysées par le froid, et il repense – il ne sait pas pourquoi – à la dernière fois qu'il s'est trouvé dans cette situation, lorsqu'il avait suivi Gamrir pour le tuer, et que Rulhan l'avait rattrapé au moment où il allait s'écraser au bas de la falaise. Pourquoi songer à cela maintenant ? Et pourquoi a-t-il l'impression que ces ailes ne lui obéissent plus, que ses mains s'engourdissent et ne peuvent le soutenir, que ses pieds glissent sur le rocher sans trouver nulle prise ?

Il se sent lentement basculer en arrière, et le froid l'enveloppe, pénètre de plus en plus profondément, comme un linceul de glace qui se refermerait sur lui. Serrant les dents, il se concentre pour essayer de vaincre cette faiblesse qui l'oppresse, mais il sent que ses muscles tétanisés par ce froid surnaturel ne lui obéiront plus bien longtemps.

— Pourquoi es-tu venu ici petit Elfe ? lui susurre une voix à l'oreille. Pourquoi veux-tu aller là où tu ne peux aller ?

— Je veux trouver l'Argance, répond Trykster entre ses dents serrées.

Un rire cristallin lui répond.

— Nombreux sont ceux qui l'ont cherchée en vain et s'en sont repentis.

— Je la trouverai avec ou sans ton aide…

En fermant les yeux, Trykster a l'impression de voir un visage dans sa tête, un visage que l'on dirait formé de brume. A nouveau un rire étrange.

— Veux-tu voir ce que cache la brume ? Veux-tu voir ce qu'il y a sur le mont Orgone ?

Trykster ouvre la bouche pour parler, mais il ne peut pas. Le froid qui l'engourdit paralyse le moindre de ses muscles, il n'a même plus la force de dire un mot. Il se sent peu à peu décliner, sombrer dans une sorte d'abîme sans fond. C'est à peine s'il sent une main de brume, gigantesque et glacée, qui le soulève, le hisse sans effort vers le sommet de la falaise et le laisse retomber doucement sur le sol, comme une plume abandonnée par le vent.

Lorsque Trykster s'éveille, la brume a disparu. Il est étendu sur le flanc d'une montagne et lorsqu'il lève les yeux il aperçoit la silhouette blanche d'un pic familier juste au dessus de lui, un pic qu'il connaît si bien qu'il a l'impression qu'il fait partie de lui-même.

— Ce n'est pas possible ! s'exclame l'Elfe a voix haute.

Il est revenu au pied du mont Asarek, là où il est né, et là où il a vécu sa courte vie d'humain. Autour de lui, rien n'a changé, les pentes couvertes d'éboulis montant vers le col, les forêts de conifère en contrebas, tout est pareil. Il se frotte les yeux, ne pouvant en croire ses yeux.

— Je dois être en train de rêver…

C'est cela certainement, cela ne peut pas être autre chose, un rêve inspiré par la sorcellerie…

Tout à l'air réel pourtant, depuis la brise qui caresse ses cheveux à la terre humide sous ses pieds nus… Il s'élève dans le ciel et vole au dessus des éboulis, en direction des pics qu'il aperçoit au dessus du col. Les voir ainsi ravive le terrible chagrin qu'il avait enfoui tout au fond de lui-même. Il secoue la tête et sert les dents pour maîtriser sa peine. Il ne veut pas que cette magie le fasse pleurer comme un enfant.

Sans même s'en rendre compte, il refait en volant le chemin qu'il a parcouru jadis sur les épaules de Rulhan, franchit le ruisseau qui coule depuis le col, passe au dessus d'une barrière de rochers, et arrive jusqu'à la maison de ses parents, la petite ferme blottie à l'écart de la route, dans un repli de terrain, cette petite ferme au toit si pentu qu'il descend presque jusqu'à terre. En la voyant, Trykster sent son cœur faire un bond dans sa poitrine. De la fumée monte dans le ciel au dessus du toit, et il y a de la lumière à l'intérieur.

Trykster se met à trembler. Comment est-ce possible ? Est-ce la réalité ou encore une sorte de rêve effroyable destiné à le tourmenter ? Comment savoir ? Il se pose juste devant la maison et reste un moment derrière la porte à contempler le panneau de bois sans oser rentrer. Son cœur se met à faire des bonds dans sa poitrine. Il y a des jappements à l'intérieur, des aboiements qu'il reconnaîtrait entre mille.

— C'est *impossible*, dit-il en secouant la tête.

Il ne peut en croire ni ses yeux ni ses oreilles. Il sait bien que tout cela ne peut être qu'un rêve et pourtant il a envie d'y croire, plus envie que quoi que ce soit d'autre … Il donnerait *n'importe quoi* pour que cela soit vrai.

La porte s'ouvre brutalement, et un petit chien blanc et frisé apparaît à ses pieds, en poussant des aboiements furieux.

— Kerou ?

Il se penche et tend la main pour caresser l'animal, n'osant encore croire à la réalité. Mais la fourrure est bien réelle, chaude et drue sous ses doigts. *Pourtant il a vu cet animal mort* – il a été coupé en deux par Gamrir. Le chien se met à grogner.

— Kerou ? C'est moi, Trykster ! Tu ne me reconnais pas ?

Son odeur d'Elfe a-t-elle effacé son coté humain ? Le chien le regarde avec méfiance. Soudain, il saisit sa main dans sa gueule et le mord cruellement, lui arrachant un cri de souffrance. Trykster retire sa main ensanglantée et recule, ne pouvant en croire ses yeux. Plus que la douleur, c'est la surprise qui prévaut : depuis que la déesse Targa s'est penchée sur son berceau, jamais un animal ne lui avait fait le moindre mal.

Le chien se met à aboyer de plus belle. Un homme le rejoint, trapu et menaçant, le visage dévoré par une longue barbe noir.

— Papa ! s'exclame Trykster. Papa c'est moi ! Je suis revenu ! Je suis devenu un Elfe, mais c'est moi Trykster !

Le montagnard lui jette un regard qui lui glace les sangs.

— Va-t-en ! Tu n'es plus le bienvenu ici !

Une femme le rejoint, et à la voir, l'Elfe sent une envie incoercible de courir se jeter dans ses bras. Mais le visage de sa mère n'exprime que le dégoût.

— Comment oses-tu revenir ? Tu nous as trahi ! Tu nous as abandonné ! Va-t-en et ne revient jamais !

— Je suis votre fils ! crie Trykster en larme.

— Je n'ai plus de fils ! s'exclame encore Altar, impitoyable. Si tu reviens encore, petit monstre, nous te traquerons et nous te tuerons !

La porte se referme brusquement, et Trykster pousse un long cri déchirant.

Il prend son envol, s'élève dans le ciel, vole aussi vite et aussi loin qu'il peut, le vent sifflant à ses oreilles. Il continue jusqu'à être à bout, complètement épuisé, jusqu'à ce que ses ailes tremblantes ne puissent plus le supporter, alors seulement il se laisse tomber en piquet vers le sol.

Il voit à travers ses larmes la forêt se rapprocher, et les arbres grandir, de plus en plus. Il traverse les feuillages comme un boulet de canon, rebondit contre les branches avec violence, emmenant avec lui un déluge de feuilles, puis s'écrase au sol, s'enfonçant profondément dans une boue noire et glacée. Il reste un moment hébété, à se demander s'il est mort ou vivant.

Finalement, il réussit à se convaincre qu'il n'a aucun os brisé et s'arrache à la boue. Mais une horrible tête jaune et triangulaire apparaît soudain au dessus de lui, une tête de serpent terminé par une longue langue bifide. La créature, dont le corps est aussi épais que sa cuisse, se balance d'avant en arrière devant

lui, comme sur le point de passer à l'attaque. Une fois encore, Trykster reste paralysé par une terreur toute nouvelle pour lui. Jamais il n'aurait pu penser qu'un serpent puisse lui faire du mal. Mais une voix se fait entendre.

— Tu vas rester planter dans la boue pendant combien de temps ?

Trykster reste pétrifié. Il a reconnu la voix, c'est celle de Rulhan, mais il n'ose pas tourner la tête pour s'en assurer – de peur que ce soit un rêve. Toute l'attention du serpent reste fixée sur lui.

Trykster sent plus qu'il ne voit son compagnon s'approcher de lui par derrière, tenant une épée dans sa main. Absurdement, l'Elfe s'attend presque à ce qu'il le frappe dans le dos, lui et non le serpent. *Si tu reviens encore, nous te traquerons et nous te tuerons !* Le serpent accentue son balancement et Trykster ne peut détacher son regard de ses yeux dorés.

— Tu fais quoi ? Tu cherches à l'hypnotiser ? demande Rulhan d'une voix amusé.

Il n'y a pas de peur dans la voix de l'Orlanki. *Lui* n'a jamais eu besoin de la protection de Targa pour se défendre face aux animaux sauvages, *lui* est capable de tuer un serpent géant… Il ne resterait pas assis dans la boue à pleurer. La créature se détend brusquement. Trykster pousse un cri de terreur en se couvrant le visage de son bras, mais Rulhan interpose son épée, dans un geste d'une rapidité proprement hallucinante, et la tête du serpent va rouler dans la boue.

Trykster abaisse son bras, encore tremblant de peur et de chagrin, le visage plein de larmes et de crasse.

— Qu'est-ce que tu fais ici ? demande Rulhan

Durant quelque seconde Trykster en reste muet de stupeur. Que peut-il répondre à cela ?

— Je ne sais pas, répond-il, désemparé.

Rulhan lui jette un regard qui ressemble à de la commisération.

— Tu as l'air épuisé… Tu devrais venir avec moi.

— Venir où ?

Rulhan hausse les épaules – un geste typique de l'Orlanki et lui jette un de ces regards écrasants dont il a le secret.

— Chez moi évidemment.

Un silence. Trykster ne comprend plus rien, tout lui semble si absurde qu'il ne sait même pas quelle question il pourrait poser. Il s'accroche à l'idée que cela ne peut être qu'un rêve… Et dans ce cas… Il essuie la boue qui lui macule le visage, prend une profonde inspiration et rétorque :

— La dernière fois que je t'ai vu, Orlanki, tu n'arrêtais pas de baver et tu poussais des grognements de cochon… Je suis content de voir que tu as un peu évolué.

Rulhan a un mince sourire.

— Tu es sûr de ne pas t'être cogné la tête en tombant, petit Elfe ?

Il le soulève de terre et le pose sur ses épaules. Trykster en éprouve un soulagement mêlé d'une bouffée de reconnaissance. Il se sent tellement épuisé qu'il ne pourrait même pas voler dix mètres, sans parler de marcher. Il se sent étrangement heureux à l'idée de se laisser porter comme un enfant. C'est parce

que tu *es* un enfant, dit une voix en lui. Il ne sait plus ce qu'il est réellement, un enfant ou un elfe ou les deux ?

Rulhan l'amène jusqu'à une cabane de rondins bâtie dans une clairière en plein milieu des bois. Trykster ne reconnaît plus la forêt autour de lui. Les arbres sont différents de ceux qu'il connaît, plus verts et plus brillants, avec des troncs plus clairs. Une jeune femme apparaît sur le pas de la porte, belle comme le jour, ses pieds chaussés de mocassins dépassant de sous sa longue robe blanche. Elle sourit à Trykster et celui-ci voit soudain toute sa fatigue s'envoler par enchantement. Il ne peut que la regarder, bouche bée sans penser à le saluer.

— Que ramènes-tu là mon époux ? demande la femme.

— Un petit Elfe. Il n'est pas dans son assiette.

— Nous allons le coucher et lui donner un peu de lait.

Complètement interloqué, Trykster se sent transporté dans la cabane, et couché comme un petit enfant. La femme lui fait boire un peu de lait de chèvre et tire sur lui une couverture de laine. L'Elfe est si stupéfait qu'il ne peut dire un seul mot, et en même temps il éprouve un sentiment d'une grande douceur à se laisser ainsi manipuler.

— Il est si mignon ! dit la femme.

— Méfie-toi, prévient Rulhan. Les Elfes sont plus retors et plus dangereux qu'il n'y paraît.

Trykster voudrait protester, dire que cela n'est pas vrai, qu'il peut être gentil aussi, mais il n'en a même pas l'énergie.

Rulhan fait un peu de feu, et une douce chaleur envahit la cabane. Les yeux de l'Elfe se ferment peu à peu, il se sent gagner par le sommeil. Mais au moment de sombrer dans l'abîme une peur étrange le saisit et il s'arrache aux griffes du sommeil.

Il ouvre grand les yeux et se dresse sur son séant.

— Qu'est-ce qu'il se passe, Orlanki ?

Rulhan lui jette un regard ennuyé.

— Rien du tout. Dors !

— Où sommes-nous ?

— Chez moi évidemment.

Trykster secoue la tête. Il n'a plus du tout envie de dormir.

— Chez toi ? Sur le mont Orlank ? J'étais à Asarek juste avant de te rencontrer.

— Tu as dû te cogner la tête, petit Elfe, dit la femme d'un air plein de compassion. Tu n'as plus les idées très claires.

— Comment pouvais-tu être à Asarek ? C'est à plusieurs jours de marche d'ici…

— C'est pourtant la vérité.. J'étais à Asarek et j'ai vu mes parents, ajoute Trykster d'une voix étranglée. J'ai vu Kerou aussi, alors qu'il est mort depuis longtemps, tué par la Bête. Comment tu expliques cela Orlanki ? Et comment tu expliques que tu sois revenu à Orlank ?

— Il est inutile de chercher à tout expliquer, répond Rulhan embarrassé.

— Et elle qui c'est ? demande Trykster en pointant son doigt vers la femme.

Celle-ci a un sourire embarrassé. Rulhan jette à l'Elfe un regard noir.

— C'est mon épouse évidemment, Ilyeth. Et tu ferais mieux de parler d'elle autrement si tu ne veux pas avoir affaire à moi.

— Ilyeth est à plusieurs milliers de kilomètres d'ici, espèce d'idiot sans cervelle, lance Trykster en se dressant sur ses pieds. *Ce n'est pas Ilyeth !*

La femme recule, l'air soudain épouvantée. Rulhan serre les poings et s'avance vers l'Elfe.

— Comment oses-tu dire cela ? Fais lui tes excuses immédiatement !

— C'est la vérité Orlanki, et tu le sais toi aussi ! Souviens-toi, on était à Orgone tout les deux, tu as été attaqué par l'homme aigle et tu as commencé à débloquer… Je suis allé dans la brume pour trouver l'Argance dans le repaire de l'homme aigle et j'ai perdu conscience, et maintenant je te retrouve ici, en compagnie de cette fausse Ilyeth…

— Tu as rêvé tout cela, hasarde Rulhan, mais sa voix ne semble pas très assurée.

— Il n'y a aucune *logique* derrière tout cela.

— Un Elfe ailé ne devrait pas chercher la logique dans le monde, énonce doucement Ilyeth. Pourquoi vouloir que le monde soit régi par la logique ?

— Il n'y a qu'une seule explication ! On nous a jeté un sortilège ! Il y a une magie là dessous, une magie qui nous a entraîné dans une sorte de rêve !

Il montre la maison qui l'entoure.

— Tout ceci n'est qu'une illusion, Orlanki ! Cela n'existe pas ! Rien n'est réel ! *Ce n'est qu'un rêve !*

Rulhan recule, saisi d'horreur. Ilyeth regarde Trykster d'un air malheureux.

— Pourquoi avoir dit cela, petit Elfe ? Mon époux avait dit que les Elfes étaient cruels mais je n'imaginais pas qu'ils pouvaient l'être à ce point… Pourquoi vouloir tout détruire ?

— Je ne veux que la vérité !

— La vérité est ce qui guérit, dit doucement Ilyeth. Pourquoi ne pas accepter celle-ci ?

Le regard de Rulhan va d'Ilyeth à Trykster, de Trykster à Ilyeth, l'air indécis. L'Elfe pointe son doigt vers lui.

— Ce n'est pas la vraie Ilyeth ! La véritable Ilyeth attend toujours à Orlank que tu ramènes un cadeau magique à son imbécile de père. Si tu restes ici, tu la trahis, tu foules au pied son amour, est-ce cela que tu veux ?

Rulhan titube comme s'il l'avait frappé.

— Ne fais pas cela, gémit Ilyeth, ne fais pas cela, Elfe, je t'en supplie.

— Ce n'est rien que du vent, qu'une illusion, continue Trykster impitoyable, et toi tu te complais là dedans comme un idiot, alors que ta *véritable* promise t'attend…

Rulhan tourne son regard vers Ilyeth. Avec horreur, il voit que son visage est en train de se déformer, de fondre, comme de la cire sous l'effet de la

chaleur. Et non seulement son visage, mais encore tout le décor qui l'entoure, toute la cabane, la cheminée, les meubles, tout est en train de se noyer dans une sorte de brume grise.

— Qu'est-ce que tu as fait… siffle Rulhan entre ses dents.

Il se prend la tête dans ses mains.

— J'ai détruit la magie qui te retenait prisonnier, répond Trykster avec satisfaction.

— J'étais heureux ici… ajoute Rulhan d'une voix à peine audible.

— Tu croyais l'être… Mais en réalité tout n'était que du vent !

Les compagnons se tiennent à présent au sommet d'une falaise noyée dans une brume humide et froide. Au dessus de leur tête, on aperçoit des amoncellements de rochers noirs qui ressemblent à des colonnes d'obsidienne, à demi distinguables dans le brouillard.

Trykster a un ricanement de satisfaction.

— Sans moi tu serais encore prisonnier de la magie de l'homme aigle. Tu devrais me remercier, Orlanki.

Rulhan éprouve le vague désir de lui arracher ses ailes et de le jeter au bas de la falaise.

— Allons explorer les environs ! lance Trykster. Nous pouvons peut-être trouver le repaire de l'homme aigle, là où il a rangé l'Argance !

Il jette un regard vers son compagnon, et ses yeux s'agrandissent de stupeur. Le corps de Rulhan semble fait de la même brume qui recouvre les environs, à peine un peu plus dense et consistante.

— Qu'est-ce qui t'arrive Orlanki ? balbutie-t-il. Qu'est-il arrivé à ton corps ?

Rulhan lui jette un regard assassin.

— Il est resté en bas de la montagne, évidemment ! L'homme-aigle a volé mon âme et la partie animale de mon être est aux mains des pirates. Qu'est-ce que tu croyais ? *C'est de ta faute !*

— C'est l'homme aigle et non moi, riposte Trykster. Moi, je n'ai fait que te délivrer. Je ne me suis pas laissé tromper par ses illusions.

— Tout avait l'air réel… Et à présent j'ai l'impression de ne même plus *exister*. Je préférais ses illusions à ta réalité.

— Tu récupéreras ton corps, Orlanki. Nous trouverons bien un moyen.

Ils commencent à marcher sur les rochers, cherchant un passage dans la brume vers les hautes falaises que l'on aperçoit au dessus. La roche est nue et dure, froide et sans un brin d'herbe. On entend ni ne voit aucune trace de présence animale. Soudain, Rulhan s'arrête et désigne les environs d'un large geste circulaire.

— Il y a des gens dans la brume.

Trykster scrute le brouillard avec plus d'attention et remarque effectivement des formes indistinctes derrière le rideau gris, des sortes d'ombres qui rodent tout autour d'eux.

— Qui êtes-vous ? crie Rulhan d'une voix forte. Montrez-vous !

Les ombres ne répondent pas, ne semblent même pas l'avoir entendu. L'Orlanki marche droit vers elles, mais plus il avance, plus elles semblent s'enfoncer dans la brume, jusqu'à s'y noyer entièrement.

— Pourquoi font-ils cela ? Pourquoi ne veulent-ils pas nous parler ?

Trykster hausse les épaules en signe d'ignorance, dans une imitation convaincante du geste typique de Rulhan. L'Elfe ne ressent plus aucune peur, ni même de fatigue, au contraire il se sent léger, presque euphorique, comme si le cauchemar atroce qu'il a vécu l'avait en se dissipant rendu plus fort. Mais l'Orlanki est habité par une sorte de colère désespérée. Est-ce le fait d'être privé de son corps, de n'être plus qu'un spectre errant ou est-ce parce qu'il a été si brusquement séparé d'Ilyeth ?

— Je vais aller en éclaireur, propose Trykster.

— Non ! Nous nous perdrions dans la brume et nous ne pourrions jamais nous retrouver.

Trykster ressent une bouffée de triomphe en entendant ces paroles, il lui semble qu'autrefois, l'Orlanki l'aurait laissé partir avec indifférence. La faiblesse de son compagne le rend plus fort. L'Elfe a un petit rire.

— Tu ne peux pas te passer de moi ?

Rulhan l'ignore, et ils reprennent la route des falaises. Bientôt, la progression est bloquée par d'énormes blocs de rochers hérissés d'arêtes acérées comme des lames. On entend des murmures montant des spectres dissimulés dans la brume, des murmures étranges dont on ne peut percevoir le sens, mais dont l'intention cependant est claire aux oreilles de Trykster.

— On dirait des chants de joie, s'étonne t'il en tendant les oreilles.

Rulhan ne se sent pas joyeux. La lassitude qui l'a prise en débarquant sur cette île maudite a laissé la place à une sorte de rage impuissante et vaine, aussi froide que la brume qui l'entoure.

— Montrez-vous ! crie-t-il de plus belle. Je veux vous parler !

— Inutile, Orlanki. Je crois qu'ils ne peuvent pas t'entendre. Ils sont prisonniers des mêmes rêves que ceux dont nous nous sommes sortis. Des rêves d'illusions et de faux bonheur.

Trykster ne sait pas comment cette idée lui ait venue, mais elle lui semble très logique. Ces spectres errants sont des victimes de l'Homme Aigle. Ce démon leur a arraché leur âme et l'a enfermée dans une prison d'illusion et de brume. Qui sait ce que sont devenus leurs corps ? Reposent-ils à présent dans le cimetière des sacrifices ? Trykster est troublé : une âme peut-elle vivre sans son corps ? Qu'adviendra-t-il de l'âme de Rulhan si les pirates le tuent ? Restera-t-elle à jamais sur cette île sans même le réconfort des illusions ou bien partira-t-elle pour l'Entre Deux Mondes ?

— Tu es très intelligent, petit Elfe, dit une voix montant de la brume.

Une forme est perchée sur un rocher, un peu près au niveau de la tête de Rulhan. Une petite forme qui n'atteint même pas la taille de Trykster, drapée dans ce qui ressemble à un manteau à capuchon.

— J'ai mis beaucoup plus longtemps que toi à voir clair dans tout cela, ajoute la forme.

— Qui es-tu ? demande Rulhan abruptement. Il a envie de tirer son épée, mais il n'a plus d'épée, ni de main pour la tenir.

— Je suis Kubaï, dit le petit homme. Je suis venu d'Eresaël la cité céleste des Cuerogoros.

— Sais-tu où se trouve l'Argance ? demande aussitôt Trykster.

— Peu m'importe l'Argance ! s'exclame Rulhan. J'ai été idiot de te laisser m'entraîner ici. A présent, je veux récupérer mon corps et rentrer à Orlank.

— L'Argance possède le pouvoir de te rendre son corps, assure Trykster. Elle peut tout guérir.

— Sais-tu où elle se trouve ? demande-t-il en levant vers le petit homme un regard plein d'espoir.

Le vieux secoue la tête.

— J'ignore de quoi tu parles.

— Alors c'est l'homme-aigle qui a dû s'en emparer. Ou cache-t-il ses trésors ?

Le petit homme a un triste sourire.

— L'Homme Aigle n'existe pas.

— Je l'ai vu et il m'a attaqué, rétorque aussitôt Rulhan.

— Ce n'est qu'une forme que prend l'Esprit pour se montrer aux humains – une forme puisée dans leurs esprits mêmes. L'image de leur dieu Vorken.

— De quel « esprit » parles-tu ?

— J'ignore exactement ce qu'il est, dit Kubaï en soupirant. Je l'appelle « l'esprit », faute de savoir ce qu'il est vraiment. Je sais simplement qu'il est arrivé ici lorsque le météorite s'est écrasé sur Orgone. Il était peut-être le rocher lui-même ou bien caché à l'intérieur de lui… C'est une étoile, ou quelque chose vivant à l'intérieur d'une étoile. Mais depuis ce jour son influence magique s'étend sur l'île.

— C'est lui qui crée la brume ?

Kubaï hoche la tête.

— Elle lui permet de se dissimuler aux yeux du monde.

— Qu'est-ce qu'il cherche ?

— Il récolte des âmes. Il arrache l'âme de ceux qui viennent ici, les morts comme les vivants, et les garde prisonniers sur cette île.

— Pourquoi faire ?

— C'est quelque chose que je n'ai pas encore réussi à déterminer. Je ne sais même pas si cet esprit est un dieu bienveillant ou hostile ! Peut-être ses motifs sont-ils simplement incompréhensibles pour de simples mortels comme nous.

— Comment se fait-il que tu saches tout cela ? Pourquoi n'es-tu pas toi aussi plongé dans les illusions de l'Esprit ?

Kubaï a un triste sourire.

— Je l'étais jadis. Mais j'en suis sorti, je ne sais pas si c'est pour mon bonheur ou mon malheur. Voulez-vous entendre mon histoire, étrangers ? Je n'ai jamais eu l'occasion de la raconter.

— Vas-y, grogne Rulhan. Peut-être en tirerons nous quelque chose d'utile.

Trykster s'assoie en tailleur sur une pierre. Rulhan lui ne ressent pas le besoin de s'asseoir. Il ne ressent ni fatigue, ni souffrance – aucune sensation physique. Il a presque l'impression de flotter dans l'air.

— Je vivais autrefois à Eresaël, la Cité au dessus des nuages. J'en ai été banni car j'ai commis le crime abominable de révéler à mon peuple la raison de la déchéance qui le frappait.

— Explique toi !

— Peut-être savez-vous que les Cuerogoros ne cessent de décliner depuis de nombreuses années. Le nombre de naissances diminue de plus en plus, et bientôt, nous aurons entièrement disparu.

— Nous savons cela, répond Rulhan avec impatience. Les tiens sont venus à Darkor espérant y trouver le remède à leur malheur.

— Le remède est simple, dit Kubaï. Et je leur ai indiqué il y a bien longtemps. Il faut quitter Eresaël. Abandonner la cité céleste.

— Et pourquoi cela ?

— *Parce qu'elle est trop près du Soleil*. Elle est soumise chaque jour au feu brûlant de ses rayons étincelants. Ici à la surface du monde, la lumière est moins vive, moins puissante, sa nocivité a été amoindrie en passant à travers le ciel et les nuages… Mais là haut, l'énergie du dieu soleil consume tout ce qu'elle touche.

— Le soleil est source de vie, proteste Rulhan.

— Il peut être également source de mort. Tout est équilibre, étranger. Au fil des générations, les rayons solaires ont affaibli mon peuple.

Il s'avance vers les compagnons et émerge de la brume, dévoilant un visage creusé de rides sur lequel de grandes traces brunâtres s'étalent comme de l'encre.

— Vois ces marques que le soleil a laissées sur ma peau. Et les blessures dans ma chair sont plus profondes encore. Comme beaucoup de mâles de mon peuple, je n'ai jamais pu avoir d'enfant. Or pour avoir révélé cela aux Cuerogoros, j'ai été accusé de trahison et banni.

— Quels idiots ! lance Trykster. Ils préfèrent se laisser mourir que regarder la vérité ?

— Il faut savoir que les Cuerogoros ont failli plusieurs fois disparaître, anéantis par des guerres sans fin avec les peuples de la surface. Grande est notre intelligence, mais nos corps sont chétifs et nos cœurs peu prompts à la colère et à la haine. Nous étions une proie facile pour des peuples plus belliqueux comme les Darkoréens. Ce n'est que sur Eresaël, loin de la terre, que nous avons pu trouver la paix, et bâtir un royaume prospère. Il n'est donc pas étonnant que les miens n'acceptent pas de bon cœur de renoncer à cela.

— Et comment es-tu arrivé jusqu'ici ?

— Je suis d'abord allé à Darkor. Les chevaliers m'ont accueilli dans leur cité, parce qu'ils espéraient m'arracher le secret des armes que nous forgeons dans la cité céleste, afin de ne plus avoir à payer les sommes exorbitantes que nous exigeons d'eux en échange. Mais ils en ont été pour leur frais : je n'aurais

jamais pu forger la moindre arme même si je l'avais voulu, sans la chaleur que nous tirons du soleil et qui nous permet d'élever la température de nos fourneaux à un degré inimaginable.

Furieux, les Darkoréens résolurent de m'arracher le secret par la force, et menacèrent si je refusais de me jeter aux requins. Je fis mine de céder, mais je préparais en secret mon évasion. J'étais étroitement surveillé, mais je réussis néanmoins à m'emparer d'un griffon appartenant à l'un des chevaliers Orgoths qui me retenaient prisonnier et à fuir sur son dos. Je m'envolai de nuit, et réussis à mettre de nombreuses lieues entre Darkor et moi avant que l'alerte ne soit donnée. Or, dans ma précipitation et ma joie d'être libre, j'avais oublié une chose : les griffons ne se laissent diriger que par leurs maîtres. Celui que j'avais libéré refusa de me déposer sur la terre ferme, comme je le lui demandai et m'emporta au dessus des flots, droit vers le nord – vers la montagne sacrée d'où viennent tous ceux de sa race. Il ne m'avait laissé l'emporter que parce que lui aussi voulait s'échapper, et il n'entendait pas me laisser choisir notre destination.

Lorsque nous survolâmes Orgone, je tentai une nouvelle fois de le convaincre de se poser, mais il était si impatient qu'il refusa d'entendre raison. Au lieu de cela, il me jeta à bas de son dos sur le sol, à plusieurs centaines de mètre en contrebas. Le long hurlement d'épouvante que je poussai en voyant la terre se rapprocher est la dernière chose dont je me souviens de mon existence de vivant.

Lorsque je m'éveillai, je me crus de retour dans la cité céleste. J'étais entouré des miens, et ceux-ci se pressaient autour de moi, m'accueillant en héros avec de grandes marques d'honneur et de respect. Ils m'expliquèrent qu'ils avaient fui Eresaël pour échapper au sort funeste qui les attendait et qu'ils voulaient à présent s'installer sur cette île perdue dans la brume, et y fonder un nouveau royaume. Ils me rendirent hommage comme le prophète qui avait sauvé notre peuple et l'avait mené vers une nouvelle terre promise. Ebloui et soulagé, je les crus, transporté de joie à l'idée d'avoir retrouvé un foyer. Hélas, tout ceci n'était qu'illusions créées par l'île et par l'Esprit qui l'habite. En vérité mon corps brisé gisait à présent sur les rochers d'Orgone, où il est depuis longtemps tombé en poussière, et mon âme n'était plus qu'un spectre errant…

Ce n'est que plus tard, petit à petit que je commençai à entrevoir la vérité, et à me libérer de la prison illusoire dans laquelle j'étais enfermé pour voir l'atroce et terrible vérité. Sur ce point, vous vous êtes montré plus intelligents et plus perspicaces que je le fus, car vous avez tout de suite percé à jour les manigances de l'Esprit.

— *J'ai* percé à jour, rectifie Trykster.

— Tu ne sais pas ce qu'est l'esprit de l'île et quels sont ses objectifs ?

Kubaï secoue la tête.

— Sur ce point je suis aussi ignorant qu'au premier jour.

— Peu importe l'Esprit ! lance Trykster. L'Argance doit forcément se trouver quelque part, car Galend l'avait avec lui quand les Darkoréens l'ont amené ici pour le livrer à Vorken.

— Il n'y a rien ici, répond Kubaï. Que des pierres froides, des épines et de la brume. Depuis des années que je demeure prisonnier ici, j'ai eu l'occasion

de fouiller l'île de fond en comble. Les pirates prennent tout ce que les Darkoréens y apportent de valeur avec les hommes qu'ils offrent en sacrifice. Ils n'hésitent pas à courir le risque de perdre leur âme pour s'emparer de ces richesses !

— Il y a peut-être des endroits cachés que tu n'as pas pu trouver, observe Trykster.

Il sent son cœur se serrer à l'idée que Karadin ou la Reine Rouge aient pu s'emparer de l'Argance. Il veut encore espérer qu'elle est ici, cachée quelque part sur Orgone. Il s'envole jusqu'à la partie la plus élevée de l'île. Rulhan ne le suit pas. Il se sent las, une lassitude qui lui vient du cœur et non du corps. Il ferme les yeux et repense à Ilyeth. Il aimerait tant la voir de nouveau… Ce serait si facile… Il lui suffirait de se laisser aller, de se laisser emporter par la brume. Il a presque l'impression de l'entendre l'appeler. Une main se pose sur son épaule, le faisant sursauter.

— Je préfère encore savoir, dit Kubaï, et en payer le prix, plutôt que d'être prisonnier de ces rêves sans fin. L'Esprit nous donne tout ce dont nous rêvons, mais nous ôte le plus important : le libre arbitre. Heureusement, toi et moi, nous avons encore la possibilité du choix.

— Je crois que je préférerai ne pas l'avoir, répond Rulhan. A quoi bon si c'est pour rester ici pour l'éternité prisonnier sur cet îlot glacé ? Maudit soit cet Elfe !

— Ton compagnon ailé doit avoir une volonté de fer et une intelligence hors du commun, observe Kubaï. L'Esprit ne peut rien contre lui.

— Ce n'est rien d'autre qu'un idiot avec la cervelle d'un pigeon, lance Rulhan en secouant la tête, mais il ne pense pas ce qu'il dit.

C'est la colère qui parle par sa bouche, et en réalité, il se demande ce que Trykster a vu dans son rêve et pourquoi il s'en est échappé aussi vite.

Pendant qu'il rumine ces sombres pensées, l'Elfe volette sur les rochers, explorant et réexplorant les moindres recoins de l'île, excité comme une abeille à la recherche de pollen. Hélas, trois fois hélas, il doit bien se rendre à l'évidence. Il n'y a rien ici, que de la brume. Pas de caverne, pas même une anfractuosité où l'homme aigle aurait pu cacher l'Argance. Mais Trykster ne se décourage pas. L'île est vaste, l'Argance est minuscule, il y encore beaucoup de cachettes potentielles à explorer. S'il le faut, il est prêt à déplacer chacune des pierres d'Orgone.

En montant tout au sommet de l'île, il finit par arriver au bord d'un vaste cratère de forme circulaire. Ici, la brume paraît plus dense qu'ailleurs, comme si cet endroit en était le cœur et la source. La roche au alentour est vitrifée, comme si elle avait été portée à une température inimaginable. Il règne un froid polaire, mais comme je l'ai écrit précédemment, les Elfes ne se soucient pas de cela.

Le regard de Trykster est attiré par une lueur venant du fond du cratère. Son cœur fait un bond dans sa poitrine. Enfin ! L'Argance ! L'aurait-il trouvée ? Il ne veut pas se réjouir trop vite, peut-être est-ce un mirage de plus ?

Il plonge dans la brume et se laisse planer jusqu'au fond du cratère. Il ne distingue plus rien que le brouillard et cette étrange lueur qui le guide. Il

n'ose pas la quitter des yeux un seul instant, de peur de la voir disparaître à jamais. Finalement, il se pose sur une terre noire et rocailleuse, à coté d'un humain assis en tailleur, enveloppé dans une grande cape noire, juste devant un morceau de cristal, qui brille comme un morceau d'étoile. La lumière est si intense que Trykster ne peut la fixer des yeux. Il distingue confusément une sorte de fleur de lumière, évoquant une rose d'une beauté hors de ce monde, reposant devant l'homme accroupi.

Celui-ci se lève et yeux et regarde l'Elfe avec ravissement. Son visage est jeune et beau, mais ses cheveux sont blancs et ses yeux sont sans âge.

— Elle est belle, n'est-ce-pas ?

Sa voix n'est qu'un souffle, son ton est empreint d'adoration et de recueillement.

— C'est l'Argance ?

L'homme hoche la tête.

— Et toi tu es qui ? Galend ?

Un nouveau signe de tête.

— Je resterai dans l'Histoire comme le plus grand magicien de tous les temps. Mon nom sera connu de tous, et vénéré à l'instar de celui d'Oriand. Je suis celui qui a vaincu la mort, celui qui a ramené à Alcyande l'éclat sacré de la lumière des Grandes Terres !

Sa voix est à présent pleine d'exaltation. Trykster tent la main pour toucher l'Argance, mais Galend s'interpose et le repousse avec une telle violence que l'Elfe beaucoup plus léger, va rouler à plusieurs mètres de là.

— Ne la touche pas ! Elle doit rester pure, absolument pure ! Aucune main autre que les miennes ne doit la toucher.

Trykster se relève, prêt à la bagarre. Le bâtonnet Cuerogoros lui saute presque de lui-même dans les mains.

— Désolé, mais j'en ai besoin, absolument besoin. Toi, fais attention : j'ai un ami qui a un compte à régler avec toi et il vaut encore mieux avoir affaire à moi qu'à lui. Donne moi l'Argance et tout ira bien. Autrement…

Il pointe l'arme d'un air menaçant.

Galend s'empare de la fleur et la protège de ses mains.

— Jamais ! Elle est à moi !

Trykster hésite. Il a envie de faire feu, mais il n'ose pas parce que le pouvoir terrible du rayon de lumière risque d'endommager l'Argance, peut-être de la *détruire*.

— Ne fais pas l'imbécile. C'est une arme magique Cuerogoros que j'ai dans les mains… Elle est très puissante. Je pourrais m'en servir pour te pulvériser. Donne moi l'Argance où je…

Galend tend la main, paume ouverte. Trykster se sent brusquement emporté en arrière, comme si une main gigantesque et invisible venait de le repousser violemment. Il se relève juste à temps pour voir Galend disparaître dans la brume en emportant son précieux trésor.

— Tu ne m'échapperas pas, lance l'Elfe, d'une voix déformée par la convoitise.

Il tire au juger, sans plus se soucier des conséquences de ses actes et vole aussi vite que le lui permettent ses ailes. Galend n'est plus qu'une vague silhouette confuse, et il a peur de la voir disparaître. Il tire une nouvelle fois, et touche la forme de plein fouet. Celle-ci lui semble brusquement disparaître comme désintégré sous la violence de l'impact. Saisi d'angoisse à la pensée de ce qui a pu arriver à l'Argance, Trykster bondit en avant, mais c'est pour découvrir que ce qu'il avait pris pour Galend n'était qu'un grand rocher de forme allongée, qui gît à présent en mille morceaux sur le sol. L'Elfe donne un coup de pied de colère dans le plus gros fragment, ignorant la douleur qui irradie de ses orteils.

La brume s'est refermée sur lui et il n'y a plus trace du magicien. Il sent une frustration terrible l'envahir à l'idée qu'il a été si près de l'Argance et qu'il a laissé échapper l'occasion de s'en emparer, il a envie tout à la fois de pleurer et de hurler de rage. Il se met à tirer dans tous les sens avec son arme, espérant vaguement que les éclairs révéleront la présence de son ennemi, mais en vain. Puis il se calme et se prend la tête dans ses mains. Quel idiot il fait ! Si Rulhan avait été avec lui, il n'aurait pas laissé échapper sa chance… C'est ce qu'il aurait du faire, aller le chercher tout de suite après avoir repéré le mage… *Mais il aurait voulu garder l'Argance pour lui*, lui susurre une petite voix désagréable au fond de son cerveau. *Il ne t'aurait pas laissé t'en servir*…

Que faire à présent ? Le mage n'a pas pu aller bien loin. En fouillant l'île il devrait être facile de le retrouver.

Soudain, Trykster s'arrête et fronce les sourcils. Il vient de se demander pourquoi Galend est resté si longtemps sur l'île, plus de vingt ans, alors qu'il possédait l'Argance et qu'il a annoncé son intention de se rendre à Alcyande. Pourquoi n'est-il pas retourné tout de suite dans l'empire ? Pourquoi rester ici à se morfondre pendant vingt années ? Cela n'a pas de sens.

Soudain, Trykster comprend la vérité. Il s'est laissé une nouvelle fois abuser par les illusions de l'île. Ce qu'il a vu n'est pas Galend, ou du moins ce n'est que son âme, prisonnière comme toutes les autres de la magie de l'île. Il a partagé un moment ses rêves insensés. Il l'a vu en possession de l'Argance, parce que c'est ainsi que Galend se voit certainement dans son rêve…

Trykster pousse un soupir et serre les poings. En voilà assez. Il veut percer à jour le secret de toutes ses illusions. Il veut savoir ce qui se cache derrière cette brume !

Il lève le poing et se met à crier.

— Montre toi ! Qu'est-ce que tu attends ? Sors de là et montre toi au grand jour !

Personne ne lui répond, et Trykster a l'impression que sa voix elle-même est complètement noyée par la brume. Il pousse un nouveau soupir et se met à gravir la pente menant vers le haut du cratère, trop las pour voler. Il décide de rejoindre ses compagnons à pied. Il erre un moment dans la brume, cherchant un passage vers le bas de la montagne, sans parvenir à le trouver. Alors seulement, il se résout à voler, mais ses ailes lui semblent de plomb et c'est à peine s'il parvient à décoller du sol. Comme précédemment, il sent le froid l'engourdir et la fatigue l'envahir. La brume s'épaissit, devient plus compacte, si dense et si froide qu'elle semble former autour de lui comme un mur de glace

infranchissable. Il lève les yeux vers le ciel, et aperçoit une sorte de forme immense penchée sur lui, avec un visage énigmatique et étrange.

Dans un éclair soudain de lucidité, Trykster comprend que son vœu a été exaucé : l'Etre de Brume est là, et avec lui l'engourdissement mortel qu'il a saisi la première fois qu'il l'a vu.

— Pourquoi me résistes-tu ainsi, petit Elfe ? demande la voix. Pourquoi ne fermes-tu pas les yeux et ne te fonds-tu pas en moi ?

Serrant les dents, Trykster repousse le froid et la fatigue et répond :

— Je te combattrai jusqu'à la dernière goutte de mon sang… Tant qu'il me restera un seul souffle de vie, je me battrai contre toi.

Le visage l'observe avec une expression plus attristée et incompréhensive que véritablement malveillante.

— Pourquoi ? Je t'ai tout donné. Ce que tu voulais le plus, je te l'ai offert, mais tu l'as refusé. Tes parents, ta famille, l'Argance… Tout cela tu aurais pu l'avoir… Pourquoi choisir de souffrir ? Pourquoi t'acharner ?

— Tu ne m'as donné que des mensonges, rétorque Trykster.

Il lève son bâton de lumière. S'il peut abattre la chose peut-être l'âme de Rulhan sera-t-elle libérée et peut-être pourront-ils quitter cette île… En cet instant, et pour la première fois depuis bien longtemps il ne pense plus à l'Argance. La fleur magique qui a grandi en lui jusqu'à occuper toutes ses pensées a temporairement disparu de son esprit.

— Ton ami était plus heureux avant que tu ne viennes le troubler, dit le géant de brume qui lit dans ses pensées comme dans un livre ouvert. Il serait préférable pour lui que tu t'en ailles.

Trykster secoue la tête.

— Je ne te l'abandonnerai pas. Je partirai avec lui.

Le géant secoue son énorme tête grise.

— Je ne comprends pas. Je peux exaucer tous vos désirs… Et cela avant que vous puissiez les formuler ou même en prendre conscience. Je peux vous donner un bonheur plus complet que tout ce que vous pourriez vous bâtir, même au prix de mille batailles. Pourquoi me fuir ? Fondez vous en moi ! Je vous donnerai en échange de ce dont vous n'avez jamais rêvé !

— Laisse tomber, maudit vampire, riposte Trykster. Jamais tu ne pourras me persuader. Tu peux me tuer peut-être, mais tu ne pourras jamais faire de moi ton esclave, et tu n'auras pas Rulhan non plus.

— Je ne veux pas vous tuer ! proteste le géant. Je n'ai jamais tué aucun des vôtres.

— Tu me prends pour un demeuré ? J'ai vu les cadavres en bas !

— Ce ne sont que des amas d'os et de chairs… Les âmes vivent encore et font partie de moi, pour l'éternité.

— Pourquoi as-tu besoin de toutes ses âmes ? Que comptes-tu en faire ?

— Vos esprits insignifiants ne représentent rien par eux même, affirme la voix, mais tous ensembles ils possèdent un grand pouvoir, et c'est ce pouvoir, cette énergie que je veux m'approprier.

— Veux-tu entendre ce que je suis, petit Elfe ?

La voix soudain enfle et grandit comme si un millier d'hommes et de femmes parlaient par sa bouche, des voix humaines et des voix non humaines, des voix graves, aiguës, basses ou haut perchées, claires ou nasillardes, des voix puissantes et des voix fluettes, autoritaires ou tremblantes, tout cela se mêlant en une cacophonie indescriptible, en une rivière grondante à la puissance sans égale.

NOUS SOMMES MULTIPLES dit la Voix. NOUS AVONS VOYAGE AU TRAVERS DE MILLIONS DE MONDES, ET NOS SOUVENIRS REMONTENT AU COMMENCEMENT DE L'UNIVERS. EN MOI TU ACCEDERAS A UNE FORME D'EXISTENCE RADICALEMENT AUTRE. UNE EXISTENCE TRANSCENDANT LE TEMPS, L'ESPACE ET LA MORT.

Trykster se bouche les oreilles pour ne plus entendre cette voix horrible qui résonne à l'intérieur de son crâne.

NOUS AVONS FRANCHI DES EONS POUR VENIR JUSQU'ICI. A PRESENT NOUS VOULONS FUSIONNER AVEC VOUS. NOUS VOULONS TOUS LES ESPRITS DE CE MONDE ENFIN UNIS, FONDUS EN UNE SEULE ET MEME *SURCONSCIENCE* ECHAPPANT A LA DESTRUCTION FINALE…

La voix enfle encore, elle atteint une telle puissance que le sol et l'air eux même semblent vibrer au rythme des paroles. Trykster a l'impression que son crâne va exploser. Il pousse un cri de douleur suraigu, un cri qui semble complètement insignifiant, noyé par la voix monstrueuse du géant de brume.

— *Assez !*

Les voix se taisent brusquement et un silence profond s'abat. Trykster reprend son souffle.

— Je veux que tu libères Rulhan, dit-il d'une voix basse, articulant les mots avec tout le soin et la force de conviction qu'il lui est possible. C'est là mon vœu et c'est la *seule chose* que je désire. Ensuite, tu nous laisseras partir lui et moi, et tu ne chercheras *jamais* à nous retrouver.

Un nouveau silence. La chose a-t-il entendu ? Va-t-elle obéir ? Trykster n'ose l'espérer, mais pourtant il a l'intuition que le géant ne peut faire autrement que d'exaucer ses désirs, quels qu'il soit et quel qu'en soit le prix.

— C'est vraiment ce que tu veux ? susurre une voix pleine de menace et de reproche. Alors qu'il en soit ainsi. Mais ne vient pas te plaindre après, car il sera trop tard… Lorsque tu auras tout perdu et que tu seras sur le point de mourir, tu songeras à l'île d'Orgone et tu te lamenteras.

La brume se referme sur Trykster qui sent son esprit basculer dans un gouffre de ténèbres glacées.

Trykster à la mer

Lorsque Rulhan reprend ses esprits, il met un moment à réaliser où il se trouve. Son esprit est encore empli des illusions d'Orgone, le visage d'Ilyeth flotte devant ses yeux, et la déchirure de la séparation le lance comme une blessure ouverte. Il se souvient également de l'île, mais ces souvenirs là sont étrangement plus évanescents, imprécis, comme s'il s'agissait d'un rêve. A vrai dire, Rulhan est incapable de déterminer ce qui est rêve et ce qui est réalité : a-t-il rêvé sa vie à Orlank avec Ilyeth, ainsi que sa rencontre avec Trykster et son « éveil » ? Et sa rencontre avec le Cuerogoros ? D'autres souvenirs semblent se superposer à ceux là, des images où il se voit errant sur l'îlot en quête de nourriture, grattant le sol des ses ongles comme un animal. Il se souvient comment, poussé par une faim irrésistible, il est revenu vers le rivage pour trouver des crabes ou des coquillages, et comment les pirates l'ont aperçu, lui ont donné la chasse et l'ont capturé. Rulhan revoit encore le filet s'abattre sur lui, entend les rires moqueurs des bandits alors qu'il se tordait en grognant sur le sol, incapable de se libérer des cordes qui l'entravaient.

Pourquoi l'ont-ils capturé ? Pourquoi ne l'ont-ils pas tué ? Il se trouve à présent enfermé dans une cage de bois si étroite qu'il peut à peine se tenir assis, une cage puante et crasseuse, jonchée de paille humide. A l'extérieur, on aperçoit le pont d'un navire qui se balance lentement au grès des flots, poussé par une brise légère soufflant sur le coté. C'est un bâteau à voile triangulaire, avec une poupe surélevée surplombant la mer de plusieurs mètres et une coque arrondie. Les marins passent et repassent auprès de la cage sans lui prêter la moindre attention. Les ordres aboyés par le second claquent comme des coups de fouet, tandis que les hommes d'équipage halent les cordages en hahanant sous l'effort, le torse luisant de sueur dans le soleil.

Rulhan profite de leurs manœuvres pour éprouver la solidité de sa cage : les barreaux sont faits de bambou, une matière que Rulhan ne connaît pas, mais dont il peut facilement constater la solidité. Ils sont noués entre eux par des cordelettes solides, qu'il serait vain de chercher à rompre sans couteau. Rulhan ne peut que prendre son mal en patience.

Il se demande s'il doit parler aux pirates. Peut-être ne l'ont-ils enfermé ici que parce qu'ils croyaient qu'il avait perdu la raison et peut-être ne feront-ils aucune difficulté à le libérer s'il se manifeste ? Ils lui ont pris ses armes et tout l'argent qui lui restait, et l'Orlanki ne pense pas qu'ils les lui rendront, mais pourquoi voudraient-ils le tuer ? D'un autre coté, il lui sera sans doute plus facile de s'évader si les pirates ignorent qu'il a retrouvé tous ses esprits…

Il hésite un moment et finit par se décider : il juge préférable de savoir à quoi s'en tenir. Lorsque le capitaine arrive à portée de voix, il se met à crier pour attirer son attention.

C'est un homme mince entièrement vêtu de noir. Il brandit un fouet dans sa main gauche, et une fine épée courte sans fourreau est passée à sa ceinture. Un sourire sans joie déforme ses lèvres lorsqu'il entend l'appel de Rulhan, et il s'approche de la cage d'une démarche nonchalante.

— Tu as récupéré ta langue, étranger ?

— Libère moi ! demande Rulhan. Pourquoi me gardes-tu prisonnier ?

— Tu es le premier que je vois qui échappe à la malédiction d'Orgone. Le premier à échapper à la prison de brume dans laquelle l'Esprit enferme ses proies. Comment as-tu fait ? Es-tu magicien ou protégé par un dieu ?

— Celui qui m'a protègé n'est pas un dieu, dit Rulhan en songeant à Trykster.

Il n'arrive pas à déterminer s'il éprouve de la reconnaissance ou de la haine envers l'Elfe. S'il n'avait pas été là, il serait avec Ilyeth à présent…

— Je comptais te ramener à Kartugan et te remettre à la Reine Rouge, ajoute le capitaine avec un ton de regret. Elle paye une pièce d'or pour chacun des zombies que nous ramenons d'Orgone… A présent, je serai obligé de te vendre comme esclave à Darkor ou dans l'un des ports du sud…

Après un instant de réflexion, il ajoute.

— Mais après tout, peut-être pourrais-je te ramener à Kartugan… Peut-être pourras-tu servir la Reine malgré tout ?

— Que fait elle des infortunés que tu ramènes d'Orgone ?

— Des zombies entièrement dévoués à son service… La Reine Rouge est une redoutable magicienne. Elle a vécu à Alcyande jadis et elle en ramené quelques uns des secrets des mages… Elle possède toute une armée de ces créatures sans esprit, animées et contrôlées par sa seule volonté… Tu les verras lorsque nous serons à Kartugan… Qui sait ? Peut-être auras-tu l'honneur de devenir l'un d'eux ?

Le capitaine s'éloigne en souriant, salué par les rires moqueurs des marins qui n'ont rien perdu de la conversation.

Un homme s'approche en boîtant, le visage déformé par un tel rictus de haine que Rulhan, inquiet, se recroqueville au fond de la cage. Le pirate empoigne les barreaux, rapproche son visage de la cage et crache sur Rulhan.

— Le démon ailé m'a transpercé la jambe, dit-il, et je ne pourrai peut-être plus jamais marcher normalement. Mais tu vas payer à sa place…

— Fais moi sortir de cette cage, si tu es un homme, lance Rulhan d'un ton froid. Nous reglerons nos comptes.

L'homme a un sourire cruel.

— Si ça ne tenait qu'à moi, tu serais dejà au fond de l'eau ou dans le ventre des requins. Mais le sort qui t'attend à Kartugan est pire que la mort ! Les autres zombies n'ont pas d'esprit, se sont de simples coquilles vides… Mais toi, tu peux sentir et comprendre, et tu seras conscient de tout… Impuissant et soumis, tu seras forcé de servir la Reine, jour après jour, jusqu'à ce que ton corps pourrisse sur place…

Il lui jette un regard triomphant et s'éloigne, en s'appuyant sur un bâton pour soulager sa jambe blessée.

Rulhan le regarde d'un air sombre. Les regards qu'ils croisent sont tous hostiles ou moqueurs, aucun des pirates ne semble lui manifester la moindre compassion, et il n'y a aucun secours à en attendre. Rulhan se demande une nouvelle fois si Trykster n'aurait pas mieux fait de le laisser tranquille sur l'île.

Le navire longe la côte pendant quelques heures, puis tourne le dos aux falaises et vogue droit vers le couchant, vers la haute mer. Le capitaine maintient

le cap durant toute la journée, et plus les heures passent, plus les espoirs de Rulhan s'amenuisent. Si au moins les pirates étaient restés près de la côte, il aurait pu profiter d'une halte pour s'enfuir… Mais là perdu dans cette mer immense, il se sent complètement désemparé. Même s'il parvient à sortir de sa cage que fera-t-il ? Il n'a aucun espoir de revenir à Darkor sans aide…

La nuit tombe brusquement. Une lanterne est accrochée à la proue du navire, nimbant les vagues noires de reflets dorés. Les marins qui ne sont pas de garde passent leur temps à jouer aux cartes ou au dès, et à discuter. Rulhan tente de prêter l'oreille à leurs conversations, pour essayer de se distraire et pour glaner des informations. Les hommes parlent de ce qu'ils feront de leur part du butin lorsqu'ils seront à Kartugan et des femmes qui les attendent à terre. Ils jouent des parts des richesses entreposées dans la cale, et une bonne partie d'entre-elles a déjà changé de main plusieurs fois. Parfois des rixes éclatent, auxquelles les officiers mettent rapidement fin, à grands coups de fouet et de gourdin.

Qu'est-ce exactement que Kartugan ? Un port, un royaume ? Rulhan ne peut arriver à le déterminer.

Il sommole quelques heures, géné par sa position inconfortable, par le tangage et par tous les bruits de l'océan auxquels il n'est pas habitué : les craquements du bois et les clapotis des vagues venant se briser sur la coque. Personne n'a songé à lui apporter à manger, et la soif et la faim lui tordent les entrailles. Sa gorge est si desséchée qu'il a l'impression de ne pouvoir déglutir.

Rulhan sent une main qui l'empoigne par l'épaule et le secoue doucement.

— Rulhan ! Rulhan ! Réveille-toi !

C'est la voix de Trykster. Mais l'Orlanki ne veut pas se réveiller, il ne veut pas retourner dans cette cage puante, torturé par la faim, la soif et l'angoisse. Il voudrait plonger plus profondément encore dans le sommeil, retrouver Ilyeth, reprendre le rêve là où il l'a laissé à Orgone…

— Réveille toi, espèce d'idiot ! Tu veux rester ici ou quoi ?

Rulhan ouvre un œil. Le petit visage rond de Trykster est là à le regarder entre les barreaux. Il a passé ses bras à l'intérieur de la cage pour mieux le secouer.

Rulhan ne peut en croire ses yeux. Est-ce la réalité ou une nouvelle vision ?

— Qu'est-ce que tu fous ici ? chuchote Rulhan interloqué.

— Je suis venu te délivrer, évidemment ! J'ai dû attendre qu'on arrive près de la terre…

— Comment es-tu venu jusqu'ici ? En volant ?

Trykster secoue la tête, exaspéré.

— Tu crois que j'aurais pu voler si longtemps ? Non, je me suis glissé dans le navire avant le départ d'Orgone, et je me suis planqué dans la cale… Mais c'est le moment à présent, Orlanki, je vais te délivrer…

Il brandit un couteau et commence à trancher les cordes.

Rulhan le regarde faire, fasciné. Etrangement, cette scène lui rappelle quelque chose mais quoi ? Il a l'impression d'avoir déjà vécu quelque chose de similaire, mais en même temps complètement différent…

— *Si tu avais autre chose dans le crâne qu'un pois chiche, murmure-t-il, tu chercherais un caillou tranchant pour couper les cordes.*

Trykster sursaute et lui jette un regard ahuri.

— Tu te souviens de ça ? Tu n'as pas tout oublié alors ?

Rulhan le regarde sans comprendre. Il ne sait même pas pourquoi ces mots lui sont venus à la bouche ni ce qu'ils signifient. Pourquoi un caillou alors que l'Elfe dispose déjà d'un couteau ? Et comment trouver une pierre sur un navire ? La brèche qui s'était ouverte à l'intérieur de lui même se referme aussitôt.

Trykster parvient enfin à ôter les barreaux et Rulhan se contortionne pour se glisser à l'extérieur. Il repousse les pensées étranges qui lui sont venues. Il faut se concentrer sur l'instant présent. Ses muscles sont ankylosés tant il est resté longtemps immobile.

L'aube se lève. Dans la lueur pâle du petit jour, on aperçoit une terre, toute proche. Elle est très différente des rivages de Darkor, une bande de terre plate, avec de vastes lagons bordés de plages de galets et derrière une barrière de forêt constituée d'arbres immenses dont Rulhan n'a jamais vu l'équivalent. Il sent son cœur se serrer à cette vue, tant le paysage lui est étranger. Reverra-t-il jamais Orlank et Ilyeth ?

Trykster le tire vers le bastingage.

— Vite Orlanki, plonge et nage vers la rive.

Rulhan s'avance, mais il a trop présumé de ces forces. Il trébuche sur un cordage et s'étale de tout son long sur le pont. Il se relève aussitôt, mais sa chute a éveillé les pirates. Un visage apparaît et se crispe de fureur en apercevant l'Orlanki.

— Alerte ! rugit-il. Le prisonnier s'est échappé ! Alerte !

Rulhan bondit en avant, droit vers la mer. S'il peut plonger, il se sait suffisamment bon nageur pour disparaître au fond de l'eau et rejoindre la côte… Mais encore faut-il en avoir la force… Ses muscles sont si raides et engourdis qu'il peut à peine marcher. Il arrive pourtant jusqu'au bastingage mais avant qu'il ne puisse l'emjamber, un homme agile bondit sur lui depuis un mat transversal et le plaque violemment sur le pont.

Les deux hommes roulent sur le sol, enlancés dans un furieux corps à corps. Le pirate est beaucoup plus mince que le chasseur, qui même affaibli comme il est, n'a guère de mal à s'en débarrasser et à le jeter au loin, à moitié assommé.

Mais cela lui a fait perdre quelques précieuses secondes, et le temps qu'il se relève, les pirates s'interposent pour lui interdire la fuite. Rulhan tombe à bras raccourcis sur le plus proche d'entre eux. S'il peut le vaincre rapidement, il aura peut-être le temps de plonger à la mer… L'homme brandit un long coutelas à la lame dentelée comme une scie. Rulhan bloque son attaque de la main gauche et le frappe du pied de toutes ses forces, visant le dessous de la ceinture. Il met dans ce coup toute sa rage et sa hargne. L'homme s'effondre, les yeux exorbités.

Mais presque au même instant, Rulhan entend un sifflement aigu, et la lanière d'un fouet s'enroule autour de sa gorge, le tirant brusquement en arrière et lui coupant la respiration. Il s'effondre sur le sol, avec l'impression de sentir sa pomme d'adam broyée sur le choc. Durant quelques épouvantables secondes il lutte pour reprendre son souffle et essayer d'aspirer ne serait-ce qu'une bouffée d'air pur. Avec des clameurs de triomphe, les pirates se ruent en avant. Rulhan se débat furieusement, donne des ruades et des coups de poing, mais peine perdue : ses adversaires le bourrent de coups de pied, visant les côtes, les parties génitales, la tête. Rulhan finit par abandonner la partie, et se roule en boule en attendant des jours meilleurs.

Les renforts ne tardent pas à arriver, heureusement, sous la forme d'un éclair de lumière et de chaleur. Un hurlement de douleur, et un pirate tombe, tenant son épaule brûlée jusqu'à l'os.

— Ecartez-vous ! crie Trykster d'une voix suraiguë. Laissez-le partir !

L'Elfe est perché sur le mat transversal, brandissant le bâton d'argent.

— Je tue le premier qui approche !

Il pointe son arme vers la foule. Rulhan se remet debout, encore chancelant et meurtri. Mais le soulagement est tel qu'il ne sent même pas la douleur. Que mille fois bénis soient ces Cuerogoros et leurs armes redoutables !

Mais de nouveau, le fouet claque, la lanière de cuir s'abat avec une précision absolue, et fait sauter l'arme de la main de Trykster qui pousse un glapissement de surprise et de douleur. Le fouet siffle de nouveau et s'enroule cette fois ci autour de sa jambe. Avec un sourire cruel, Karadin, le capitaine, ramène sa proie vers le sol.

A cette vue, Rulhan sent brusquement ses forces lui revenir. Il bondit en avant, abat un pirate d'un direct à la machoire, un autre d'un crochet du gauche, et bondit vers le chef. Son dernier espoir est là, au moins permettre à Trykster de s'envoler… Mais Karadin esquive sa charge d'un pas de coté, et l'Orlanki, déséquilibré par le tangage dont il n'a pas l'habitude, va rouler sur le sol. Avant qu'il ne puisse se relever, les pirates sont sur lui.

Karadin ne fait aucune attention à lui. Il a ramené Trykster jusqu'au sol, et l'empoigne fermement par le bras. Rulhan sent son cœur se serrer. Pourquoi l'Elfe est-il revenu ? Il aurait mieux fait de l'abandonner à son sort…

— Trouvez moi son arme et apportez la moi, ordonne Karadin en faisant claquer son fouet.

— Alors Elfe, dit-il en se retournant vers son prisonnier. Tu fais moins le malin sans ton arme Cuerogoros ?

Il le frappe en plein visage avec le manche de son fouet.

Rulhan adresse des prières à Orlank que l'Elfe arrive à tenir sa langue, qu'il ne fasse rien pour attiser encore plus la colère des pirates. Trykster crache du sang et un morceau de dent et ne répond pas. Les pirates forcent Rulhan à s'agenouiller devant le capitaine, un couteau sur la gorge.

— Tuez le ! rugit un homme, dans lequel Rulhan croit reconnaître le boîteux de la veille. Tuez ce maudit Elfe !

— Le tuer ? Pourquoi lui accorder cette délivrance si vite? J'aimerais d'abord voir comment il vole sans ses ailes….

Des rires lui répondent. Comme s'ils avaient deviné le projet de leur chef, les pirates apportent des cordes, et lient les ailes de Trykster dans son dos. Puis ils attachent une corde à ses chevilles et le hissent jusqu'à la grande vergue, qui soutient les voiles au travers du mat.

En levant les yeux, Rulhan voit son compagnon se tortiller et se débattre comme un poisson au bout d'une ligne.

— Maintenant, fais-nous voir comment tu voles, Elfe ! lance le capitaine en riant

Des clameurs sadiques montent de la foule des pirates lorsque Trykster est précipité la tête la première dans la mer. Avec horreur, Rulhan le voit tomber comme une masse de l'autre coté du bastingage. D'où il est placé, il ne voit pas la mer se refermer sur lui. Les pirates poussent des hurlements et trépignent de joie.

— Remontez le ! lance Karadin en riant. Voyons si les requins en ont laissé un bout !

Trykster est toujours intact, et même encore bien vivant, à se balancer la tête en bas au bout de la corde attachée à ses chevilles. Il se tortille dans tous les sens pour essayer de se dégager, et crache de l'eau de mer.

Les pirates le hissent de nouveau jusqu'à la grande vergue, et le projetent une nouvelle fois à la mer. Les pirates recommencent ce jeu deux fois de suite, saluant chaque chute et chaque remontée par des cris sauvages.

Lorsqu'ils remontent l'Elfe la troisième fois il ne bouge pas plus qu'une pierre, et Rulhan sent son cœur se serrer. Les pirates l'allongent sur le pont et l'un d'eux se penche sur lui.

— Il est encore vivant, s'exclame-t-il d'un ton étonné.

L'Elfe bat des paupières et sa poitrine se soulève faiblement. Il tousse et crache un flot d'eau de mer.

— Il est plus solide qu'on aurait pu le croire.

— Plus dur à tuer que de la vermine.

— Finissons en, lance Karadin.

Il abat son fouet, ouvrant des sillons écarlates sur la poitrine, le dos et les membres de Trykster. L'Elfe se tortille sous les coups en gémissant.

— Voilà qui devrait suffire à attirer les requins…

Rulhan intervient.

— L'Elfe est protégé par la déesse Targa ! souffle-t-il. Le tuer, c'est encourir sa colère.

Karadin a un sourire de dérision. Il fait un signe et les pirates font basculer le corps sanguinolant de Trykster par-dessus bord. Rulhan le voit de nouveau disparaître et adresse furieusement des prières à Orlank pour que le pouvoir de cette déesse des montagnes marche sur les bêtes de l'océan. Il repense au serpent, et sent sa confiance se raffermir.

Attirés à des kilomètres à la ronde par l'odeur du sang qui se répand dans la mer, les requins ne tardent pas à arriver, se bousculant pour être le premier au festin. Leurs ailerons apparaissent, fendant l'écume tout autour du navire. Mais aucun d'eux ne semble désireux d'attaquer l'Elfe. Ils se contentent

de décrire de larges cercles autour de lui. Certains le frolent ou le poussent doucement de leur nez, mais aucun ne semblent vouloir le dévorer.

Karadin fixe ce spectacle avec incrédulité. Une sorte de crainte superstitieuse se lit dans les yeux des marins.

— Bouffez le ! lance quelqu'un en s'adressant apparamment aux requins. Qu'est-ce qu'ils attendent ces idiots ?

— Il n'est peut-être pas comestible ?

— C'est de la viande avariée que de la viande d'Elfe !

— Les requins ne le tueront pas, insiste Rulhan très vite. Car ils savent eux que la déesse Targa le protège. Mais s'il se noie, elle vous tiendra pour responsables de sa mort, et enverra contre vous les pires créatures des abysses.

Un voile d'inquiétude passe dans le regard de Karadin.

— Crois moi, dit encore Rulhan. J'ai vu ce que la déesse fait aux hommes qui ont eu le meilleur de lui déplaire… Elle exerce contre eux les plus cruelles des vengeances… Si Trykster meurt, c'est toi qu'elle considérera comme responsable, puisque c'est toi qui as ordonné sa mort… Tous les animaux qui peuplent la mer, le ciel ou la terre seront tes ennemis et te traqueront où que tu ailles. Tu ne pourras pas échapper au couroux de la déesse.

Karadin est toujours indécis. Sa bouche se tord dans un rictus méprisant, mais une lueur de crainte brille au fond de ses yeux. Il joue nerveusement avec son fouet.

Soudain, un pirate désigne d'un doigt tendu le mat, en ouvrant de grands yeux ronds. Toute une colonie de mouettes s'est installée sur la grande vergue et regarde les marins d'un air menaçant. L'air se met brusquement à résonner de leurs cris aigus, dans lesquels on sent poindre une colère montante.

Karadin fronce les sourcils.

— Vite ! dit Rulhan. Ou bien il sera trop tard.

— Remontez ce monstre à bord ! ordonne le chef, d'une voix où l'on sent poindre une inquiétude mal dissimulée.

Les marins s'exécutent, et hissent l'Elfe hors de l'eau. Les requins ne l'ont pas touché, mais le sang ruissele de ses plaies et sa poitrine reste obstinément immobile.

— Il ne respire plus ! lance l'un des pirates.

Les cris des mouettes redoublent de fureur, et la nuée semble soudain enfler et s'étendre, comme une sorte de nuage de becs et de plumes massé au dessus du navire.

— Ranimez le, espèces d'idiots ! ordonne Karadin, dont la voix trahit maintenant une peur clairement perceptible.

Son regard est fixé sur les mouettes qui le contemplent de leurs yeux noirs et ronds. Il dégaine le bâtonnet de lumière qu'il a arraché à Trykster et le tripote d'un air nerveux. Ses hommes tranchent à la hâte les liens qui entravent l'Elfe et lui font faire de vigoureux mouvements respiratoires. La poitrine de Trykster se soulève brusquement et il crache un flot d'eau de mer. Les mouettes saluent son retour parmi les vivants avec des cris perçants et des battements d'ailes.

— Laissez-le moi, grogne l'homme à la jambe perforée. Je le tuerai de mes mains ! J'en prends le risque pour moi seul !

Karadin hésite mais secoue la tête.

— C'est idiot de gacher de la viande. Nous trouverons bien à le vendre à Kartugan.

— Je te le rachète sur ma part ! lance le pirate, qui a déjà dégainé son coutelas et darde sur l'Elfe un regard plein de hargne.

Karadin secoue la tête.

— Pas tant qu'il sera à bord, lâche-t-il.

Au fond de lui, il songe à offrir cette créature à la Reine Rouge. Qu'elle se débrouille avec lui et assume la malédiction !

Il fait attacher Trykster au sommet du mat, et défend à quiconque de s'approcher de lui. Il espère encore que les mouettes pourraient le terminer, mais elles passent et repassent toute autour de l'Elfe offert sans défense à leurs becs sans faire mine de l'attaquer.

Rulhan est de nouveau enfermé dans sa cage crasseuse, affaibli et meurtri. Il n'est qu'à demi soulagé : Trykster est vivant, mais s'il reste trop longtemps ainsi suspendu entre ciel et terre, sans eau, ni nourriture, ni soin, il risque de ne pas le rester bien longtemps. Peut-être s'est-il rompu quelques os lors de ses chutes répétées dans la mer depuis le haut du mat ?

Mais de toute façon, le sort qui les entend à Kartugan est-il vraiment enviable ? Il jette un regard aux mouettes qui se sont à présent dispercées et suivent le navire en quête de reliefs de nourriture. C'est gentil de la part de Targa de veiller sur Trykster, mais pourquoi n'agit-elle pas maintenant pour les tirer des griffes de ses bandits ? Rulhan se surprend à espérer qu'un monstre marin, serpent géant, kraken ou léviathan ne surgisse du fond des abysses pour envoyer ce raffiot par le fond. Il secoue la tête. Quelle idiotie de sa part… Comment peut-il tomber aussi bas, en être réduit à implorer l'aide improbable d'une divinité ? Mais il en va ainsi lorsque l'homme perd toute prise sur son destin : il préfère prier et espérer encore, que de se résigner.

Rulhan s'étonne de la violence de son attachement envers l'Elfe, qu'il mesure à la rage qu'il a éprouvée à le voir torturer devant lui et au chagrin qu'il aurait eu à le voir mourir. Pourquoi un tel trouble ? *Ce n'est qu'un Elfe.*

La faim et la soif lui font tourner la tête. Rulhan s'efforce de se détendre et de se calmer. S'angoisser pour l'avenir ou se consumer de rage impuissante ne sert à rien. Ce qu'il faut c'est se reposer, prendre des forces et guetter l'instant favorable pour agir… Il trouvera bien un moyen de s'échapper avant que la Reine Rouge ne le change en zombie… Il délivrera Trykster, volera une barque et fuira avec lui… Il ferme les yeux et se force à respirer lentement, régulièrement, vidant son esprit de toute pensée.

La Reine Rouge

Kartugan est une ville bâtie au fond d'un lagon aux eaux turquoises, un mélange hétéroclite de masures décrépites et rongées par l'humidité, de maisons sur pilotis et de batisses de brique plus imposantes. Derrière, on aperçoit émergeant au dessus de l'émeraude des arbres les toits des manoirs de pierre des chefs pirates, bâtis un peu à l'écart du port. Dans la crique, mouillent plusieurs navires semblables à l'Ecorcheur, certains plus grands encore et plus élancés, dont une galère à double rangée de rames. On aperçoit également une multitude de voiliers plus petits, de radeaux et de barques de pêche.

Il y a tellement de navires que l'Ecorcheur ne peut approcher du port. Il jette l'ancre à quelques centaines de mètres de la terre et des chaloupes sont mises à la mer pour transporter les hommes d'équipage et le butin. Les pirates extraient de la cale des caisses et des sacs pleins d'étoffes précieuses et de vêtements, d'armes et de pièces d'armure, de vases décorés, de grands miroirs de bronze, de colliers de perle marine, de pendentif d'ambre et de lapis-lazuli…

Le fruit de leurs rapines et de leurs pillages s'entasse en désordre au fond des barques. Une foule d'hommes en haillons et d'enfants nus et crasseux s'est massée sur les pontons à l'arrivée de l'Ecorcheur. Le débarquement est salué par des cris de joie et des acclamations. Les hommes se bousculent pour aider les pirates à décharger, espérant avoir leur part du butin.

A Kartugan, les armes sont prohibées, les rixes interdites. L'ombre de la Reine Rouge et de sa sinistre armée plane sur cet endroit, seule loi à laquelle ces hommes sans loi acceptent de se plier.

Karadin laisse son second et ses officiers s'occuper du partage du butin. Il prend quelques hommes avec lui et emmène Rulhan et Trykster vers le repaire de la Reine Rouge, qui est caché quelque part à l'intérieur de l'île. Les mains (et les ailes) des prisonniers sont toujours entravées, mais on leur détache les pieds pour qu'ils puissent marcher. Rulhan parvient à suivre le rythme en dépit de sa faiblesse, mais Trykster en est incapable. Il s'effondre sur le sol, sans pouvoir même tenir sur ses jambes et se laisse traîner dans la boue par les pirates.

— Laisse moi le porter ! demande Rulhan.

Karadin le regarde d'un air cruel.

— Comme tu veux. Mais nous ne ralentirons pas la marche pour autant.

L'Orlanki jette l'Elfe sur ses épaules. Il ne pèse pas grand-chose, et en temps normal il pourrait le transporter sur des kilomètres sans ressentir de fatigue, mais Rulhan, affaibli par le manque de nourriture, a l'impression de porter une enclume. Il chancelle et titube sous le poids.

La colonne traverse la ville de Kartugan, longeant une large avenue boueuse et souillée d'immondices, puis s'enfonce droit dans la forêt en suivant une piste large de quelques mètres à peine entre deux murs verts. Le sol est humide et grouille d'insectes. Des craquements, des bourdonnements résonnent dans les sous bois. La végétation est d'une variété et d'une luxuriance supérieure à tout ce que Rulhan aurait pu imaginer, et lui fait presque oublier sa fatigue. Les arbres semblent monter jusqu'au ciel, et il aperçoit des fleurs couleur pourpre

atteignant un mètre de diamètre, des fougères géantes aussi grandes que des arbres, et des toiles d'araignée si vastes qu'elles pourraient emprisonner un cheval.

Sur leur passage, une sorte d'insecte d'un vert luisant semblable à une mante religieuse les observe, perchée sur une branche. Elle atteint la taille d'un gros chien. Avec inquiétude, Rulhan se demande quels monstrueux prédateurs peuvent roder dans cette forêt prodigieuse. Le voyage se prolonge, et la marche requiert bientôt toute sa concentration. Il doit faire un énorme effort de volonté rien que pour ne pas tomber, et garde les yeux obstinément fixés sur le sol pour ne pas risquer de trébucher sur une pierre ou de glisser dans la boue. Il sait que s'il tombe, il risque de ne jamais pouvoir se relever. Il règne en ces lieux une moiteur féroce, qui ajoute encore à son trouble.

La marche se poursuit ainsi pendant ce qui lui semble être des heures et des heures, à travers une forêt de plus en plus dense et enchevétrée, à telle point que les pirates sont obligés de sortir leurs machettes pour ouvrir une voix à travers la végétation qui envahit la piste. La route s'incurve de plus en plus, et commence à monter, et la pente ajoute encore à la pénibilité de la marche. Rulhan a l'impression d'être parvenu à la limite de ses forces. Il n'arrive plus à avoir une seule pensée cohérente, il ne se préoccupe que d'une chose : mettre un pied devant l'autre, et cette tâche surhumaine occupe pour l'heure toutes les ressources de son esprit.

Tout à sa concentration, il ne s'aperçoit pas qu'il est arrivé au bout de son épuisant périple. Devant lui, se dresse une falaise à la roche couleur de rouille, et au pied de cette falaise, au sommet d'un escalier de pierre large d'une dizaine de mètres, s'ouvre un passage obscur, large de presque cinq mètres, et surmonté d'un fronton gravé de runes.

Les pirates se sont arrêtés et lancent des regards inquiets vers l'antre de la Reine Rouge. Rulhan n'en peut plus, et tombe à genoux sur le sol, laissant échapper son fardeau. Rulhan regarde l'Elfe, effrayé par la paleur diaphane de sa peau d'or et par la fragilité de son souffle.

Entre la falaise et la forêt, s'étendent des champs cultivés. L'Orlanki ne s'est pas rendu compte qu'il était sorti du couvert des arbres depuis un bon moment déjà. Dans les champs s'affairent d'étranges hères vêtus de haillons déchirés, qui raclent le sol avec des gestes lents et mécaniques.

Rulhan sent qu'on l'empoigne par les cheveux et qu'on le tire violemment en arrière, pour le forcer à se relever. Il s'exécute en laissant échapper un râle de souffrance.

— Ce sont les esclaves de la Reine Rouge, dit Karadin en désignant les silhouettes dans les champs. Bientôt tu seras l'un d'eux.

Les pirates semblent mal à l'aise. Ils ne songent plus à rire, et ils surveillent nerveusement les environs.

— Avance ! ordonne Karadin, poussant l'Orlanki vers l'escalier. Celui retombe à genoux sur le sol, et préfère avancer ainsi comme un animal, plutôt que d'essayer de se lancer dans la tâche épuisante et hasardeuse de se relever.

— Ramasse l'Elfe, ordonne Karadin à l'un de ses hommes, et viens avec moi. Je vais offrir ces esclaves à la Reine Rouge. Vous autres, attendez mon retour !

Le pirate choisi jette à son chef un regard effrayé, mais il s'exécute sans même chercher à discuter. Les autres s'assoient sur les marches avec un soulagement visible. Tous gardent les mains posées sur leurs armes.

Karadin force Rulhan a grimper le long de l'escalier, le trainant presque par les cheveux, marche après marche, tandis que le pirate suit derrière lui en tenant l'Elfe dans ses bras, le portant avec une évidente mauvaise volonté, comme un animal particulièrement répugnant.

A l'intérieur, des braseros rougeoient dans les ténèbres, éclairant une vaste salle au sol formé de grandes dalles grises et lisses, au plafond obscur et soutenu par des colonnes coniques.

Des formes s'avancent au devant des nouveaux venus, des créatures humaines au regard vide, vêtues de haillons rapiéciés, et brandissant comme des automates de longues piques dont les pointes luisent d'un éclat de sang.

— Je suis venu voir la Reine Rouge ! lance Karadin d'une voix qu'il tente de garder ferme. Je suis venu lui offrir des présents et lui apporter des informations.

Les zombies hochent la tête d'un air mécanique sans qu'on puisse deviner s'ils ont compris où non le sens de ce message. Ils s'écartent et laissent les voyageurs s'avancer jusqu'au centre de la salle. Au fond, il y a des arches de pierre noire menant vers d'autres passages, et deux escaliers massifs encadrent un balcon surplombant toute la pièce. Karadin s'immobilise au pied de ses escaliers, et oblige Rulhan à s'agenouiller sur le sol.

Il faut agir maintenant, se dit Rulhan, avec la petite partie de son esprit qui est encore alerte. C'est peut-être sa dernière chance… Il jette un bref regard au bâton de lumière que porte le chef pirate accroché à sa ceinture. Il suffirait de bondir, de lui arracher l'arme et tout deviendrait possible… En temps normal, sans les douleurs terribles qui crucifient le moindre de ses muscles, sans la faim et la soif qui lui tordent les entrailles, ce serait un jeu d'enfant… mais son corps refuse de lui obéir… Il doit lutter pour ne pas perdre conscience.

Il ne voit pas, au dessus de sa tête, apparaître une silhouette drapée dans une longue robe couleur pourpre, avec une capeline écarlate dont le capuchon rabattu laisse apercevoir un visage creusé de rides profondes, qu'encadre une masse de cheveux dont le temps a terni la couleur rousse.

— Et bien Karadin ? Quelle nouvelle m'apportes-tu de Darkor ? demande la Reine d'une voix froide et autoritaire.

Le chef pirate s'incline profondément.

— Les chevaliers ont leurs regards tournés vers la terre. Du nord a surgi une puissante armée d'uroghs. On dit que ceux-ci se sont alliés à des chevaliers renégats que l'on croyait disparus depuis des siècles : les Cserakhs. Ensemble, ils forment une puissance qui inspire le respect aux Darkoréens.

Rulhan perçoit les mots dans un brouillard confus, essaye de trouver un moyen d'exploiter l'information qu'ils recèlent… Mais n'en trouve aucun. S'il revèle ce qu'il sait peut-il acheter sa vie et celle de Trykster ?

— Les Darkoréens sont les meilleurs guerriers du monde connu, observe la Reine avec incrédulité. Seul Alcyande pourrait les menacer. Ils ont les armes et les armures forgées par les Cuerogoros, les griffons… Pourquoi craindraient-ils une bande d'uroghs ?

— Ce ne sont pas tant les uroghs qu'ils craignent que les chevaliers qui sont avec eux… Les Cserakhs sont revenus. Il y a toujours la prophétie… Celle qui prédit que Darkor ne pourra être vaincue que par les chevaliers eux-mêmes. La plupart des Darkoréens sont persuadés que ceci est un présage funeste, annonçant la victoire des Cserakhs.

— Ils sont devenus faibles et superstitieux, remarque la Reine avec mépris. Le temps des Darkoréens est peut-être terminé… Alors, rallions-nous à leurs adversaires ! Si nous attaquons sur la mer, les Darkoréens seront pris entre deux feux…

— Ma Reine ! s'exclame Karadin alarmé. Cela serait prendre un bien grand risque ! Les Darkoréens sont sur la défensive, mais ils représentent encore une grande force ! Si nous nous retournons contre eux, ils risquent de nous briser…

— Le temps de la confrontation avec Darkor viendra tôt ou tard, dit la Reine d'un air songeur. Crois-tu qu'ils vont tolérer éternellement notre présence ici ?

— Si nous attaquons leurs ennemis et leur livrons une partie de notre butin comme nous l'avons toujours fait, pourquoi pas ? Nous pouvons encore leur être utile…

— S'ils se débarassent des Cserakhs, ils n'auront plus besoin de notre soutien. Alors ils se retourneront contre nous et détruiront Kartugan… Pourquoi ne pas prendre les devants ?

Karadin n'ose pas répliquer, mais il pense au fond de lui que se dresser contre les Darkoréens, maîtres de l'air et de la mer est une pure folie. Rulhan quant à lui voit l'instant venu d'agir. Trykster ne bouge plus, inanimé sur le sol, il ne sait même pas s'il est mort ou vivant. Il lui faut jouer sa dernière carte maintenant, ou jamais. Il rassemble ses dernières forces et se dresse à genoux sur le sol.

— Reine Rouge, commence-t-il d'une voix coassante. Reine Rouge écoute moi…

La Reine abaisse vers lui un regard intrigué. La froideur et le mépris laissent la place une sorte d'étonnement.

— Qui est cet homme ?

Rulhan ouvre la bouche, mais Karadin le devance.

— Un esclave, ma Reine, que je comptais t'offrir. Il est allé sur Orgone, mais le dieu l'a épargné, et après lui avoir ravi son âme il la lui a rendue.

Les yeux de la Reine s'écarquillent de surprise.

— Tu dois avoir beaucoup de sagesse ou de folie en toi, Orlanki, pour refuser les dons de l'Esprit d'Orgone.

— J'ai des informations pour toi, Reine Rouge, réussit à dire Rulhan. Elles concernent Darkor. Je te les révèlerai si tu nous rends notre liberté, à moi et à l'Elfe.

La Reine fronce les sourcils. Karadin brandit son fouet d'un air furieux.

— Comment oses-tu t'adresser ainsi à la Reine, chien ! Tu vas nous révèler tout ce que tu sais sinon je t'écorche tout vif.

Il fait claquer son fouet d'un air menaçant. Mais la Reine lève la main.

— Laisse, Karadin.

Elle descend lentement les marches et s'approche de Rulhan, qui lutte désespérément pour essayer de se remettre debout. Le regard de la Reine glisse sur le corps étendu de Trykster, sur sa peau diaphane, tuméfiée et lacerée. Elle croise le regard de l'Orlanki, et celui-ci croit lire sur son visage une sorte de sourire.

— Tu es bien loin de chez toi, Orlanki. Que faisais-tu donc à Orgone ?

— Acceptes-tu mon marché ? questionne Rulhan les dents serrées.

La Reine Rouge hoche la tête.

— Je l'accepte ! Dis moi ce que je dois savoir et je te libérerai.

— Tu dois libérer l'Elfe également !

— S'il vit encore, dit la Reine d'un ton indifférent. Ce qui m'étonnerait. Parle à présent, avant que ma patience ne soit à bout.

Rulhan pousse un bref soupir. Il n'a d'autre choix que de faire confiance à la Reine, bien qu'au fond de lui il sache qu'il n'y a pas grand-chose à attendre d'une pirate sans honneur.

— Tu ne dois pas attaquer Darkor. Les chevaliers d'émeraude qui étaient les alliés des uroghs ont disparu et à l'heure où je parle, les Darkoréens ont déjà dû anéantir leurs ennemis. Seuls les Cserakhs auraient pu leur tenir tête et ils ont disparu à jamais.

— Comment le sais-tu ? Et qu'est-ce qui te fait croire qu'ils ne reviendront pas ?

— J'ai moi même détruit leur pierre magique, l'émeraude qui les reliait au monde des vivants. Les Cserakhs n'étaient pas des humains. C'étaient des spectres surgis d'un passé lointain, invoqués par un magicien inconscient et présomptueux qui croyait pouvoir en faire des esclaves. Mais grâce au bâton de lumière des Cuerogoros j'ai détruit la pierre et les spectres ont disparu dans le néant.

— J'ai déjà vu les chevaliers d'émeraude. Ils ne ressemblaient pas à des spectres.

— Ils étaient formés de chair et de sang, reconnaît Rulhan, mais ils ne pouvaient saigner, ni mourir, et les armes ne pouvaient rien contre eux. Je les ai combattus, je sais que la seule chose qui pouvait les contrôler et les détruire était cette pierre magique.

La femme le scrute en silence, tentant de peser la vérité dans ses paroles.

— Il raconte n'importe quoi, hasarde Karadin. Une histoire à dormir debout…

— Non, dit la femme. J'ai déjà vu les Cserakhs, et j'ai vu aussi la pierre d'émeraude, quoique à l'époque je n'avais pas fait le rapprochement. Je crois qu'il dit vrai. Son histoire sonne juste.

Il y a de la déception dans sa voix, comme si l'idée de repousser la confrontation avec les Darkoréens semblait lui déplaire profondément.

— Les Orlankis mentent rarement, poursuit la Reine. Ils sont souvent violents et impitoyables mais ne sont ni trompeurs, ni hyprocrites. Jures-tu par Orlank, le Dieu de la Montagne d'Orlank, que tout ce que tu m'as dit est vrai ?

— Je le jure, par Orlank, dit aussitôt Rulhan. Qu'il m'arrache à l'instant la langue si je mens.

— Je te crois.

Karadin lance à Rulhan un regard haineux.

— Laisse-nous à présent, dit la Reine avec douceur. Retourne à Kartugan. Si les Darkoréens ont réglé leurs problèmes sur la terre, ils vont commencer à se préoccuper de la mer à nouveau, et peut-être devrons nous rapidement partir à la recherche d'une autre cachette. Je vous transmettrai mes ordres bientôt.

Karadin hoche la tête et les pirates quittent les lieux. La Reine Rouge se penche vers Rulhan. Celui-ci songe qu'il est seul avec cette femme, déjà âgée et sans doute beaucoup plus faible que lui. S'il pouvait recouvrer seulement une petite partie de ces forces…

— J'ai connu un Orlanki autrefois, affirme la Reine Rouge. Nous avons guerroyé ensemble contre les uroghs. Il se nommait Aegir.

Le regard de Rulhan se fige de surprise. L'information met un moment à se frayer un chemin dans les replis de son cerveau embrumé par la fatigue.

— C'était mon père… réussit-il à dire.

— Cela ne me surprend pas, car tu lui ressembles. Un moment, j'ai cru que c'était lui qui revenait se présenter devant moi, après toutes ses années…

Un éclair de compréhension traverse l'esprit de Rulhan.

— Tu es Keredia…

La Reine hausse les sourcils.

— Tu connais mon nom ?

Rulhan hoche la tête

— Personne ne m'a plus appelée ainsi depuis des années… Depuis le temps où j'étais mercenaire au service des mages.

Rulhan titube jusqu'à l'endroit où gît Trykster, couvert de sang et de crasse. Il ne bouge pas plus qu'une pierre, même sa poitrine ne se soulève plus. L'Orlanki coule sa tête contre la poitrine de l'Elfe. Le cœur s'est arrêté de battre. Rulhan sent une sensation de froid se répandre de sa poitrine jusqu'à l'ensemble de son corps. *Trykster est mort.*

Il ne réalise pas ce que cela signifie. Dans un éclair il revoit l'enfant tel qu'il l'a vu la première fois, gisant en pleurs sur les rochers, l'épaule démise et le genou ouvert. Cette image surgit brusquement de derrière le mur de brume qui recouvre sa mémoire, puis disparaît aussi vite qu'elle est venue, avant qu'il ne puisse la saisir, ne laissant derrière qu'incompréhension et frustration.

D'un pas lent, empreint de majesté, Keredia descend les marches pour rejoindre Rulhan dans la grande salle. Sa robe est si longue qu'elle traine derrière elle sur le sol. A ses doigts crochus comme des serres d'aigle, brillent des bagues

d'or serties de rubis étincelants. Elle regarde l'Orlanki comme on regarde un fantôme, l'esprit empli de souvenirs.

— Cela fait si longtemps, souffle-t-elle. J'étais une belle femme alors…

Rulhan lève les yeux sur le visage ravagé de rides de Keredia. Sur son visage à lui, les larmes coulent, brûlantes, jamais il n'aurait cru cela possible. Il n'a pas pleuré depuis les premières années de son enfance. Il ne sait pas pourquoi ce chagrin, cette souffrance, remontent des profondeurs de lui-même, jusqu'à le faire chavirer et lui faire perdre tout contrôle. *Tout ça pour un Elfe*…

— Il est mort… souffle-t-il.

Qu'advient-il des Elfes une fois morts ? Sont-ils condamnés au néant, peuvent-ils renaître d'une façon ou d'une autre ou vont-ils rejoindre leur déesse Kireth ? Keredia se penche et pose sa main sur la gorge de l'Elfe, cherchant la carotide.

— Son cœur ne bat plus, confirme la femme. Mais il est encore possible de le sauver. Amène le jusqu'à mon laboratoire !

Rulhan a un sursaut d'horreur.

— Pour que tu le changes en zombie ? Je préfère qu'il reste comme il est.

Keredia le regarde avec froideur.

— Je ne vais pas en faire un zombie. Mais il se passe toujours un temps avant que l'âme ne quitte définitivement le corps. Tant que ce délai n'est pas écoulé, je peux encore le ramener. Suis-moi et ne traîne pas !

La voix a l'accent du commandement, Rulhan se laisse complètement subjuguer, s'accrochant à ce dernier espoir comme à une bouée. Il passe ses bras sous le corps de Trykster, bande toute les ressources de son corps brisé et le soulève. Est-ce la mort qui rend l'Elfe si léger ? Il a l'impression qu'il pèse moins que tout à l'heure.

Il suit Keredia qui marche devant lui, flottant dans sa longue robe pourpre. Elle l'entraîne le long d'un escalier, franchit une arche en ogive, puis pénètre dans un long couloir éclairé par la lueur crachotante de torches de résine. Des portes de chêne renforcées de fer s'ouvrent à intervalles réguliers, massives et austères comme des portes de prison.

Un groupe de créatures s'avance à leur rencontre d'un pas lent, des formes blanches aux mornes visages. Keredia ne leur accorde pas un seul regard, mais lorsqu'il passe au milieu d'elles, Rulhan a l'étrange impression qu'une vague de glace l'enveloppe et le traverse, le laissant transi de froid. Il flotte dans l'air une odeur de chair morte.

Keredia s'arrête devant une porte plus large que les autres, tout au fond du couloir. Elle porte la main à sa poitrine et en tire une grande clef d'acier qu'elle introduit dans la serrure. Celle-ci s'ouvre avec un déclic qui résonne sinistrement dans le couloir. A l'intérieur, on sent une odeur étrange et désagréable, mêlant le parfum des herbes séchées, aux volutes d'encens, aux odeurs de moisi et de mort.

— Pose le sur la table ! ordonne Keredia.

La pièce est plongée dans la pénombre. Des colonnes massives soutiennent un plafond vouté qui se perd dans l'ombre. La table est encombrée

de fioles et de récipients en verre que Rulhan écarte sans ménagement pour y allonger le corps de Trykster. Keredia allume des bougies et les dispose rapidement tout autour du corps, formant un cercle de lumière. Rulhan a l'impression d'avoir déjà vu cela quelque part, mais où ? Soudain, il s'en souvient : c'était exactement de cette manière que Nirogh avait disposé les chandelles autour de son corps à *lui*…

— Nous n'avons pas le temps de faire cela dans les règles, lance-t-elle d'un ton sec. Ecarte toi !

Rulhan obéit, complètement dominé par l'aura d'autorité qui émane de la femme.

La lumière tremblotante des bougies éclaire des étagères de bois couvertes de grimoire et de parchemins jaunis. Keredia s'empare de l'un d'eux, le pose brutalement sur la table, l'ouvre et se met à en feuilleter les pages couvertes d'encre noire. Ces gestes sont précis et rapides, emplis d'assurance.

— Es-tu magicienne, mercenaire ou pirate ? demande Rulhan, mais la femme ne perd pas son temps à lui répondre.

Elle lève brusquement les yeux du livre. En croisant son regard, Rulhan a un sursaut de surprise. Ses yeux ont pris un aspect étrange, légèrement brillant, comme si une lumière l'éclairait de l'intérieur. Elle prend sur l'étagère une petite boîte de bois sculpté, l'ouvre et en tire une perle parfaitement ronde et pure, de la taille d'un pois. Elle la dépose dans la bouche de l'Elfe, puis oint diverses parties de son corps à l'aide d'une huile fluorescente: le sommet de son crâne, le front, un peu au dessus de la racine du nez, la base de la gorge, le cœur, et le ventre. Interloqué, Rulhan voit les parties touchées se mettre à luire doucement dans la pénombre.

Ensuite, Keredia marmonne entre ses dents une étrange mélopée, douce et lancinante, mais qui est chargée aux oreilles de Rulhan d'accents si funestes qu'il sent la peur envahir son cœur.

Keredia allume un feu dans un brasero de pierre et jette dans les flammes des branches touffues, qui répandent dans la pièce une fumée épaisse et piquante. Rulhan a du mal à respirer, il ne distingue presque plus le corps de Trykster, mais il voit toujours les lueurs, brillant dans le brouillard comme des étoiles.

Le chant de Keredia prend plus d'ampleur et de force, sa puissance jaillit soudain comme une vague irrésistible balayant tout sur son passage. Soudain, le corps de Trykster se raidit, pris d'un spasme incontrolé. Sa colonne vertébrale se creuse au risque de se rompre, soulevant l'Elfe au dessus de la table. Sa bouche s'ouvre largement laissant échapper un coassement rauque. Une vague de joie et de soulagement envahit brusquement le cœur de Rulhan.

Il bondit, saisit l'enfant par les épaules et le soulève, mais lorsqu'il croise son regard il reste figé de stupeur. *Ce n'est pas Trykster.*

Ou plutôt, le visage et le corps sont ceux de Trykster, mais ce n'est pas l'enfant qui le regarde à présent, son expression est complètement autre, différente, malfaisante et chargée d'une haine si palpable que Rulhan le lâche brusquement et recule comme s'il l'avait frappé. La chose-qui-n'est-pas-Trykster saute sur ses pieds et émet un rire bref et rauque, ressemblant aussi peu à celui

de l'Elfe que possible. Elle palpe son corps, l'examine, étudie avec intérêt les ailes diaphanes qui prolongent ses omoplates.

— Ce n'est pas l'Elfe ! crie Keredia, d'une voix que la panique rend perçante. Il faut le renvoyer d'où il vient !

Elle se précipite vers un poignard dont la lame courbe est gravée de runes. Mais Rulhan s'interpose.

— Non !

— Laisse moi le tuer, idiot ! C'est un démon ! Il est très dangereux !

— Le corps est celui de Trykster !

S'ils patientent un moment, peut-être Trykster pourra-t-il combattre l'esprit qui a pris possession de son corps, peut-être pourra-t-il revivre… Mais Keredia le repousse violemment. Dans l'état où il est, il ne peut lui résister. Elle se rue droit sur la chose, arme brandie. Mais le faux Trykster esquive son attaque et s'élève au dessus du sol, hors de sa portée. A nouveau, il rit, d'un rire sans joie, et plein de malfaisance, et se perd dans la fumée qui envahit encore la salle.

Rulhan recule, cherche à repérer des yeux la créature tapie dans les ténèbres. Soudain, il ressent une présence, avec une telle intensité qu'il se retourne comme si quelqu'un venait de surgir dans son dos. Mais il n'y a personne. Pourtant la sensation de présence demeure, toujours aussi forte. Il a l'impression qu'un être est là, tout prêt de lui, invisible. Une voix lui chuchote à l'oreille.

— Frappe le …

— Trykster ?

La voix semble toute proche, mais il ne peut la localiser, comme si elle venait de l'intérieur de lui-même.

— La lame enchantée le chassera de mon corps si tu le blesses, et je pourrais revenir, souffle la voix, si tenue que Rulhan n'est pas sûr d'avoir bien compris les paroles.

Keredia tente d'attraper la créature, mais celle-ci lui échappe en volant. Elle s'enfuit avec un rire strident et va se percher au dessus d'une grande étagère de bois chargée de fioles et de bocaux translucides. Keredia se précipite, brandissant sa lame, mais la chose s'arqueboute contre le mur et repousse avec ses pieds la lourde étagère qui s'effondre sur la magicienne. Celle-ci pousse un cri de douleur, écrasée par la masse qui s'abat sur elle. Les fioles se brisent et se répandent en milles morceaux sur le sol.

Le rire de la chose résonne de nouveau, elle s'envole, passe au dessus de l'armoire renversée et se rue vers la sortie. Mais Rulhan est le plus prompt : il s'abat sur la porte, la referme brutalement et tourne la clef qui est restée dans la serrure.

La chose pousse un cri de rage.

— Donne moi la clef, coasse-t-elle d'une voix étrange et mal assurée, comme si elle découvrait le langage des humains.

— Si tu la veux, viens la chercher ! lance Rulhan.

Et il recule rapidement vers le fond de la salle. La chose le toise des pieds jusqu'à la tête.

— Pourquoi te dresses-tu contre moi ? demande-t-elle, d'une voix qui essaye à présent de se faire caressante. Ne sommes-nous pas amis ?

Elle marque une pause, le regard fixe, cherchant des informations dans la mémoire de Trykster, puis reprend :

— Je sais qui tu es ! Tu es Rulhan. C'est toi qui m'as fait revenir à la vie ? Pourquoi voudrais-tu me tuer ?

La voix prend des accents suppliants.

— Aide moi s'il te plait ! Je dois sortir d'ici ! Donne moi cette clef je t'en supplie… Rulhan mon ami, ne me laisse pas mourir de nouveau !

Du coin de l'œil, Rulhan repère le poignard, gisant sur le sol, là où Keredia l'a laché. La créature surprend son regard et bondit en avant, avec une rapidité stupéfiante. Il vole plus vite que Trykster ne l'a jamais fait, s'empare du couteau un quart de seconde avant Rulhan, mais au moment il reprend son envol, la main du chasseur se referme sur sa cheville. Il pousse un hurlement de rage, se retourne et frappe d'un geste vif, ouvrant une profonde balafre sur la joue de l'Orlanki. Celui-ci en profite pour lui saisir le poignet. Ayant ainsi assuré sa prise sur l'Elfe, il le plaque au sol, et le force à tourner le couteau vers son propre cœur.

— Si tu le tues, je ne mourrai pas, ricane le démon, mais lui si !

Il se débat et se tortille en tout sens, mais Rulhan concentré sur sa tâche ne le laisse pas s'échapper. Il tord le poignet de l'Elfe pour obliger le démon à lacher l'arme, mais celui-ci ne semble pas affecté par la douleur, et Rulhan hésite à briser le bras de Trykster, qui lorsqu'il aura récupéré son corps, préférera sans doute que celui-ci soit en bon état de marche. Le démon éclate d'un rire malsain, balance une ruade dans le visage de Rulhan et parvient à se dégager.

— Tu veux me tuer ? glapit-il. Et bien soit !

— Non ! crie Rulhan.

Sans hésiter, le démon se plonge le poignard dans le ventre. Un spasme de souffrance lui crispe le visage, qui perd tout d'un coup son aspect malfaisant pour redevenir celui d'un Elfe malicieux. Trykster s'affaisse lentement, les mains plaquées sur son ventre.

Rulhan a l'impression d'entendre un ricanement cruel, et une sorte de souffle glacial passe juste à coté de lui. Mais il ne s'en soucie pas et se précipite vers l'Elfe. Celui-ci ouvre les yeux, le visage crispé par la douleur, cette fois-ci l'expression est bien celle de Trykster.

— Tu es débile ou quoi, Orlanki ? réussit à dire l'Elfe avec un rictus qui se veut être un sourire. Je ne t'ai pas dit de me planter la lame dans le ventre !

— Ce n'est pas moi, balbutie Rulhan… C'est le démon…

— Tu es vraiment nul… souffle Trykster qui donne l'impression de lâcher prise.

— Non ! Rulhan se penche vers lui, met ses mains sur sa blessure pour empêcher les entrailles de se répandre à l'extérieur de l'abdomen.

— Ca fait trop mal, laisse moi.

— Accroche toi !

Rulhan se relève brusquement, marche jusqu'à l'étagère renversée, il réunit toutes ses forces, soulève le meuble et dégage la magicienne coincée

dessous. Son visage et ses bras sont en sang, couverts de coupures peu profondes.

— Reveille toi ! Trykster est gravement blessé ! Il faut le soigner ! Dis moi ce que je dois faire !

La femme ouvre les yeux, pousse un râle de souffrance pitoyable. D'un geste brusque, Rulhan la relève et ôte les éclats de verre encore fichés dans son visage et ses mains. Miraculeusement, les yeux sont indemnes, et les blessures quoique nombreuses, restent superficielles.

— Il faut me dire ce que je dois faire !

Il traîne Keredia jusqu'au corps de Trykster qui allongé sur le dos, les yeux grands ouverts, est secoué de spasmes de souffrance.

— Le démon… gémit Keredia. Où est-il ?

— Peu importe ton foutu démon, rugit Rulhan. Guérit le tout de suite ou je te tue !

Il lève le poignard d'un geste menaçant. Keredia a un sursaut de stupeur. La menace semble avoir pour effet de l'éveiller tout à fait.

— Comment oses-tu me menacer ? Tu tiens à peine debout ! Et même si tu étais au mieux de ta forme, je pourrais te vaincre sans peine. Je suis la Reine Rouge !

Rulhan abaisse son poignard.

— Soigne-le. Je t'en prie. Pour l'amour de mon père.

Keredia le fixe droit dans les yeux durant une brève seconde, sa colère semble s'éteindre, laissant derrière elle un voile de souffrance. Elle hausse les épaules et pousse un soupir.

— Un pot d'onguent bleuté. Il était sur l'étagère. Il a dû rouler au sol… s'il n'est pas brisé.

Rulhan fouille rapidement les lieux et finit par débusquer un petit pot contenant une sorte de pâte bleutée et légèrement fluorescente. Keredia s'en empare et en oint la plaie de Trykster. Avec un soulagement mêlé d'incrédulité, Rulhan voit la plaie se refermer et disparaître, comme lavée par la substance, qui laisse derrière une sorte de mousse bleutée. Puis la femme applique l'onguent sur son propre corps, sur son visage lacéré et bientôt celui-ci devient aussi lisse et indemne que lorsque Rulhan l'a vu pour la première fois, sillonné seulement par les rides. Celui-ci ne peut en croire ses yeux.

— Où as-tu eu cet onguent ?

— Il vient d'Alcyande, dit Keredia. Les mages le vendent plus cher que son poids en diamant.

Elle referme le pot et ajoute avec un sourire de satisfaction.

— Mais celui-ci ne m'a pas couté un sou. Il était en possession d'un voyageur embarqué à bord d'un bateau que nous avons arraisonné. Cet homme était un mage qui avait jugé imprudent de voyager hors d'Alycande sans un puissant onguent de soin. L'avenir lui a donné à la fois raison et tort… Là où nous l'avons envoyé, il n'a plus besoin de soins.

Rulhan garde le silence. Il ne peut s'empêcher de songer à l'Argance. Pourquoi les mages auraient-ils besoin d'un tel objet avec les pouvoirs qu'ils possèdent déjà ?

Trykster se met à tousser et à cracher du sang.

— Ca va aller maintenant, dit Rulhan d'un ton apaisant.

Mais comme pour démentir ses paroles. La porte est brusquement ébranlée par des coups sourds et puissants.

— Qu'est-ce qu'il se passe ? demande Trykster, alarmé.

— C'est le démon, dit Keredia. Tant qu'il ne sera pas définitivement chassé il continuera à nous hanter.

— Il peut prendre une forme physique ?

La femme secoue la tête.

— Ici, il dispose de plus de corps que ce dont il a besoin, explique-t-elle d'un ton sinistre.

Des coups violents continuent à résonner à la porte, mais celle-ci tient bon.

— Ils ne pourront pas rentrer, dit Keredia. Mais nous ferions bien de ne pas sortir.

Rulhan a une illumination.

— Les zombies ?

La femme hoche la tête.

— Comme ils n'ont pas d'esprit, le démon peut posséder leurs corps sans difficulté. De plus il est si puissant, qu'il peut sans doute posséder plusieurs de leurs corps à la fois.

— Pourquoi tu l'as ramené, tu es stupide ou quoi ? demande Trykster et Keredia lui lance un regard assassin.

— C'est *toi* que j'ai ramené, petit idiot, et il est venu avec. Car je n'ai pas pris le temps d'accomplir tous les rites de protection…

— Quand on ne sait pas faire de la magie, on s'abstient, commente Trykster qui est bien redevenu Trykster, et Keredia éprouve l'envie furieuse de l'étrangler.

— Comment fait-on pour s'en débarasser ? demande Rulhan.

— Un simple coup de poignard bien placé suffira, répond Keredia en regardant l'Elfe d'un air féroce.

— Je ne parle pas de Trykster ! lance Rulhan. Je parle du démon ! Comment le tuer ?

Keredia répond par un silence sinistre.

— Comment tuer un démon ? insiste Rulhan. Il doit bien y avoir un moyen ?

— Il y en a… Mais ce n'est pas ma spécialité…

— Tu es magicienne, oui ou non ?

— Le savoir que je possède, nul ne me l'a jamais donné, rétorque Keredia d'un ton hargneux. J'ai appris toute seule, avec les informations que j'ai pu glaner ici ou là, et j'ai fait de mon mieux avec ce que j'avais.

— Si on tue le corps dont le démon a pris possession ?

— Il en prendra un autre.

— Il peut posséder l'un de nous ?

— Cela dépend… Si nous le laissons faire oui… S'il est aussi puissant que je pense, il sera difficile de lui résister.

Les coups frappés à la porte d'interrompent brutalement. Quelques secondes s'écoulent, puis Trykster suggère timidement :

— Il est peut-être parti ?

— Ou peut-être est-il derrière à nous attendre, dit Rulhan.

Personne ne répond. Les secondes passent, puis les minutes. Le silence est total, on entend que le bruit de leur respiration.

— On les entendrait s'ils étaient encore là.

— Les zombies peuvent rester parfaitement immobiles sans faire le moindre bruit, chuchote Keredia. Ils n'ont même pas besoin de respirer.

— Tu ne pouvais pas avoir des serviteurs comme tout le monde, au lieu de faire cadeau à ce démon d'une armée de marionnettes ?

— Si j'ai fait une erreur, c'est bien de t'avoir ramené à la vie, espèce de petite vipère, ripose Keredia avec véhémence. Mais c'est une erreur qui peut facilement se réparer, alors tiens ta langue !

A présent que l'excitation du combat est retombée, Rulhan sent la fatigue et la faim se refermer de nouveau sur lui. Trykster ne vaut guère mieux, avec son corps lacéré et tuméfié. L'onguent magique soigne ses blessures, mais ne peut lui redonner ses forces perdues.

— Il faut que je mange… dit Rulhan dans un souffle. Et que je dorme. Ensuite nous aviserons…

Keredia hoche la tête.

— Je garde quelques provisions ici pour prendre des forces lorsque je travaille....

Elle se lève et va chercher une miche de pain enveloppée dans un chiffon.

— C'est tout ce que j'ai.

Rulhan s'en empare, la coupe en deux et en donne la moitié à Trykster.

— Tu n'aurais pas de l'eau aussi ?

Keredia secoue la tête.

— J'ai une jarre de bière.

— Ca ira... dit l'Orlanki.

Rulhan se sent un tout petit peu mieux après avoir englouti le pain et la bière. Trykster est déjà allongé sur le sol, endormi et recroquevellé en position fœtale.

Rulhan sent brusquement ses yeux se fermer comme malgré lui.

— Le démon finira pas se lasser, dit Keredia. Il s'en ira. Tu peux dormir tranquille.

Il ne sait pas pourquoi ces mots ont des accents funestes aux oreilles de l'Orlanki, et ravivent ses craintes plutôt qu'ils ne les apaisent. Mais il n'en peut plus. Il *doit* dormir.

Rulhan ouvre les yeux avec l'impression d'avoir dormi pendant toute une journée d'affilée. La salle est plongée dans une pénombre presque complète, avec seulement un petit halo de lumière. Assise à une table sur laquelle est posée une petite bougie, Keredia étudie des piles de livres et de parchemins, cherchant désespérément un moyen de détruire le démon. Le silence est presque total,

Rulhan perçoit uniquement la respiration sifflante de Trykster et le bruit des pages que tourne Keredia de temps à autre. Il se lève et s'étire. Il se sent un peu mieux après avoir dormi, mais tous ses muscles lui font mal et il a l'impression d'avoir été piétiné par un troupeau de buffles.

Il s'approche de Keredia jetant un coup d'œil par-dessus son épaule à des pages jaunie couverte de patte de mouche et de dessins cabalistiques.

— Du nouveau ?

La femme pirate lève sur l'Orlanki des yeux épuisés. Son visage est pâle et ses traits sont tirés. A cet instant, elle ressemble aussi peu à une reine qu'il est possible, plutôt à une vieille femme au bout du rouleau.

— Rien du tout…

— Nous n'allons pas rester là à attendre pour mourir de faim et de soif, dit Rulhan d'un ton sans réplique. Nous allons sortir – affronter ce démon. Quel que soit le corps dans lequel il s'est incarné, nous le tuerons.

— Si nous détruisons son corps il en possédera un autre, encore et encore. Cela n'aura jamais de fin.

— Peux-tu m'expliquer d'où sort ce démon exactement ?

Keredia se prend l'arête du nez entre le pouce et l'index et ferme un moment les yeux.

— Je ne sais quelles sont tes croyances Orlanki, ni ce que tu connais de la mort. Tu sais ce qu'il advient de l'âme des hommes lorsque le corps qu'elle habite cesse de vivre ? L'âme est libérée et pénétre dans l'Entre Deux Mondes, cette zone de non être et d'illusion. De là, l'âme peut ensuite soit plonger dans le fleuve de l'Oubli afin d'en être purifiée et de se réincarner dans un autre corps, soit continuer son voyage, sur une route dont nul n'est jamais revenu.

— Je sais cela, dit Orlanki. Mieux que personne sans doute. Et je sais aussi que certains restent bloqués dans l'Entre Deux Mondes, prisonniers de leur propre passé.

— Oui, et il en est aussi, parmi ces âmes tourmentées, certaines qui sont suffisamment puissantes pour réussir à s'arracher à l'Entre Deux Mondes, et à revenir dans le monde des vivants, sous forme de pur esprit. Ils se mettent alors en quête d'un nouveau corps dont ils pourraient prendre possession après en avoir chassé l'âme occupante. Ces êtres sont généralement malveillants et mûs par un désir absolu de puissance et de destruction, car seule leur malfaisance leur permet de franchir les barrières de l'Entre Deux Mondes. Ce sont ce que nous nommons des démons. Quand j'ai ouvert un passage entre notre monde et le monde des morts, il en a profité pour passer, et s'est emparé du corps de ton ami.

— Il doit bien y avoir un moyen de le combattre, ou de le renvoyer d'où il vient !

— Sans doute il en existe, hélas j'ai lu tous les livres que je possède et je n'en ai pas trouvé… Je connais les rites destinés à les empêcher de pénétrer dans notre univers, mais malheureusement il est trop tard…

Rulhan hausse les épaules.

— Nous ne pouvons pas rester éternellement ici.

Keredia hoche la tête et referme son livre. Rulhan va réveiller Trykster, tandis que la Reine rassemble quelques affaires qu'elle glisse dans un grand sac noir : le pot d'onguent de soin en particulier, plus quelques potions rescapées du désastre. Rulhan s'empare du poignard runique et le glisse à sa ceinture.

— Si seulement j'avais encore le bâton de lumière… dit Trykster la voix encore toute ensommeillée.

Il titube de fatigue et s'appuie contre le mur pour ne pas tomber.

— J'ai faim, dit-il.

— On va sortir et trouver à manger, annonce l'Orlanki d'un air déterminé.

— Et le démon ?

— S'il se met sur notre route, tant pis pour lui.

Trykster esquisse un sourire ironique qui ressemble plutôt à un rictus de souffrance.

Rulhan s'avance, glisse la clef dans la serrure de la porte et l'entrebaille brièvement. Tous retiennent leur souffle. Derrière il n'y a qu'un couloir vide, empli de ténèbres insondables.

— Le démon est parti, chuchote Rulhan.

Keredia reste sombre, mais hoche légèrement la tête. Tout les trois se glissent à l'extérieur, Rulhan en tête avec le poignard, suivi de la Reine qui porte la bougie, puis de Trykster. Ils arrivent jusqu'au balcon sans croiser personne, ni vivant ni mort. En contrebas, dans la grande salle, on aperçoit une masse sombre qui s'avère être un tas de cadavres enchevêtrés, figés dans des poses grotesques.

— Que c'est-il passé ici ? demande Rulhan stupéfait.

La peau des cadavres a la couleur de l'ivoire, leurs visages ressemblent à des masques, et leurs vêtements sont sales et déchirés.

— Ce sont les zombies, répond Keredia. Le démon les a détruit.

— Pourquoi ? Et comment a-t-il fait pour les vaincre tous, alors qu'ils sont si nombreux ?

— Je pense qu'il a pris leur contrôle et les a forcés à s'entredéchirer. Il n'est pas bien difficile de contrôler ces créatures – tous les mages peuvent y parvenir, et le démon est sans doute plus puissant que la moyenne des mages. Quant à savoir pourquoi il les a détruit, je ne sais pas… Sans doute s'est-il rendu compte que ces êtres ne pouvaient lui être d'aucune utilité, et voulait-il éviter qu'on s'en serve contre lui.

Avec prudence, ils sortent de la forteresse et jettent un coup d'œil à l'extérieur. Le soleil vient de se lever, et la forêt est recouverte de lambeaux de brume argentée. Tout est calme. On ne voit pas âme qui vive, et les champs aux alentours sont complètement vides.

— Il a dû s'enfuir, dit Keredia d'un ton où perce un soulagement évident. Il a dû se lasser, quitter la forteresse et tenter sa chance ailleurs… Après tout pourquoi serait-il resté ? Il a ce qu'il veut. Il est libre à présent… Libre d'errer à sa guise, de corps en corps, pour répandre le Mal à travers le monde.

— Du moment qu'il ne revient plus nous emmerder, lance Trykster.

Rulhan laisse errer son regard sur la campagne environnante. Il se sent mal à l'aise dans ce paysage inhabituel avec la forêt qui le cerne de toute part. Mais rien ne bouge et il finit par hocher la tête.

— Rentrons ! propose-t-il. Nous avons besoin de reprendre des forces… De manger et de boire tout notre saoul.

Keredia les guide dans sa forteresse à présent vide et les amène jusqu'aux cuisines, une vaste salle voûtée et basse de plafond située juste sous la grande salle. Un feu achève de mourir dans l'âtre et sur une grande table de bois, le torse d'un homme est posé, ses entrailles répandues sur le sol, ses membres découpés au hachoir gisent en désordre autour de lui. La tête a disparu. Keredia porte la main à sa bouche.

— Un autre de tes zombies ? demande Rulhan.

— Crois-tu que je ferai faire la cuisine par des zombies ? lance Keredia avec humeur. C'était un humain, un prisonnier capturé sur un navire dont j'avais fait mon serviteur. Il était à mon service depuis plus de dix ans.

Rulhan se détourne, tandis que Trykster s'approche du corps pour le regarder en détail. Les membres ont été arrachés, et non pas découpés, et des os blanchâtres jaillissent des moignons.

— Où est la tête ? demande l'Elfe d'un ton curieux.

Rulhan ne tarde pas à avoir la réponse, en ouvrant la hûche pour trouver à manger. La tête est là, ses yeux écarquillés d'horreur le fixent d'un air hagard. Rulhan referme le couvercle aussitôt. Il n'a plus faim. Keredia est pâle elle aussi, mais Trykster éclate d'un rire strident en voyant l'expression du visage du mort.

Ils puisent un peu d'eau dans un tonneau et se rafraichissent en essayant de ne pas voir le corps baignant dans son sang.

— Le sang est déjà presque sec, remarque Trykster qui trace des dessins dans la poussière à l'aide de son gros orteil.

— Pourquoi a-t-il fait cela ? demande Rulhan. Il n'avait aucune raison.

— Les démons n'ont pas besoin de raison pour faire le Mal. Il tuera tout ceux qu'il pourra, après leur avoir infligé les souffrances les plus effroyables. Il répandra le chaos et la mort. Telle est la chose que nous avons libérée...

Rulhan hausse les épaules. En ce qui le concerne, il ne se sent pas du tout responsable. Pouvait-il laisser Trykster mourir sans rien faire pour le sauver ? C'est Keredia qui a fait une erreur en ne prenant pas le temps d'accomplir les rites selon les règles. Mais il ne veut pas non plus lui jeter l'opprobe car il sait qu'il aurait été le premier à lui dire d'aller au plus rapide.

Les trois compagnons remontent à la surface avec soulagement. Il règne dans la forteresse un air vicié et une sorte de puanteur diffuse. Rulhan se demande comment la Reine Rouge peut choisir de vivre dans un pareil endroit.

— Que vas-tu faire à présent ? demande Rulhan à Keredia.

— Aller à Kartugan évidemment ! Les pirates doivent être prévenus de la présence du démon. Avec leur aide nous pourrons peut-être le trouver et le détruire. L'idéal serait de l'enfermer quelque part où il ne pourrait pas s'enfuir.

Rulhan s'assombrit. Kartugan… S'il y a bien une chose qu'il ne veut pas, c'est revoir ces pirates… Mais il a besoin d'eux pour revenir à Orlank… Et il est avec la Reine Rouge à présent, qui est leur chef. Cela ne suffit pourtant pas à le rassurer. La Reine Rouge est infiniment moins redoutable hors de son palais de pierre, sans la protection de ces zombies… Certains pirates pourraient en profiter pour essayer de la renverser et de prendre le pouvoir. Il se demande si Keredia a conscience du danger.

— Je n'irai pas à Kartugan, dit Trykster.

— Tu as peur ? lance aussitôt Rulhan avec un sourire méprisant.

Aussitôt après il regrette ces paroles, car il sait que l'Elfe revoit ses chutes répétées dans la mer, les cordes inscrustées dans ses chairs, l'eau se rapprochant de lui à toute vitesse, ses poumons brûlants de souffrance, la morsure du fouet et le sel dans ses blessures… Et tout cela pour le sauver, *lui*.

Il ouvre la bouche pour s'excuser mais Trykster contre-attaque.

— Tu faisais moins le fier dans ta cage, Orlanki, ou sur Orgone quand tu rampais sur le sol en bavant...

— Vous n'avez rien à craindre, affirme Keredia d'un ton sec. Les pirates m'obéissent.

— Nous laisseras-tu repartir de cette île ? demande Rulhan.

Un silence tombe.

— Je ne devrais pas. Normalement personne d'autre que les pirates ne repart vivant de Kartugan…

— Nous ne dirons rien à personne. Nous ne révèlerons pas aux Darkoréens l'emplacement de votre cachette.

— Oh, ils trouveront l'île tôt ou tard s'ils s'en donnent la peine. Elle n'est pas tellement éloignée de Darkor... Mais plus nous aurons de temps pour nous préparer mieux cela vaudra.

— Je dois revenir à Orlank, insiste Rulhan. Je dois retrouver ma promise…

— Pourquoi ne resterais tu pas ici avec moi ? Je ferai de toi mon second, un homme riche, puissant et respecté. Tu commanderas des navires et toucheras une grande part du butin.

— Cela ne m'intéresse pas…

— Nous sommes à la recherche de l'Argance, intervient brusquement Trykster. Peux-tu nous dire où elle se trouve ?

La Reine tourne vers lui des yeux stupéfaits.

— L'Argance ? C'est ça que vous êtes venu chercher ici ?

Trykster hoche vigoureusement la tête.

— Ce n'est pas Galend qui l'avait je le sais, je l'ai vu sur l'île d'Orgone. Ce n'est pas non plus Kersham. Alors qui ? Est-ce toi qui l'a remontée de la forteresse urogh ? Est-ce avec cela que tu fabriques tes elixirs de guérisons et tes zombies ?

Rulhan sursaute. Il n'avait pas pensé à cela. Mais après tout pourquoi pas ? Tout est possible car Keredia était avec Aegir dans les souterrains… Mais la femme secoue la tête.

— Ce n'est pas moi qui l'ai. Personne n'a trouvé l'Argance et ce n'est pas faute de l'avoir cherchée pourtant. Galend y tenait absolument, il nous a fait fouiller le souterrain de fond en comble…

— Si Galend n'avait pas l'Argance, intervient Rulhan, comment a-t-il pu guérir son visage ?

Trykster ne répond pas, mais la Reine Rouge indique :

— Oh Galend ne manquait pas de ressources ! Il était parfaitement capable de modifier son apparence lorsque cela lui était nécessaire – je l'ai vu faire plusieurs fois. En vérité, je ne sais même pas si ses cicatrices étaient réelles ou si c'était une apparence qu'il se donnait pour paraître plus effrayant lorsqu'il le fallait…

Elle jette un regard à Rulhan.

— C'est ainsi qu'est mort Aegir, d'ailleurs. Tué par un urogh survivant.

— Pas par un urogh ! Il a été frappé dans le dos par un de ses propres compagnons !

Keredia fronce les sourcils. Rulhan scrute son visage avec attention, mais n'y lit que de la surprise et de l'incrédulité. Aucune gêne, ni culpabilité, ni crainte.

— Qui donc l'aurait tué si ce n'est pas les uroghs ?

— C'est justement pour cela que je suis venu ici. Celui qui l'a tué s'est aussi emparé de l'Argance que mon père avait découvert. Or nous avons rayé beaucoup de noms dans la liste de ceux qui ont accompagné Galend dans les souterrains : Kersham d'abord, puis les chevaliers d'émeraude, puis Galend lui-même. Reste toi, et le mercenaire qui était avec toi.

— Ce n'est pas moi qui ai tué Aegir, dit Keredia. Et je ne crois pas que cela puisse être Raknar. C'est un ami d'Aegir.

Rulhan hésite, puis il poursuit, gardant à l'esprit de que lui a appris son futur beau père :

— Raknar était jaloux d'Aegir. Peut-être l'a-t-il tué pour cela ?

Cette fois, Keredia ouvre des yeux incrédules.

— Jaloux d'Aegir ? Pourquoi ?

— Comment peux-tu l'ignorer ? Raknar t'aimait et il n'a pas supporté que tu le quittes pour Aegir.

Keredia le regarde avec incrédulité pendant quelques secondes puis a un petit rire.

— Tu racontes n'importe quoi, Rulhan ! Raknar en amoureux transi, tuant son rival par jalousie ! Je n'ai jamais rien entendu de plus idiot ! J'ai connu plus d'hommes qu'il y a de feuilles dans les arbres de cette île. Raknar a été l'un d'eux, mais il n'était qu'un parmi d'autre, il le savait et ne s'est jamais attendu à plus. D'ailleurs il en était de même pour lui : il a connu bien des femmes, dans chaque bouge et dans chaque camp où nous sommes passés. Quand à Aegir… J'aimais bien ton père, Rulhan, j'adorais sa façon de se battre et de faire l'amour, mais pas au point de me lier à lui. De toute façon je crois qu'il avait déjà une femme chez lui et je ne suis pas du genre à partager. Non, il n'y avait aucune jalousie entre Raknar et lui. Ils savaient l'un comme l'autre, qu'ils n'avaient rien à

attendre de moi que quelques instants de plaisir éphémère, ce qui est déjà pas mal lorsque l'on risque de mourir à tout moment.

Rulhan reste silencieux. Cela ne colle pas avec ce que lui a dit Kamrok, mais Keredia semble sincère. Le vieux chasseur a dû se tromper, où bien sa mémoire lui a joué un tour.

Keredia reste pensive quelques secondes puis ajoute :

— Si un homme a pu emporter l'Argance, ce n'était pas Raknar, ni Galend, ni même ce Kersham qui tu as mentionné, ni les mages de l'empereur qui s'en sont pris à Galend parce qu'ils le soupçonnaient de vouloir garder l'objet pour lui seul. Mais peut-être est-ce Meïros.

— Qui est Meïros ?

— Un ancien compagnon de Ralkan, qui l'avait trahi pour se ranger du coté d'Alcyande. Il a supplié Galend de le laisser nous accompagner dans le souterrain, mais celui-ci a refusé. Je crois qu'il se méfiait de lui… peut-être avec raison.

— Et qu'est-ce qui te fait croire que Meïros pourrait avoir trouvé l'Argance ?

— Parce qu'il a quitté le camp aussitôt après. Je le sais car il m'a embauchée pour le protéger. Il voulait quitter Alcyande et se rendre à Ishtar, une cité de l'autre coté de la mer. Nous avons pris la route de Darkor et ensuite il a pris un bâteau pour Ishtar. Je ne l'ai pas accompagné jusqu'au bout. A la place, je me suis jointe à un groupe de pirates écumant la mer Darkoréenne, et je n'ai jamais plus entendu parler de lui.

— Si tu as voyagé avec lui durant si longtemps, tu dois savoir s'il avait ou non l'Argance ?

— Il possédait un grand sac il aurait pu facilement la cacher… Ce n'est pas le genre de chose que l'on aime à afficher au grand jour.

Elle prit un air songeur.

— L'attitude de Meïros était vraiment suspecte, et même à l'époque je m'en étais aperçu. Dans un premier temps, il ne cessait de suivre Galend partout où il allait, il voulait à toute force pénétrer dans la forteresse, et juste après, il change d'attitude tout au tout, et cherche à s'enfuir le plus vite et le plus loin possible. Cela laisse supposer qu'il avait trouvé ce qu'il cherchait et qu'il voulait le mettre hors de portée des mages.

Rulhan garde un moment le silence. C'est vrai qu'un tel changement de comportement est étrange, mais c'est une piste bien mince… Et puis, encore un nouveau voyage, tout cela finira-t-il un jour ? Il commence à être fatigué de toutes ces aventures.

— A quoi ressemblait Meïros ?

— Un homme grand et fort, assez laid, entièrement chauve, avec un nez long et crochu. Il lui manquait un œil, dissimulé par un bandeau noir. Mais ce n'était pas un guerrier, il était très instruit, il parlait bien, il était peut-être mage, mais il ne l'a pas montré.

— Comment aurait-il pu trouver l'Argance, s'il n'est pas descendu dans la forteresse ?

— Il a pu nous suivre à notre insu dans les ténèbres, suggère la Reine.

— Il faut aller à Ishtar, déclare Trykster.

Une nouvelle fois, Rulhan s'étonne de sa détermination à suivre cette piste. Il en éprouve un certain agacement. Si Trykster n'était pas là, il serait peut-être en route pour Orlank à présent… Mais alors que serait devenu Aegir ?

— Je vais vous accompagner, déclare Keredia après un temps d'hésitation.

— Toi ?

— Oui, votre histoire d'Argance m'intéresse. Les sept Argances possèdent une puissance redoutable. On dit qu'elles sont nées dans les Grandes Terres, le royaume sacré des Edens et qu'elles ont été ramenées à Alcyande par Oriand lui-même. Il a offert les sept fleurs magiques à ses fils, mais ceux-ci ne tardèrent pas à s'entredéchirer et de grandes guerres eurent lieu pour leur possession.

Trykster jette à Keredia un regard noir. De quoi se mêle-t-elle celle là ? Il veut l'Argance pour lui et n'a pas l'intention de la partager avec quelqu'un. Mais Rulhan n'y prête pas attention. Ce n'est pas l'Argance qui l'intéresse, mais seulement découvrir qui a tué Aegir. Si c'est Meïros et si Keredia peut l'aider à le trouver pourquoi pas ?

— Tu es la bienvenue. Nous aurons besoin d'un navire pour aller jusqu'à Ishtar.

— Pas de problème pour cela.

Rulhan ne répond rien du tout, mais il en est beaucoup moins sûr que Keredia.

Les trois compagnons retournent dans la forteresse où Keredia déniche des sabres d'abordages à lame courbe. Elle en prend un et en donne un autre à Rulhan, qui laisse le poignard runique à Trykster. Puis, ils reprennent la route de Kartugan, s'enfonçant à nouveau dans cette forêt d'arbres immenses, où grouille une vie foisonnante.

Rulhan mène la troupe, et progresse lentement, avec une prudence redoublée. Il ne sait rien de ce qui se terre derrière ce rideau d'arbres gigantesques, et ne veut pas prendre de risque inutile. Perchés sur les branches, ou accrochés au tronc, d'immenses et répugnantes insectes les observent : des chenilles longues comme le bras, des coléoptères atteignant la taille d'un petit chien, des homoptères aux grandes ailes turquoises, de monstrueux criquets d'un vert brillant tapis sous les feuilles, des araignées velues tâchetées d'or et de noir aux étranges yeux globuleux, insondables et cruels… La forêt est le royaume des insectes et des mouvements inquiétants animent sans cesse les sous bois, et les feuilles des arbres au dessus.

Les compagnons marchent sur un sol humide et boueux, où ils s'enfoncent jusqu'aux chevilles. Trykster, qui est pieds nus, ne veut pas marcher dedans. Il vole pendant une partie du trajet, puis, fatigué, vient se percher sur les épaules de Rulhan.

Devant eux, apparaît soudain une colonne de fourmis rousses, qui atteignent les cinquantes centimètres de long. Rulhan s'immobilise à bonne distance et attend qu'elles aient disparues sous les arbres avant de donner le signal du départ. Ensuite, ils traversent une région tendue de grandes toiles

diaphanes, brillant dans la lumière du soleil. De grosses araignées noires les observent depuis les arbres. Rulhan se souvient de les avoir vu à l'aller, mais remarque qu'elles semblent à présent beaucoup plus nombreuses.

— Dépéchons nous, dit Keredia. Nous sommes sur le territoire des araignées, et elles n'apprécient les humains que comme nourriture.

Rulhan se rembrunit. Les arachnides les suivent des yeux, et certaines leur emboitent le pas.

— Pourquoi nous suivent-elles ? demande Trykster d'un ton plus curieux qu'inquiet.

— Il y a quelque chose d'anormal, reconnaît Keredia. D'habitude elles ne viennent pas si nombreuses aux abords de la route. Elles préfèrent chasser au cœur de la forêt, là où les humains ne viennent jamais.

— Elles sont intelligentes ? s'enquiert Trykster avec une soudaine pointe d'inquiétude.

— Plus que bien des humains, et plus que les Elfes c'est sûr. Ce sont elles les véritables maîtresses de l'île. Mais jusqu'à présent, nous avions conclu un pacte…

Rulhan préfère ne pas savoir les termes de l'accord qui lie les pirates aux araignées. Trykster fronce les sourcils et son visage devient blème. Si les araignées sont plus que de simples insectes, alors la protection de Targa risque de ne pas marcher…

— Elles sont peut-être contrôlées par le démon…

— Peut-être, répond Keredia d'un ton dubitatif.

— Il ne faut pas qu'elles voient que nous avons peur d'elles, dit Rulhan.

Ils marchent au milieu des arachnides avec une détermination affectée, mais leurs cœurs battent avec force dans leurs poitrines. La moiteur de l'air ajoute à leur trouble et leur peau ne tarde pas à se couvrir de sueur. Les araignées les surveillent étroitement, mais ne font pas mine de les attaquer.

— Regardez ! lance Trykster en tendant le doigt.

Une colonne de fumée noire monte de derrière les arbres.

— Cela vient de Kartugan, dit Keredia. On dirait un incendie.

Ils pressent le pas et ne tardent pas à arriver à la lisière de la forêt. Les premières masures se dressent à quelques dizaines de mètres des arbres à peine. Trykster tape sur l'épaule de Rulhan et lui désigne une masse grouillante de centaines d'araignées géantes qui se sont massées juste derrière eux, comme pour leur interdire à tout jamais le passage vers la forêt.

— Le navire d'Arkham est en flamme ! lance Keredia.

On aperçoit en effet une fumée montant d'un des bâtiments les plus imposants, une colonne noire balayée par les vents venant de l'océan.

— On se bat à bord du navire ! poursuit Keredia.

— Peut-être les Darkoréens ? suggère Rulhan.

Keredia secoue la tête.

— On verrait les griffons… C'est une bataille entre pirates…

Ils pénètrent à l'intérieur de la ville. Des corps ensanglantés gisent dans la boue, mais il n'y a pas âme qui vive. On entend cependant du tumulte sur le

rivage. Les habitants de Kartugan sont soit en train de se battre sur le port, soit calfeutrés dans leurs demeures en attendant que cela se calme.

— Qu'est-ce qui leur a pris ? se demande Keredia. Comment ont-ils osé violer la Loi ?

Rulhan ne dit pas ce qu'il pense, à savoir que la Loi, sans la Force chargée de la faire respecter ne pèse pas grand-chose face à une horde de bandits sans foi ni loi. Keredia semble furieuse et ses yeux lancent des éclairs, mais sans ses serviteurs zombies, que reste-t-il de la Reine Rouge ?

Des clameurs guerrières montent du port devant yeux. Un des mats du navire en flamme s'effondre avec un grand craquement. Des rugissements de triomphe se font entendre.

— Ne restons pas là, dit Rulhan, qui tire Keredia à l'écart du passage.

— Profitons en pour voler un navire et nous barrer, vite fait, bien fait, propose Trykster.

Keredia secoue la tête. Elle se dégage de l'étreinte de Rulhan et marche d'un pas décidé vers l'un des corps étendus dans la boue. Elle se penche auprès de lui, et trace un signe sur son front, de la pointe de son ongle. Elle met la main sur sa tête, ferme les yeux et se met à psalmodier des incantations à mi voix.

— Elle est folle, elle va encore nous attirer un démon. Tue la, Rulhan, profite en !

Rulhan secoue la tête.

— Elle t'a sauvé la vie, rappelle-t-il.

Trykster s'en fiche complètement, il est prêt à poignarder lui-même cette pirate, mais Rulhan le regarde et il sait que s'il la tue, cela marquera la fin de leur amitié. Alors, il pousse un soupir :

— Tirons nous au moins. Allons sur le port, on trouvera bien le moyen de nous emparer d'un navire !

— Et qui le feras avancer ? demande Rulhan. Toi ?

— Et pourquoi pas ? Cela n'a pas l'air si compliqué, si même ces débiles de pirates y arrivent.

Les yeux de Rulhan restent fixés sur la Reine Rouge. Un halo de lumière écarlate est apparu sur le crâne du mort, là où s'est posé la main de la Reine. Soudain, celui est pris d'un spasme et ouvre les yeux. Rulhan reste muet de stupeur. Le cadavre se dresse sur ses pieds sans paraître incommodé par les plaies béantes qui s'ouvrent dans son flanc et ses jambes.

— Maîtresse, dit celui-ci d'un ton monocorde. Quels sont tes ordres ?

— Ramasse une arme et suis moi ! lance la Reine.

Elle se retourne vers Rulhan mais celui-ci lève son épée et lui lance un regard mauvais.

— Tu n'as pas le droit de faire cela. Rend lui sa liberté ! Laisse le poursuivre son chemin vers l'Entre Deux Mondes.

Keredia secoue la tête d'un air impatient.

— C'est ce que j'ai fait. J'ai juste pris le corps de cet homme et l'ai changé en une marionnette soumise à ma volonté, mais son essence vitale lui appartient toujours et libre de se réincarner où de partir où bon lui semble ! Ne me regarde pas comme ça, Rulhan, je ne suis pas un monstre !

Rulhan regarde le mort vivant d'un air sceptique. Celui-ci reste immobile, le regard fixe, sans aucune marque d'émotion. Doit-il faire confiance à la Reine Rouge ?

— Vas-tu tous les changer en zombie ?

— Ce sera beaucoup trop long et trop fatiguant. Je suis déjà épuisée… Celui-là suffira pour l'instant. Mais je veux que tous ceux qui me verront ici se souviennent de mon pouvoir. *Je suis toujours la Reine Rouge !*

Elle se redresse avec orgueil, semble soudain plus jeune, plus forte. Rulhan a une image de ce qu'elle devait être du temps de sa jeunesse, lorsqu'elle était une guerrière et une mercenaire.

Mais l'impression se dissipe aussi vite qu'elle est apparue, et un groupe d'hommes apparaît dans la grande rue, venant du port et s'enfuyant à toutes jambes vers la forêt. Ils tiennent dans leur main des sabres dégoulinants de sang. En apercevant Keredia, ils ont un sursaut de surprise. L'un d'eux s'arrête et vient à sa rencontre, mais les autres poursuivent leur route, comme si tous les démons du monde étaient à leurs trousses.

— Reine Rouge ! Comment est-ce possible ? On nous avait dit que tu étais morte !

Keredia s'avance, toise le pirate d'un air si féroce que celui-ci recule.

— Qui a osé dire cela ?

— Karadin ! Il est revenu à Kartugan en disant que tu avais été tuée et que nous devions le reconnaître comme le nouveau roi. Il a exigé que tous les capitaines lui jurent serment de fidélité.

Keredia a un ricanement méprisant.

— C'est un menteur et un traître. Je suis toujours votre Reine !

— Rahmah a refusé de se soumettre. Il a dit que s'il devait y avoir un roi, il devait être élu par un conseil. Mais Karadin s'est mis à rire et l'a tué.

— Karadin a vaincu Rahmah ? demande Keredia avec incrédulité.

Le pirate confirme d'un hochement de tête.

— Il lui a brisé le cou, et lui a arraché le cœur à main nue ! Karadin est doté de pouvoirs terribles à présent et nul ne sait où il les a acquis. Certains l'ont frappé avec des lances ou des flèches, mais il n'a même pas été blessé. Il n'a fait que rire et a brisé leurs armes avec ses mains. Personne n'ose l'affronter à présent. Arkham a voulu fuir, mais Karadin et ses hommes ont pris son navire d'assaut et y ont mis le feu. Avant la nuit, ils auront massacré tout ceux qui refuseront de le reconnaître pour chef.

— Le démon a pris possession du corps de Karadin, dit Keredia à Rulhan. C'est la seule explication.

— Peux-tu l'arrêter, ma Reine ? demande le pirate.

Keredia ne répond pas. Elle craint que ses pouvoirs soient très insuffisants pour se mesurer à ceux de Karadin. Même si elle avait une armée de zombies au grand complet… Mais brusquement une idée lui vient, comme une illumination.

L'Argance. Avec cet objet, empli de la magie des Edens, ses pouvoirs seront décuplés, et elle n'aura aucun mal à vaincre Karadin. Les légendes ne disent-elles pas que celui qui maîtrise l'Argance acquiert le pouvoir d'un dieu ?

Oui, il lui faut cet objet, seul capable de lui permettre de débarasser le monde du démon qu'elle a elle-même conjuré.

C'est ainsi que l'Argance tisse sa toile dans le cœur des hommes, emplissant leurs esprits d'un désir insatiable, les enserrant dans les liens plus étroits que toutes les chaines qu'ils pourraient forger…

— Il faut trouver l'Argance, dit Keredia. Sans l'Argance, nous ne pouvons rien contre Karadin.

Trykster lui jette un regard chargé de haine à présent. Croit-elle qu'il a traversé le désert et la mer pour lui permettre de récupérer l'objet pour elle ? Sans même en avoir conscience, il pose la main sur le pommeau de son poignard et le sert de toutes ses forces. Mais personne ne remarque son geste.

— Trouvons un bâteau, propose Rulhan.

— Suis-nous ! ordonne Keredia au pirate. Karadin est possédé par un esprit démoniaque. Je connais le moyen de le vaincre, mais il nous faut un navire.

— Les hommes de Karadin tiennent le port, rétorque l'homme. Vous n'arriverez pas à en trouver.

— Je trouverai un moyen ! Je suis la Reine Rouge. Crois-tu que mes pouvoirs m'aient abandonnée ?

Elle fait un signe et le zombie vient se placer à coté d'elle, brandissant son sabre. Le pirate le regarde d'un air effrayé et hoche la tête, sans grand enthousiasme semble-t-il.

Les compagnons s'approchent du port, où des combats sanglants opposent les partisans de Karadin à ceux d'Arkham. Des corps s'amoncellent sur les pontons et sur les plages de galet, et les vagues d'écume se teintent de rouge. Le navire d'Arkham est presque complètement envahi par les flammes, et presque tous les hommes d'équipages ont été tués. Rulhan aperçoit la silhouette de Karadin qui debout sur le pont, fait claquer son fouet d'un air menaçant, l'incendie faisant comme une aura de sang autour de lui.

Keredia désigne une barque de pêche équipée d'un petit mat amarré un peu à l'écart, à l'extrémité d'un ponton.

— Ce navire conviendra très bien, lance-t-elle.

Des pirates rodent à proximité, occupés à détrousser les cadavres. La Reine Rouge ordonne au zombie de charger les hommes de Karadin et celui-ci s'exécute sans hésiter une seule seconde. A la vue du mort vivant fonçant droit sur eux, beaucoup de pirates sont pris d'épouvante et s'enfuient, les autres s'avancent pour le combattre. Cette diversion permet aux compagnons de courir le long du ponton et d'atteindre le voilier sans être repérés. Le pirate s'occupe de hisser la voile, tandis que Keredia se poste à la barre.

Sur la rive, le zombie finit par s'enfondrer sous les coups de sabres que lui porte un guerrier gigantesque à la peau noire, aux dents taillées en pointe et aux visage criblé de cicatrices. Derrière lui apparaît un second pirate, plus petit et plus agile, brandissant une sagaie. Il pointe son doigt vers les fuyards. Le Noir écarquille les yeux en reconnaissant la Reine Rouge, et il abaisse son sabre.

— Vite, crie Trykster ! Ils nous ont repérés !

Keredia met le cap vers le large. Pour sortir de la crique, ils sont obligés de passer à coté du navire en flamme. Un pirate les aperçoit et les désigne à ces compagnons. Ceux-ci les regardent passer d'un air plus interloqué que véritablement menaçant, mais Karadin bondit en avant, le visage déformé par un rictus si féroce que ces hommes eux même sont frappés d'épouvante.

— C'est la Reine Rouge ! crie quelqu'un. Elle est encore vivante !

Karadin pointe vers les compagnons le bâton de lumière qu'il a arraché à Trykster. Aussitôt, Trykster et Rulhan se jettent à plat ventre sur le pont, vite imitiés par la Reine qui se baisse tout en maintenant le cap d'une main. Seul le pirate est debout lorsque le trait de lumière jaillit. Le rayon lui perfore le corps de part en part. Son visage se fige de stupeur et d'incompréhension lorsqu'il voit le trou fumant qui s'ouvre dans sa poitrine. Il reste quelques secondes debout, comme paralysé par la surprise, puis bascule dans la mer.

— Restez couchés ! crie Rulhan tandis que de nouveaux rayons de mort illuminent l'air au dessus d'eux.

Il sent sur sa peau la chaleur brûlante dégagée par les traits de lumière. Heureusement, le vent gonfle leur voile et les pousse droit vers le large, hors de portée de Karadin qui pousse un rugissement rageur.

— Rattrapez les ! hurle-t-il à ses hommes.

Mais le temps que les pirates mettent leurs navires à flot, les compagnons ont pris une confortable avance. Seul un petit voilier aux formes élancées, qui avait pris la mer avant leur départ, parvient à se maintenir à leur hauteur.

— Ils sont plus rapides que nous ! s'alarme Rulhan.

Keredia serre les dents sans répondre. Le navire des pirates est plus profilé, mieux taillé pour la vitesse que le leur, qui n'est qu'une barque de pêche pourvue d'un mat rudimentaire. Ils gagnent sur eux de seconde en seconde. A bord, on aperçoit un groupe d'une demi douzaine de guerriers agitant des sabres d'abordage et des haches. Voir leur proie fuir devant eux ravive leur fureur et ils se mettent à pousser des rugissements d'excitation. Les deux navires sortent de la crique et se dirigent droit vers le large. L'île n'est plus qu'une bande de terre à l'horizon, mais le navire pirate les a presque rejoint.

Keredia se redresse de toute sa hauteur, dardant sur les pirates un regard féroce.

— Arrière ! Allez-vous en ! Retournez à Kartugan. C'est la Reine Rouge qui vous l'ordonne !

Ces paroles ne provoquent que des ricanements.

— C'est Karadin a présent notre chef, dit un des pirates. Ton temps est passé vieille femme !

Les yeux de la Reine se mettent à luire de la même lueur argentée que lorsqu'elle a rappelé Trykster à la vie. Elle pointe son doigt sur les pirates, concentre toute sa volonté et ordonne :

— *Arrière ! Ne nous suivez plus avant !*

Durant un instant, sa volonté semble sur le point de triompher. Les pirates se figent, interloqués, et clignent des yeux d'un air stupide. Leurs armes s'abaissent lentement. Mais l'un d'eux se reprend et s'écrie :

— Ne l'écoutez pas ! C'est Karadin notre chef à présent ! C'est lui le roi des pirates de Kartugan !

Et aussitôt, ses compagnons émergent de leur létargie et lèvent leurs armes avec des cris féroces. Un grappin fuse et s'accroche au bastinguage. Les pirates empoignent la corde et tirent violemment le navire à eux. Rulhan coupe le cordage à coups de sabre. Les pirates poussent des rugissements de dépit et se pressent sur le pont, brûlant de bondir à bord. Rulhan s'avance, près au combat. Ils sont à un contre deux, ce serait acceptable comme ratio s'il n'y avait pas avec lui un Elfe maigrichon et une femme…

Les deux coques se touchent presque à présent. Le plus grand des pirates, un gaillard de presque deux mètres de haut, avec de larges épaules et des bras épais comme un tronc, monte sur le bastinguage et saute sur Rulhan. Mais à cet instant précis, une gueule énorme garnie de dents acérées jaillit de la mer et se referme sur la jambe du marin, qui se met à hurler de douleur. Le requin retombe dans l'eau, soulevant une gerbe d'écume et entraîne avec lui sa proie qui se débat de toutes ses forces. Des ailerons apparaissent tout autour des navires fendant la surface des vagues. Rulhan jette un regard sur Trykster. Celui-ci est immobile, les yeux fermés, le visage crispé par l'effort dans une expression de concentration intense. Tout son être est tendu vers les requins, il leur envoie des ordres mentaux, cherchant à canaliser leur agressivité naturelle et à la reporter sur les pirates. Ceux-ci, qui sont eux même à leur manière des requins, sont saisis de crainte devant l'attitude inusuelle de ces animaux, et leur fureur a cédé la place à une sorte de terreur superstitieuse.

Soudain, l'une des créatures jaillit hors de l'eau dans un bond puissant, laissant apparaître un corps aérodynamique de près de quatre mètres de long, le dos couleur bleu nuit et le ventre blanc. Il s'abat sur le navire des pirates, arrachant une main au passage, et balaye le sol à grands coups de queue furieux. Les pirates s'écartent avec des hurlements de terreur, mais d'autres de ces créatures jaillissent des profondeurs, sautant à plusieurs mètres au dessus de l'eau pour se laisser retomber sur le navire, la gueule grande ouverte, mordant tout ce qui passe à portée.

Rulhan observe ce spectacle d'un air fasciné. Un des pirates parvient à éventrer le premier requin d'un coup de sabre, mais l'animal lui arrache en retour la moitié du visage. Les corps puissants et musculeux des poissons s'agitent furieusement, gueules largement ouvertes. Secoués de spasmes incontrôlés, ils bousculent les pirates, les écrasent sous leur poids ou les jetent à la mer, où ils sont aussitôt mis en pièce par les poissons restés sous la surface. Les pirates hurlent de douleur et d'épouvante, tandis que le navire de Rulhan et de ses compagnons s'éloigne, les laissant s'expliquer avec les requins, véritables maîtres des mers.

La cité morte

Keredia maintient le cap droit vers l'ouest, vers Ishtar. Pendant deux jours, le navire poursuit sa route, poussé par des vents favorables, balloté en en tout sens par les vagues. Le soleil brille dans un ciel couvert seulement de petits nuages cotoneux. Il n'y a pas de provisions à bord, et ils sont partis si précipitamment qu'ils n'ont pas eu le temps d'emporter quoi que ce soit, mais à l'arrière, Rulhan trouve un filet, qu'il jette dans le sillage du navire. Il a tôt fait de remonter une masse de poissons frétillants, que les voyageurs dévorent crus sans la moindre répugnance. L'eau toutefois fait défaut. Rulhan tente de boire un peu d'eau de mer, mais elle a un goût immonde, atrocement salé.

— Ne bois pas cela, dit Keredia. Loin d'épancher ta soif, elle la rendra plus insupportable encore.

Mourir de soif en plein océan, peut-on imaginer destin plus absurde ? Rulhan ne comprend pas comment les dieux ont pu se montrer assez cruels pour remplir la mer d'eau *salée*. Heureusement, ils ont les poissons, l'eau contenue dans leur corps suffit à leur éviter de mourir de soif, mais leurs gorges restent desséchées et douloureuses.

Après deux nuits passées en mer, et trois jours à naviguer, ils arrivent enfin en vue des côtes. La terre semble encore plus aride que les côtes qui bordent Darkor, avec un amoncellement de sable et d'ocre sans la moindre trace de végétation.

Ils abordent dans une crique abritée du large par de hautes falaises abruptes. Rulhan part à la recherche d'une rivière ou d'une source, mais ne parvient à en trouver aucune. A perte de vue s'étend un désert aride, une terre dévastée que la vie semble avoir entièrement désertée. C'est un paysage de mort comme Rulhan n'aurait pu en imaginer, un lieu que même les insectes et les serpents semblent avoir abandonné.

— Cette terre semble complètement desséchée, lance Rulhan à son retour. Il n'y a pas d'eau, et rien ne peut survivre dans un pareil désert.

— La cité d'Ishtar se trouve plus au sud, explique Keredia. Il nous faut reprendre la mer.

C'est ce qu'ils font sans plus attendre, et ils naviguent encore deux jours le long de la côte avant d'arriver en vue d'Ishtar.

La première chose qu'ils voient de la ville est le colosse de pierre haut de plus de vingt mètres qui se dresse sur un piedestal, aux abords de la mer. La statue représente un homme nu et barbu qui brandit une torche dans sa main levée, le regard tourné vers le large. Son visage a été abîmé par l'érosion et l'un de ses yeux n'est plus qu'une orbite vide.

La torche est éteinte, et la cité qui s'étend derrière lui semble être entièrement vide et abandonnée. Il n'y a plus aucun navire dans le port, les bâtiments sont tous déserts, certains en ruine, d'autres encore intacts, mais tous pareillement vides, froids et nus. Comme le colosse, la ville toute entière est batie en pierre, une pierre d'ocre qui a pris une coloration rouge à l'approche du crépuscule.

Les compagnons pénètrent dans le port abandonné, entre deux remparts s'avançant vers la mer. Des carcasses de navires vermoulus gisent aux abords de la mer, renversés sur le flanc. Sur les hauteurs, des fortifications crénélées les dominent, mais le mur est effondré à un endroit, comme si un géant immense l'avait brisé d'un coup de poing. Certains des bâtiments se sont également effondrés en des amas de bloc de rochers épars, d'autres portent des traces de violence et de destruction : brèches dans les murs, lézardes, toitures effrondrées etc.

— Que s'est-il passé ici ? demande Rulhan.

— La ville a dû être prise et ses habitants tués, chassés ou emmenés en esclavage…

— Par qui ? Les Darkoréens ?

— Les Darkoréens ne ravagent pas ainsi les villes qu'ils conquièrent. Ils les ajoutent à leur empire, et se contentent de nommer l'un des leurs pour l'administrer…

Keredia montre les brèches dans les murs et les bâtiments.

— En outre, les chevaliers n'utilisent pas de trébuchet ni d'engin de siège. Cela leur est inutile : grâce aux grifffons, ils franchissent sans difficulté les plus hauts remparts…

Rulhan ne connaît pas le mot « trébuchet » et se le fait expliquer par Keredia. Il a quelque difficulté à en comprendre le mécanisme et Keredia elle-même ne peut le lui expliquer en détail.

— C'est une forme de magie que je ne connais pas, dit-elle. Mais j'ai vu fonctionner ces engins maintes et maintes fois. Ils peuvent projeter des blocs de rochers de cent kilos à des centaines de mètres. C'est comme une sorte de fronde gigantesque, animée par un lourd contrepoids.

Trykster ne les écoute pas, et vole vers le haut de la cité, passant au dessus de bâtiments de pierre d'aspect primitif, qui s'étendent entre eux et les remparts. Les maisons sont dépourvues de toute ornementation, et ne possèdent pour seules ouvertures que de petites portes basses et des fenêtres minuscules.

Rulhan et Keredia lui emboitent le pas. Bientôt l'Elfe disparaît par la brèche ouverte dans les remparts, mais les deux autres doivent perdre du temps à escalader les blocs de rochers effondrés pour le rejoindre. De l'autre coté, les bâtiments, du moins ceux qui sont encore intacts, sont plus hauts et plus imposants, certains forment de véritables immeubles aux facades décorées d'étranges motifs géométriques.

Une large rue principale monte droit vers la partie la plus haute de la ville, dominée par la silhouette altière d'un temple majestueux supporté par de hautes colonnes. Les rues sont entièrement vides et silencieuses. Rulhan a l'étrange impression de se trouver dans un tombeau à ciel ouvert.

Les compagnons débouchent sur une vaste place de pierre entourée de bâtiments massifs soutenus par des piliers rectangulaires. Ce lieu devait jadis être le cœur de la cité, un endroit dédié aux rencontres et au commerce, mais à présent, il est tout aussi désert que le reste de la ville. Un bassin de marbre blanc est creusé au centre de la place, avec en son centre une statue représentant un

guerrier barbu – évoquant le colosse qui surveille le large. Son corps musculeux est entièrement nu, et ses deux mains sont posées sur une lance dressée devant lui, pointe vers le ciel, la hampe reposant sur le sol à ses pieds. Le visage du colosse est méconnaissable, comme si un acide avait rongé la pierre. Trykster se penche sur le bassin, mais il n'y a plus aucune trace d'eau. La seule chose que l'on peut voir c'est une sorte de mousse marron qui envahit tout le fond du bassin et dévore les pieds du colosse.

Une plaque de bronze est fixée au pied de la statue.

— L'homme qui est représenté ici se nomme Cerradus, dit Keredia après avoir lu l'inscription sur la plaque. C'est le fondateur de la cité.

— On dirait plutôt un dieu ! s'exclame Rulhan.

— Il est inscrit ici la date de sa mort : année 212 de l'ère du hibou, soit il y a plus de cent ans.

Une nouvelle fois, la piste s'interrompt brutalement. Qu'est devenu l'Argance ? Ceux qui sont venus ici et qui ont conquis la ville ont dû s'en emparer et l'ont emportée dans leur propre cité. A moins que les assiégés survivants du massacre aient réussi à la cacher et à s'enfuir avec, ou bien que Meïros ait quitté la ville avant l'arrivée des envahisseurs… Les possibilités sont si nombreuses qu'il est vain de vouloir hasarder des hypothèses.Trykster pousse un soupir.

— Il n'y a pas d'eau dans cette ville ? Pas de rivière, pas de source ? Comment faisaient les gens qui y habitaient ?

Rulhan ouvre la bouche pour répondre, mais la referme aussitôt. Il vient d'apercevoir une silhouette passer rapidement dans l'ombre sous les arches qui les entourent. Aussitôt, le chasseur dégaine son sabre.

— Il y a quelqu'un ici.

Trykster lui jette un regard goguenard.

— C'est un fantôme que tu as vu !

— Ne plaisante pas avec cela ! l'interrompt séchement Keredia.

Elle regarde les bâtiments aux alentours d'un air inquiet. Elle n'est pas tranquille depuis qu'elle a pénétré en ville. Avec son sixième sens de mage, elle ressent une impression de malaise, comme un sombre pressentiment, une sensation confuse de menace latente.

Rulhan fronce les sourcils. De nouveau, il aperçoit une ombre sous les arches, et immédiatement il s'élance à sa poursuite, épée au poing. Il a le temps d'apercevoir une forme blanche disparaître entre deux bâtiments, s'engouffre à sa suite, courant à grandes enjambées le long d'une ruelle étroite bordée de hauts murs entièrement lisses.

— Attends moi, Orlanki ! crie Trykster, derrière lui.

La silhouette tourne sur sa gauche, gravit quelques marches et franchit une arche de pierre menant à un passage sous les immeubles. Rulhan, qui est beaucoup plus robuste et plus puissant, gagne du terrain de seconde et seconde et il s'engouffre dans le passage juste derrière elle. Il ressort de l'autre coté dans la lumière rougeoyante du soleil couchant, pour arriver au pied d'un escalier gardé par deux lions de pierre, les gueules ouvertes en de muets rugissements.

Une femme en robe blanche est appuyée sur l'une des statues, tentant de reprendre son souffle. Elle a un sursaut de terreur lorsqu'elle aperçoit Rulhan. Celui-ci se précipite en avant, mais elle fait un geste rapide, et se change brusquement en une colombe qui s'envole et monte dans le ciel hors de portée de l'Orlanki. Celui-ci s'arrête brusquement, saisi de stupeur, puis rugit :

— Trykster !

L'Elfe apparaît derrière lui, volant aussi vite que le lui permettent ses ailes, suivi par Keredia, qui ne cesse de jeter des coups d'œil circonspects autour d'elle.

— Attrape cet oiseau ! ordonne Rulhan à Trykster en tendant le doigt vers la colombe qui s'éloigne dans le couchant.

L'Elfe le regarde, interloqué.

— Tu es fou, Orlanki, je ne pourrais jamais !

— A quoi te servent tes ailes alors ?

— Toi, tu as bien des jambes, ce n'est pas pour cela que tu peux rattraper les lapins à la course, riposte Trykster. C'était quoi cet oiseau ?

— Une femme. Une magicienne. Elle s'est transformée en pigeon juste à l'instant précis où j'allais mettre la main dessus.

— D'autres que nous sont peut-être sur la piste de l'Argance… suggère Keredia d'un ton sombre.

— Tout ce que je voulais c'était qu'elle me dise ce qui s'était passé ici, grommelle Rulhan.

— Tu n'aurais pas dû lui courir dessus comme ça, reproche Trykster. Elle a pris peur en voyant ta tronche et elle s'est barrée. A présent pour la rattraper…

— Elle vient de rentrer dans le temple, l'interrompt Keredia qui, les yeux plissés, mains en visière, scrute l'imposant bâtiment qui flamboie dans la lumière du soleil couchant.

— Allons-y alors, propose Trykster, mais cette fois ci, armes au fourreau ! Inutile de lui faire peur ou elle s'enfuira de nouveau avant qu'on puisse la questionner.

— Ce serait bien imprudent. Nous ne savons rien de cette magicienne.

— Si elle s'est enfuie, elle ne doit pas être redoutable, observe Rulhan.

— Ne sois pas stupide ! Elle veut peut-être nous attirer dans un piège.

— Reste ici si tu as la trouille, ajoute Trykster en jetant à la Reine un regard méprisant.

Keredia lui lance un regard mauvais, un regard que peu d'hommes auraient pu soutenir sans trembler, mais Trykster ne s'aperçoit même pas du danger mortel dans lequel il se trouve. Des hommes sont morts pour avoir parlé ainsi à la Reine Rouge.

Rulhan lève la main, réclamant le silence. Il a perçu un mouvement dans le temple, des silhouettes tapies à l'intérieur les observent, cachées derrière les colonnes de pierre. On ne peut deviner leur nombre.

— Allons voir ! propose Rulhan, et sans attendre de réponse, il commence à gravir le grand escalier de pierre qui grimpe jusqu'au temple.

Ils se trouvent à présent dans la partie la plus élevée de la ville, dominant l'ensemble des bâtiments qui se dressent derrière eux. Un voile d'ombre recouvre peu à peu la lumière du soleil. Keredia suit le chasseur à quelques pas, et Trykster vole juste au dessus de sa tête, sans remarquer les regards haineux que lui lance la Reine.

Lorsqu'ils arrivent devant le temple, un vieil homme sort dans la lumière du crépuscule. Il est vêtu d'un long manteau immaculé, noué à la taille par une ceinture tressée. A son front, brille un bandeau décoré de fils d'argent. Sa barbe est blanche et bien coupée, et ses yeux brillent comme deux agates.

Rulhan fronce les sourcils et regarde l'homme d'un air méfiant. Un mage ? Il n'a pas besoin de poser la question, tant la réponse est évidente. Son pouvoir est presque *palpable*. L'homme soutient son regard sans ciller. Il prend la parole d'une voix parfaitement calme.

— Salut à vous, étrangers.

— Je suis Rulhan, répond abruptement l'Orlanki. Vous venez d'Alcyande ?

Le vieux sourit et acquiesce. Derrière lui, deux autres silhouettes apparaissent, également vêtues de blanc. Rulhan se fait la réflexion qu'il n'a vu aucun navire amarré sur le port. Comment ces gens ont-ils fait pour arriver jusqu'ici ? Se sont-ils tous changés en oiseau de mer ?

— Sais-tu ce qui s'est passé ici ? demande le vieux avec douceur.

Rulhan en reste interloqué. Il lui semble que c'est plutôt à lui de poser la question.

— Aucune idée…

Le mage le regarde durant quelques secondes avec une telle insistance que Rulhan a l'impression qu'il ne le croit pas. Ce qui a pour l'effet de raviver son exaspération. Il n'a pas beaucoup de sympathie pour les mages, et si en plus celui-ci le prend pour un menteur… Il songe tout d'un coup qu'il pourrait en profiter pour se procurer un objet magique pour ce vieil avare de Kamrok. Ce serait plus utile que de courir après des fantômes.

— On cherche un type, intervient alors Trykster. Un nommé Meïros. Tu sais où il se trouve ?

L'homme lui jette un regard pénétrant. Rulhan se demande ce que les mages savent des Elfes et ce qu'ils en pensent. Pas du bien vraisemblablement.

— Je ne connais personne de ce nom.

Derrière lui apparaissent deux femmes, la jeune fille que Rulhan a poursuivie et une dame d'âge mur, drapée dans une cape blanche à capuchon. Un pendentif d'argent serti d'un diamant énorme brille sur sa poitrine. Rulhan se dit que ces mages doivent être bien sûrs d'eux pour exhiber avec autant d'impudence de telles richesses. Aucun d'eux ne porte d'arme – pas même une dague. Soudain, il réalise que le vieux ne lui a pas dit son nom.

— Je suis Aerrawyn, dit l'homme à cet instant précis et Rulhan a un sursaut de surprise.

Est-il capable de lire dans son esprit ? Il ne supporterait pas une telle intrusion. Il jette au vieux un regard méfiant, mais celui-ci lui sourit avec douceur.

— Nous ne sommes pas vos ennemis.

Rulhan hausse les épaules. Il jugera de cela par lui-même.

— Vous êtes venus faire quoi ici ?

— Simplement rendre visite à certains des nôtres.

Rulhan n'en croit pas un mot.

— Vous avez traversé la mer juste pour ça ?

La femme confirme d'un ton abrupt :

— Nous avons voyagé durant des mois, sur la terre et la mer. Et tout ce que nous avons trouvé ici, ce sont des vieilles pierres abandonnées.

D'un geste elle désigne la cité environnante.

— Qui a détruit cette cité ?

Sa voix est dure, cassante, complètement exempte de la sérénité qui est celle du vieil homme. Ses yeux noirs semblent darder des éclairs. La Reine Rouge s'approche et se campe juste devant elle. On dirait deux chattes sauvages prêtes à se ruer l'une sur l'autre.

— Il t'a dit déjà qu'on ne savait pas. Tu nous traites de menteurs ?

La femme sursaute, lui jette un regard dans lequel on voit briller plus de surprise que de colère. Elle ne semble absolument pas effrayée, mais n'a pas l'habitude qu'on lui parle sur ce ton. Rulhan a l'intuition soudaine que ces mages sont encore plus dangereux qu'il le pensait. Mais Keredia ne semble pas avoir conscience de leur pouvoir.

— Qui es-tu ? demande la femme avec froideur.

— Je suis la Reine Rouge, répond Keredia, d'un ton féroce. J'ai survécu à d'innombrables batailles. J'ai navigué sur toutes les mers de l'ouest, et je suis connue et respectée par tous les marins.

Rulhan se demande la raison de l'hostilité qu'il sent percer dans la voix de Keredia. Est-ce le reste de la colère d'avoir été rabrouée par Trykster ? Ou quelque chose de plus directement dirigé contre les mages ?

— J'ai entendu parler de toi et de tes crimes innombrables. Tellement de victimes qu'on en a perdu le compte. Où est l'armée de zombies qui t'accompagne partout où tu vas ?

Le sabre de Keredia se dresse, tremblant de fureur, comme un serpent près à mordre.

— Arrête ! ordonne Rulhan.

Il refuse de se laisser entraîner dans un combat inutile.

— Qu'est-ce qui te prend ? Baisse ton épée !

— J'en ai assez de ces mages et de leur arrogance… Ils se croient supérieurs, ils se prennent pour les maîtres du monde…

La femme esquisse un sourire de mépris. Elle fixe la lame sans paraître impressionnée.

— Tu veux me tuer ? demande la magicienne.

Elle lève la main et un rayon de lumière bleuté y apparaît. Keredia se fige, prête au combat. Mais le vieux abaisse le bras de la magicienne avec douceur, et la lumière s'éteint aussitôt.

— Pourquoi chercher les querelles ? demande-t-il. Nous ne sommes pas venus ici en ennemi. Peu nous importe qui tu es, Reine Rouge…

— Elle a assassiné des mages ! rétorque sa compagne. La tuer serait justice.

— Nous ne sommes pas venus ici pour elle… Nous avons une mission. Il faut découvrir ce qu'il est advenu à Ishtar avant de retourner nous présenter devant l'empereur.

Les deux femmes se défient quelques secondes du regard, puis le lien se rompt brusquement, et elles détournent les yeux, toute deux encore pleines de haine et de désir d'en découdre.

— Il faut explorer les environs de la cité, suggère Rulhan. Il y a peut-être quelque part dans ce désert, des hommes qui pourraient nous renseigner.

Le mage hoche la tête.

— C'est ce que nous comptions faire. Nous avons fouillé toute la ville, et il n'y a pas âme qui vive. Nous sommes venus au temple en dernier, espérant y trouver des écrits ou des archives, mais il est entièrement vide.

Rulhan jette un œil vers le ciel où les nuages s'étalent en sombres lambeaux écarlates.

— Il va bientôt faire nuit. Demain, si tu veux, nous explorerons la région.

Au fond de lui, Rulhan se demande s'il est sage de laisser Keredia cohabiter avec la magicienne. Il se rend compte qu'elle ne s'est pas présentée. Mais à l'instant précis où il ouvre la bouche pour lui demander son nom, Aerrawyn répond à sa place.

— Mon amie se nomme Naeclya. Et la plus jeune porte le nom d'Aerandra.

Rulhan lui jette un regard méfiant. L'homme lui donne de plus en plus l'impression d'être capable de lire en lui comme dans un livre ouvert et cela le rend nerveux. Le vieux soutient son regard sans se départir de son calme.

Ils installent un campement aux abords du temple. Les mages préfèrent loger à l'intérieur, mais aussi bien Trykster que Rulhan préfèrent avoir au dessus de leur tête le ciel étoilé plutôt qu'un plafond de pierre. Quant à Keredia, moins elle se mêle à ces mages, mieux elle se porte. Elle s'installe à l'écart, fulminante de colère. La jeune fille ressort au bout d'un moment, apportant avec elle une outre d'eau.

— C'est pour vous, dit-elle d'une voix douce. Aerrawyn dit que vous n'avez plus rien à boire.

Trykster jaillit et lui arrache la gourde sans même un mot de remerciement, puis commence à boire une longue rasade. Rulhan fronce les sourcils. Il se sent assoiffé et reconnaissant envers les mages, mais comment Aerrawyn a-t-il pu deviner qu'ils n'avaient plus d'eau douce ? Peut-être cela se lit-il sur leurs visages harassés et leurs lèvres desséchées ?

— Ne bois pas tout ! ordonne Rulhan à Trykster en lui reprenant l'outre.

Il avale quelques gorgées et la tend à Keredia, qui, de loin, lui jette un regard furieux.

— Qui nous dit que l'eau n'est pas empoisonnée ?

La jeune fille lui jette un regard plein d'une étrange candeur. Un léger sourire lui effleure les lèvres.

— Si nous voulions vous tuer croyez-vous que nous aurions besoin de ces ruses ?

— Si vous êtes aussi forts que ça, pourquoi me fuyais-tu tout à l'heure ? rétorque Rulhan.

Le sourire d'Aerandra s'efface. Elle prend un air gêné et disparaît à l'intérieur du temple.

— Tu lui as cloué le bec, remarque Trykster.

Rulhan scrute les ténèbres du temple d'un air méfiant. Il ne craint rien de la gamine qui se change en colombe, mais cet homme qui lit dans son esprit et cette femme féroce dont il ne connaît pas les pouvoirs… C'est différent. Il repense à la lueur bleue qui est apparue dans sa main lorsqu'elle a défié Keredia. Qu'aurait-elle fait si Aerrawyn ne l'avait pas arrêtée ?

Il boit un peu d'eau, rebouche soigneusement l'outre. Il ne sait pas si ces mages ont beaucoup de réserves d'eau douce, et cette terre semble incroyablement aride, si aride qu'il ne peut imaginer qu'une ville ait pu pousser ici. Il va rejoindre Keredia.

— Pourquoi as-tu provoqué ces mages ? Je te préviens, si tu te bats contre eux, je ne serais pas avec toi.

Keredia lui jette un regard féroce.

— Je ne t'ai rien demandé, Rulhan. Je peux régler mes histoires toute seule.

— Qu'est-ce que tu as contre eux ?

— Tu ne peux pas comprendre… C'est le médaillon.

Rulhan la regarde d'un air interloqué.

— Quel médaillon ?

— Celui que porte cette femme si arrogante… Je l'ai tout de suite reconnu et je me suis cru ramenée des années en arrière. A l'époque j'étais une gamine… Je n'ai jamais oublié, et je n'ai jamais pardonné non plus…

— Raconte, propose Rulhan en s'asseyant à coté d'elle.

Non pas qu'il s'intéresse vraiment à son histoire, mais plus il en sait sur elle, mieux cela sera, et en plus, cela peut la soulager…

Trykster s'approche, l'air intéressé, mais Keredia lui lance un regard noir.

— Fous le camp !

— Mais…

— Dégage, ou je te tords le cou.

La voix de Keredia est tranchante comme la lame d'un couteau. L'Elfe cherche un soutien auprès de Rulhan, mais celui-ci hausse les épaules d'un air caractéristique et lui fait un bref signe de tête.

L'Elfe s'éloigne, la rage au cœur, et en cet instant, il regrette de s'être moqué de la Reine. Celle-ci reprend, un chuchotement rauque empli d'une rage effrayante :

— Ecoute donc mon histoire, fils d'Aegir. Tu seras le seul à la connaître entièrement. J'ai grandi dans des terres froides, au milieu d'une mer glacée,

envahie par les brumes et secouée de terribles tempêtes. Mon père était fermier dans les îles du septentrion, à des dizaines de milliers de kilomètres de l'endroit où nous nous trouvons actuellement. Enfant déjà, je manifestais des Dons pour la magie. J'étais capable d'imposer ma volonté aux bêtes et aux gens, de les dominer par le pouvoir de mon esprit et de les forcer à faire ce que j'avais envie qu'ils fassent. Lorsqu'il se rendit compte de mon Don, mon père en conçut un grand orgueil. Jamais aucun homme ni aucune femme de notre peuple n'avait manifesté le moindre don pour la magie. Il faut dire que les îles où je suis née étaient si pauvres et si éloignées de tout, qu'elles n'abritaient en toute et pour tout que quelques centaines de pauvres hères luttant pour arracher leur subsistance au sol gelé. Les mages qui avaient conquis ces terres il y a très longtemps, les avaient laissé à l'abandon depuis des générations, ne laissant derrière eux que des statues de pierre et des monuments oubliés.

La seule chance pour moi de devenir une mage était de me rendre à Alcyande et mes parents le savaient. Ils ont accomplis un périple de plusieurs milliers de kilomètres à travers l'océan et les terres froides pour m'emmener là où je pourrais accomplir mon destin. Ils comptaient me remettre aux mages qui sauraient m'instruire et faire de moi d'une de leur pareille.

La Reine marque une pause, ses yeux brillent de fureur rétrospective.

— Quand nous avons quitté le septentrion j'étais une petite fille, mais lorsque nous sommes arrivé à Alcyande j'étais une femme. Des mages m'ont examinée, des mages pareils à ceux qui sont ici, avec les mêmes médaillons d'argent, les mêmes robes blanches… Des mages qui se croyaient au dessus des autres hommes…

— Et alors ? demande Rulhan qui aimerait que la Reine en vienne enfin au fait.

— Ils ont refusé de m'accueillir parmi eux, grince Keredia. Ils savaient que j'avais le Don, un pouvoir plus grand encore que le leur, mais ils n'ont pas voulu m'accepter. Ils ont refusé de m'éduquer. Ils ont dit que j'étais trop vieille, que je ne saurai jamais maîtriser mon pouvoir ! Pauvres imbéciles prétentieux, imbus d'eux mêmes... L'avenir a montré à quel point ils avaient tort. Sans leur aide, je suis devenue plus puissante qu'eux !

Mon père a refusé de s'avouer battu, et nous sommes parti à la recherche d'une autre école. Or, sur le chemin, des bandits nous ont attaqués et mes parents ont été tués. Les brigands m'ont épargnée, mais ils m'ont violé chacun à leur tour, l'un après l'autre… C'est ce jour là que j'ai appris ce qu'être une femme signifiait.

Si les mages m'avaient acceptée comme l'une des leurs, rien ne serait arrivé. Mes parents ne seraient pas morts, et j'aurais appris à utiliser mon pouvoir pour me défendre !

J'ai été emmenée comme esclave loin d'Alcyande, vendue pour servir de fille de joie dans une auberge. Un capitaine mercenaire, séduit par ma beauté, m'a racheté pour quelques pièces d'argent. Il m'a emmené avec lui, m'a pris en amitié. Il m'a entraînée et a fait de moi une guerrière. Durant des années je me suis battue aux frontières d'Alcyande, pour les mages ou contre eux… Mais ma

haine n'a jamais faibli, au contraire, ni mon désir de m'emparer de ce pouvoir qui m'avait été refusé… J'ai tout de suite reconnu le médaillon de diamant…

Rulhan pousse un soupir. Ainsi, l'arrogance des mages risque une nouvelle fois de se retourner contre eux… Ceux qui chassèrent jadis cette petite fille rousse venue du nord avaient-ils conscience de l'ennemie mortelle qu'il venait de se créer ?

— Cela se passait il y a bien longtemps. Ces mages ne sont certainement pas ceux qui t'ont rejetée, argumente Rulhan.

La Reine secoue la tête, les dents serrées.

— Ils se valent tous… Je les hais tous autant qu'ils sont… S'ils avaient partagé leur savoir avec moi, j'aurais pu acquérir mille fois plus de puissance… Je n'aurais pas dû me contenter de bribes, dérobées ici ou là… Qu'ils soient tous maudits !

Rulhan se dit qu'avec plusieurs dizaines années de haine sans cesse ressassée derrière elle, la Reine Rouge est au-delà de toute guérison. Il renonce à la raisonner, et préfère la laisser à sa rage. Aussitôt qu'il s'éloigne, Trykster apparaît comme par enchantement à ses cotés.

— Tu me racontes ?

— Ca ne te regarde pas.

Trykster lui jette un regard incrédule.

— C'est dégueulasse ! proteste-t-il.

Rulhan l'ignore. Il songe que demain, il vaudra peut-être mieux se séparer des mages pour éviter les ennuis. Mais peut-être serait-il préférable de se séparer de la Reine Rouge ?

La nuit est tombée à présent. Il fait très sombre. Personne n'a songé à allumer de feu et de toute façon, il n'y a pas trace de bois aux alentours. Les compagnons partagent les derniers restes de poisson qu'ils possèdent. Rulhan envoie Trykster porter sa part à la Reine Rouge en prétextant que s'il se montre gentil elle finira peut-être par lui raconter son histoire à lui aussi, mais Keredia jette la nourriture à la tête de l'Elfe.

Des étoiles innombrables brillent dans le ciel. On entend au loin le grondement sourd de la mer. Perché sur le toit du temple, une chouette les observe. Rulhan s'étonne de la voir ici, c'est le premier animal qu'il aperçoit sur cette terre aride, mais soudain il comprend : ce n'est pas un animal, c'est la jeune mage Aerandra, qui s'est de nouveau changée en oiseau… Mais pourquoi ? Veut-elle les espionner, monter la garde, ou est-ce juste une habitude qu'elle a de se transformer à tout bout de champ ? Comment savoir ? Rulhan détourne son regard et fait mine de ne rien avoir remarqué.

L'Orlanki s'étend pour dormir, mais il a du mal à trouver le sommeil. Il reste allongé sur le dos, les yeux grands ouverts, songeant à l'histoire de la Reine Rouge. Le Mal engendre le Mal, le mépris engendre la haine et la haine engendre la violence… Pourquoi les hommes ne peuvent-ils rester unis au sein de leurs clans ?

Soudain, il sent comme une vibration dans son dos. Qu'est-ce que cela ? On dirait que la terre a été secouée d'une sorte de tremblement. Une seconde

passe, puis cela recommence, encore et encore, toujours à intervalles réguliers. L'Orlanki se dresse, tous les sens aux aguets.

— Qu'est-ce que c'est ?

Un son résonne dans le lointain, un son régulier, mais différent du ressac de l'océan, plus lourd, et plus bref.

— On dirait des bruits de pas… suggère Trykster, dont la voix est devenue blanche.

Rulhan n'ose imaginer la taille de la créature qui pourrait produire pareil effet.

Une pause, si longue que Rulhan se met à espérer qu'il ait rêvé, et puis la terre se met à trembler de nouveau, avec des bruits de pas cette fois-ci très facilement discernables. Quelque chose d'énorme est en train de s'avancer dans la nuit, une chose d'une taille monstrueuse, dépassant l'entendement. La terre tremble, on entend des bruits de murs qui s'effondrent et de rochers dévalant la pente. La chouette s'envole en poussant des cris d'arlarme, le mage apparaît à l'entrée du temple, forme blanche dans l'obscurité.

— Qu'est-ce que c'est ? demande-t-il d'une voix qui a perdu sa sérénité habituelle.

Rulhan tend le doigt, désigne le ciel derrière lui. L'homme se retourne. Quelque chose se dresse devant eux dans les ténèbres, une forme si immense qu'elle masque les étoiles. Rulhan songe brusquement aux brèches dans les murailles, aux murs effondrées, aux bâtiments disloqués… Un trébuchet ? Mon œil ! Le poing ou le pied d'un géant, oui, un géant immense, de plusieurs dizaines de mètres de haut, tel que celui qui se dresse à présent devant eux, un homme montagne, dominant de toute sa hauteur la colline sur laquelle ils se trouvent…

— Celui-là je te le laisse, lance Trykster à Rulhan avant de s'enfuir, volant vers la mer aussi vite que ses ailes le lui permettent.

Rulhan bondit sur son coutelas, mais il lui semble bien dérisoire devant le colosse qui lui fait face.

Aerrawyn est resté pétrifié, comme s'il ne pouvait croire à ce qu'il voit. Un grondement pareil à l'écho du tonnerre descend de la nuit, et la chose se penche vers les misérables insectes humains qui se tiennent à ses pieds. On distingue confusément dans les ténèbres une sorte de tête contrefaite de la taille d'une maison, enfoncée entre deux épaules saillantes comme des éperons de roches. Un œil unique et gigantesque se pose sur eux, brûlant de fureur et injecté de sang

La chouette s'éloigne vers la mer en poussant un hululement de pure terreur qui semble avoir pour effet de tirer Aerrawyn de sa stupeur. Mais au lieu de prendre sa fuite, comme aurait fait n'importe qui de sensé, il tend une main vers la chose et ferme les yeux. Le géant s'arrête un instant, indécis, puis pousse un hurlement de rage effroyable. Les yeux d'Aerrawyn s'ouvrent brusquement et son visage se crispe de frayeur.

— Fuyez, s'écrit-il. Ou il vous tuera tous !

Rulhan tourne les talons et se met à détaler vers le bas de la colline. Il se maudit intérieurement de ne pas avoir décampé dès que les premiers signes de

l'arrivée du géant. Il ne sait même pas exactement ce qui l'a retenu : la stupeur, la curiosité ou un reste de confiance envers les mages et leur pouvoir ? A présent, il court aussi vite qu'il peut, au risque de se rompre le cou dans les ténèbres.

Derrière lui, le géant s'avance, lève un pied formidable et l'abat sur le temple qu'il écrase de toute sa masse. Aerrawyn s'enfuit sans perdre plus de temps, courant à la suite de l'Orlanki. Mais dans sa hâte, le vieillard trébuche, s'effondre lourdement sur le sol et va rouler en bas des marches. Le géant se penche au dessus du temple, tendant vers le mage une main difforme dont la peau rugueuse a l'apparence du granit.

Un éclair de lumière bleuté illumine la nuit, et le monstre retire sa main en poussant un hurlement de douleur. Malgré sa terreur Rulhan ne peut s'empêcher de jeter un regard par-dessus son épaule.

Naeclya s'est interposée entre le géant et le vieux mage, tenant dans sa main une lance étrange qui semble nimbée de lumière bleue. La pointe de son arme magique a perforé la peau de pierre du géant, et celui-ci se tient la main, son visage hideux est crispé d'un rictus de rage effroyable.

Naeclya projete sa lance avec vigueur et celle-ci se fiche dans le torse du monstre dont les cris redoublent de fureur. Alors la magicienne descend les marches jusqu'à l'endroit où gît Aerrawyn et l'aide à se relever. Le vieux semble encore étourdi de sa chute et du sang coule de son crâne sur son front, souillant de rouge son beau bandeau argenté. Mais déjà le géant s'est repris, et entreprend d'enjamber les restes du temple.

Naeclya tend la main vers le ciel, et voici qu'un rayon de lumière bleue apparaît, formant une nouvelle lance, identique à la première ! La magicienne fait passer Aerrawyn dans son dos, et dirige la pointe de sa lance vers le géant. Rulhan hésite un instant, puis remonte en courant les marches. Peut-il laisser une femme et un vieil homme combattre à sa place ?

Il les rejoint en quelques enjambées, tandis que le monstre s'approche en rugissant de fureur, mais rendu plus circonspect par les blessures reçues. Naeclya se tourne vers l'Orlanki et ordonne :

— Emporte Aerrawyn ! Aide le à fuir vers la mer !

Rulhan secoue la tête et brandit son épée.

— Je vais t'aider à combattre le géant !

— Idiot ! Tu ne pourras même le blesser ! Fais ce que je te dis !

La voix est si impérieuse et si sûre d'elle que Rulhan ne peut s'empêcher de lui obéir. Il prend le vieux par l'épaule et l'entraîne avec lui vers la ville qui s'étend en contrebas dans les ténèbres. Naeclya recule à la suite, couvrant leur fuite, et lorsque le géant s'approche, elle le frappe de sa lance de lumière, dont la pointe s'enfonce dans la peau de pierre comme dans une motte de beurre, et arrache au monstre d'effroyables cris de douleur. Son pied s'abat pour écraser la vermine qui se dresse contre lui, mais Naeclya bondit de coté, vive comme une araignée et échappe de justesse à l'attaque qui devait la broyer. Elle projette de nouveau sa lance vers son ennemi, le touchant en plein visage, puis conjure par magie une nouvelle arme, une sorte d'arc de lumière couleur turquoise à double courbure.

Un cri aigu résonne dans les ténèbres. Une forme ailée, qui ressemble à une sorte de gigantesque héron passe juste au dessus de Rulhan et vole droit vers le monstre.

— Non ! crie Naeclya, Ne fais pas cela ! Aerandra !

Le héron s'abat sur le visage du monstre tandis que celui-ci essaye d'ôter la lance d'argent fichée dans sa chair. Son long bec pointu perce l'œil du monstre qui pousse un horrible rugissement de douleur. Mais le héron n'est pas suffisamment rapide, et les mains du géant se referment sur lui avant qu'il ne puisse s'enfuir. Le monstre réduit l'oiseau en charpie, et jette les débris de plumes et de chair sanguinolente au loin.

— NON ! hurle Naeclya, la voix déformée par l'horreur et le chagrin.

Le monstre, aveuglé et fou de douleur, tourne sur lui-même, écrasant et piétinant les bâtiments aux alentours, les mains plaquées sur son visage mutilé. Naeclya, prise d'une rage aussi intense que celle du géant décoche trait sur trait, les flèches jaillissant de nulle part dès qu'elle bande son arc magique. Le monstre hurle sous le feu de ces cruels dards d'argent, et recule en titubant sans pouvoir leur échapper. Rulhan met le vieux à l'abri sous un porche. Celui-ci lui agrippe le bras et l'implore :

— Aide la… Elle ne peut vaincre seul…

Rulhan hoche la tête, bien qu'au fond de lui il ne voit pas bien ce qu'il pourrait faire contre un tel monstre. Il remonte les escaliers quatre à quatre, escalade les débris du temple. Le monstre fuit à présent de l'autre coté de la colline, pourchassé par Naeclya, qui le talonne et décoche sur lui ses étranges traits d'argent.

Rulhan s'apprête à se lancer à sa poursuite, mais un mouvement dans l'ombre attire son attention. C'est la Reine Rouge, qui émerge d'un tas de gravat, le visage hagard et couvert de poussière.

— Le monstre est en fuite ! crie Rulhan. Aide nous à le terrasser !

Keredia hoche machinalement la tête. Elle ramasse son sabre et le suit. Tous deux rejoignent facilement Naeclya, mais le monstre a disparu dans la nuit. Ses enjambées sont si grandes qu'il est vain de vouloir le poursuivre.

Naeclya se tourne vers Rulhan, en tentant de reprendre son souffle. Son arc de lumière disparaît dans la nuit comme s'il n'avait jamais existé. Ses yeux étincellent de rage.

— Le géant est en fuite, dit Rulhan. Il est aveugle à présent. Retournons auprès d'Aerrawyn !

Naeclya secoue la tête.

— Il a tué Aerandra, qui était comme ma sœur. Je vais le poursuivre !

— A quoi cela t'avancera ? demande Rulhan. Il mourra probablement dans le désert. Pourquoi te soucier de le tuer ?

Même aveugle, le géant représente un danger qu'on aurait tort de négliger. On entend encore l'écho de ses hurlements dans le lointain. Mais Rulhan comprend le désir de vengeance de Naeclya : si c'était Ilyeth que le géant avait tué, lui Rulhan voudrait également l'abattre, et il ne tente de fléchir Naeclya que pour la forme.

— Je n'ai pas besoin de toi, lance Naeclya d'un ton froid. Occupe toi d'Aerrawyn, et je m'occuperai de ce géant.

Elle ferme les yeux et se concentre. Une lumière argentée apparaît à nouveau dans sa main, puis grandit et prend forme pour créer une nouvelle arme, plus imposante que les précédente. C'est une longue pique terminée par une lame semblable à celle d'une épée, hérissée de barbelures recourbées.

— Avec ceci, dit la Naeclya. Je pourrais en venir à bout. Je percerai sa poitrine jusqu'à atteindre son cœur.

— Pas avant que je me sois occupée de toi ! lance la Reine Rouge d'une voix haineuse.

Elle s'est glissée dans son dos et la frappe sauvagement de son épée. Naeclya pousse un cri de douleur et s'effondre. La pique disparaît dans le néant. Rulhan recule, saisi d'horreur.

— Qu'as-tu fait ? Es-tu devenu folle ?

— Folle ? Certainement pas. Mon père est vengé à présent.

Elle se penche vers Naeclya et lui arrache son médaillon de diamant. La magicienne est encore vivante. Impuissante, elle darde sur la Reine un regard furieux.

— Ce médaillon que vous m'avez refusé jadis, dit Keredia d'une voix déformée par la haine, est à présent à moi. Ce que vous n'avez pas voulu me donner, je l'ai conquis par force !

Elle abat son épée pour perforer le cœur de Naeclya, mais la lame de Rulhan s'interpose, et l'acier contient l'acier dans un tintement métallique.

— Je ne peux pas te laisser faire cela, dit Rulhan.

— De quoi te mêles-tu ? Comment oses-tu prendre le parti d'une mage contre moi ? Je croyais que tu étais leur ennemi ?

— Je ne suis pas un ami des mages, mais Naeclya nous a sauvé du géant et tu l'as frappée sans lui laisser la moindre chance.

— J'avais le Pouvoir et ils m'ont rejeté ! Ils étaient jaloux de moi.

La lame de Keredia s'abat de nouveau, et de nouveau l'acier de Rulhan la contient.

— Cela ne te donnait pas le droit de tuer Naeclya.

— J'avais le droit de me venger !

— Tu n'avais pas de dette de sang.

Une vie pour une vie, telle est la loi d'Orlank, et cette loi a été bafouée cette nuit. Les deux adversaires tournent à présent autour du corps de Naeclya, épées brandies, se jaugeant du regard.

— Mon père est mort à cause des mages !

— C'était le destin, rétorque Rulhan. Les mages ne l'ont pas tué de leurs mains, ni n'ont versé de l'or pour sa mort. Il n'y a pas de dette de sang.

Keredia attaque avec la vivacité d'une chatte en furie. Rulhan pare et riposte d'un revers que la Reine Rouge détourne d'un geste méprisant.

— Tu n'es pas un guerrier. Tu n'as aucune chance contre moi.

— Nous verrons cela, répond Rulhan calmement.

— Comment peux-tu te retourner contre moi ? C'est moi qui ai sauvé ton ami, c'est moi qui l'ai ramené à la vie ! Tu as une dette de sang envers moi !

Rulhan hésite. C'est vrai, il doit beaucoup à la Reine Rouge… Après tout elle aurait très bien pu le tuer lorsque Karadin les a livré à elle…

Il abaisse sa garde et Keredia en profite pour lui porter une attaque. Rulhan se dérobe de justesse, mais la lame de son adversaire ouvre un sillon écarlate sur son bras gauche.

— Traîtresse ! Tu es incapable de te battre loyalement ?

Keredia a un rictus de dédain.

— Je ne te laisserai pas la moindre chance, Orlanki. Ton père lui-même n'a jamais réussi à me battre à l'entraînement, et tu es loin, très loin, de le valoir.

Elle le presse à présent, faisant tournoyer son épée avec une habilité sans pareille. Rulhan tente de rester concentré sur la lame qui virevolte autour de lui.

— Tu es pitoyable, dit la Reine, alors que son épée érafle l'épaule de l'Orlanki. Tu oses essayer de te mesurer à moi ? Tu ferais mieux de décamper ! A la course, tu auras peut-être une chance !

Rulhan pare les attaques de son mieux, mais la Reine est plus habile que lui, sa technique est infiment supérieure à la sienne. S'il peut tenir, faire durer le combat… Il est plus jeune, plus endurant que Keredia… Il est plus robuste également, mais il ne parvient pas à porter la moindre attaque : toujours Keredia le devance et le presse de sa lame l'obligeant à reculer, à rompre sans cesse.

Soudain, Rulhan voit une ouverture. Keredia recule pour reprendre son souffle, et abaisse sa garde une fraction de seconde. L'Orlanki bondit, en sachant qu'il n'aura peut-être pas de seconde chance. Il frappe de toute sa puissance, mais Keredia se dérobe avec un sourire, les lames s'entrechoquent violemment, et soudain, celle de la Reine paraît envelopper le sabre de Rulhan, et celui-ci sent que son arme lui est brusquement arrachée des mains. Il recule à la hâte, tandis que Keredia s'avance, une lueur démente dans les yeux.

— A présent, Rulhan, tu vas mourir !

Rulhan esquive l'attaque en se jetant en arrière. Son crâne heurte un rocher, et il reste à demi étourdi, tandis que la Reine se jette en avant, triomphante. Mais à l'instant où elle s'abat sur lui, un rayon de lumière bleue apparaît, jaillissant de la main de l'Orlanki, formant comme une longue lance de métal. La main de Rulhan se crispe sur la lance en une reflexe ultime, et il pousse en avant la pointe de l'arme qui perfore le corps de Keredia, dont le visage se crispe d'incrédulité et de rage. Elle essaye d'abattre son arme malgré le métal fiché dans sa chair, mais Rulhan la repousse et elle tombe en arrière avec un cri silencieux.

Derrière elle, Naeclya, s'est dressée à demi, rampant sur le sol, le bras tendu vers Rulhan. Lorsque la Reine s'effondre, la magicienne retombe au sol, inanimée, et la lance de lumière vacille et s'éteint. Conjurer cette arme aura été la dernière chose que la magicienne aura pu accomplir dans cette vie.

Rulhan ramène le corps de Naeclya de l'autre coté de la colline. Là où l'attend le vieux. Celui-ci jette sur lui un regard horrifié.

— Que s'est-il passé ?

— C'est Keredia. Elle l'a frappé par surprise et l'a tuée. Mais Naeclya a eu le temps de l'abattre avant de succomber.

Le visage du vieux se voile de souffrance et de chagrin.

— Quel malheur ! Deux sœurs tuées en une seule nuit et tout cela pour rien !

Prostré près du corps de Naeclya, il pleure doucement, sans chercher à cacher son chagrin. Embarrassé, Rulhan s'éloigne. Trykster apparaît soudain à coté de lui.

— Que s'est-il passé ? demande l'Elfe encore tout essoufflé.

— Tu le saurais si tu ne t'étais pas enfui comme un lâche, répond Rulhan sèchement.

Au moment où il prononce ces mots il a conscience de leur caractère injuste. L'Elfe fait tout juste la moitié de sa taille. Comment lui reprocher d'avoir fui face à un géant de vingt mètres de haut ? Il a fait ce qu'il devait faire. L'Orlanki ouvre la bouche pour s'excuser mais Trykster riposte.

— T'as besoin d'une nounou, Orlanki ? J'ai payé ma dette il y a longtemps, je ne vais pas te sauver la mise à chaque fois.

Rulhan croise le regard furieux de Trykster. Il détourne les yeux ne sachant pas s'il doit se maudire de sa stupidité ou balancer une baffe à Trykster pour lui apprendre le respect.

Rulhan revient près du vieux. Celui-ci a fermé les yeux de Naeclya et caresse doucement sa chevelure noire. Le visage de la femme semble presque apaisé, plus beau dans la mort que dans la vie.

— J'avais senti sa colère et sa haine évidemment, dit le vieux comme pour lui même, mais je n'aurais pas pensé qu'elle pourrait aller jusqu'au meurtre… Si j'avais été moins aveugle…

Il baisse la tête, saisi de souffrance.

Rulhan pose la main sur sa poitrine.

— Tu n'as rien à te reprocher. Moi non plus je n'aurais jamais pu imaginer que la Reine Rouge puisse se montrer aussi vile.

Il n'ajoute pas que ceux qui sont à l'origine de tout ce gâchi sont à Alcyande, les membres de leur ordre… Mais après tout comment savoir ? Le cœur de la Reine était déjà peut-être pourri à l'origine, et peut-être que c'est justement pour cela que les mages l'ont rejetée. Elle a été pirate, mercenaire et nécromancienne, qui sait ce qu'elle aurait pu faire avec plus de pouvoir ?

Rulhan porte le corps de Naeclya jusqu'à la mer, et le vieux le suit tant bien que mal. Il n'est plus que l'ombre de lui-même, toute son calme et sa sérénité, cette espèce de force intérieure qui était la sienne lorsque Rulhan l'a rencontré pour la première fois, tout cela a disparu pour laisser la place à un désespoir hagard.

— Vous étiez venu chercher quoi à Ishtar ? interroge Trykster à brûle pourpoint, et Rulhan lui jette un regard mauvais.

Il lui en veut de ne pas respecter le chagrin du mage. Trykster ne s'aperçoit de rien, il ne sait pas ce qu'est l'attachement ou l'amour, toute son attention est fixée sur Aerrawyn, et Rulhan a l'impression de voir le mot « Argance » inscrit sur son front en lettre de feu. Le mage pousse un triste soupir.

— Oh, je puis vous le dire… Notre mission n'a rien de secrète… Nous étions venus ici en ambassade sur l'ordre de l'Empereur. Notre objectif était de reprendre contact avec les fondateurs de la cité d'Ishtar.

— Reprendre contact ?

— Ceux qui ont fondé cette cité étaient des mages autrefois. Ils ont quitté Alcyande parce qu'ils refusaient de vénérer notre dieu, Oriand, le fondateur de l'Empire et créateur de l'humanité.

— Quel dieu servaient-ils ?

— Ils n'en vénéraient aucun ! Ni Oriand, ni les Edens, ni aucun autre dieu. En réalité ces impies ne croyaient pas en l'existence des dieux. Ils disaient qu'ils n'étaient que des inventions humaines.

Rulhan le regarde interloqué. Les dieux, des inventions de l'homme ? Ce serait ridicule si ce n'était pas effrayant. Il comprend pourquoi la cité a été détruite ! Comment les dieux auraient-ils pu tolérer pareille abomination ?

— Aujourd'hui tout cela à moins d'importance, ajoute Aerrawyn. L'empereur était près à pardonner aux habitants d'Ishtar et à réintégrer la cité dans l'empire.

Rulhan songe que si cela aurait pu avoir lieu, les Darkoréens se seraient soudain retrouvés en fâcheuse posture – pris entre deux feux, avec toutes la puissance d'Alcyande à l'Est et la cité d'Ishtar à l'Ouest… Etait-ce là l'intention de l'empereur d'Alcyande ? Avait-il pour but de faire la guerre aux Darkoréens, ennemis des mages ? Cela ressemblerait bien à ce que Rulhan sait des Alcyantes et de leur formidable appétit d'expansion !

Le mage le regarde avec une étrange expression.

— Je vois ce que tu pense, dit-il d'une voix plus assurée qu'auparavant, comme s'il était en train de retrouver son calme. Et je peux t'assurer que l'empereur n'a pas pour objectif de déclencher une nouvelle guerre.

Rulhan le regarde stupéfait. Comment a-t-il pu deviner cela ?

— Tu lis dans les pensées ? demande Trykster avec la brusquerie qui est la sienne.

Le mage a un sourire sans joie.

— En quelque sorte…

Il enlève son bandeau d'argent et le montre aux compagnons.

— Grâce à cet objet, je peux en effet percevoir certaines choses affleurant à la surface de vos esprits, à conditions que ces pensées soient suffisamment fortes et claires.

Rulhan fronce les sourcils, Trykster réprime une sorte de haut-le-cœur.

— Alors tu sais…

— Ce que vous êtes venus chercher ici, et pourquoi vous le cherchez… Mais je ne sais rien de l'Argance. Du moins, je sais ce que sont ces objets, je connais les légendes, mais je ne sais rien de ce qu'ils sont devenus, et j'ignorais complètement qu'il pouvait en rester une à Ishtar… Je savais que Ralkan possédait une Argance et qu'elle n'avait jamais été retrouvée. Beaucoup soupçonnaient Galend de s'en être emparé et de l'avoir emporté à l'extérieur de l'empire.

Il ajoute après un silence.

— Evidemment, si l'Argance de Ralkan pouvait être retrouvée cela serait du plus haut intérêt pour l'empereur…

Trykster a un grincement de dent. A peine une rivale éliminée, voici qu'en surgit un nouveau, à croire que l'Argance attire les mages comme le miel attire les abeilles. Tout cela ne finira donc jamais ?

Mais il essaye de ne pas trop penser, pour éviter que le mage ne voie ce qu'il y a à l'intérieur de lui et toutes les horreurs qu'il garde au fond de son crâne.

— Si tu lis dans les pensées, vieil homme, tu dois savoir que je commence à en avoir assez de toute cette histoire, dit Rulhan. Cela fait des jours et des jours que j'ai quitté Orlank. J'ai franchi des montagnes abruptes, traversé un désert brûlé de soleil, une plaine peuplée d'homme-cerfs belliqueux, j'ai connu la fange de la cité de Darkor, et j'ai combattu les chevaliers d'émeraude…

— Moi aussi j'ai fait tout cela, proteste Trykster. Et j'ai triomphé de l'Esprit d'Orgone.

— J'ai traversé la mer, pour trouver celui qui a tué mon père et lui a volé l'Argance, risqué mille fois ma vie, et pourquoi ? Pour rien. De toute façon, l'assassin est sans doute mort à présent, car rien ne pourrait survivre ici dans cette terre aride.

— Tu as raison sur ce point, reconnaît le mage. A vrai dire, je ne comprends même pas comment une ville a pu être édifiée en un lieu pareil. Mais j'aimerai bien savoir qui sont ceux qui l'ont détruite… Par curiosité et pour adresser à l'Empereur un rapport complet.

— Le géant peut-être ?

— Alors c'est lui qui doit avoir l'Argance, intervient Trykster, les yeux brillants d'excitation.

— Elle est peut-être encore là enfouie sous les rochers, suggère Rulhan. Ou encore au loin, emmenée par des pillards… Cherche là si tu veux. Moi je renonce. Je veux retourner à Orlank.

— Je retourne à Alcyande, décide Aerrawyn après un temps de réflexion. Ma mission ici n'a plus lieu d'être et je n'ai plus les moyens de continuer ces investigations seuls. Je dois informer l'empereur de notre échec et reporter à mon ordre les pertes terribles que nous avons subies.

— J'ai un bateau, dit Rulhan. Mais ni moi, ni ce bon à rien d'Elfe ne savons naviguer.

— Bon à rien toi-même, dit Trykster. Tu te crois meilleur ?

Le vieux secoue la tête.

— J'ai mon propre moyen de transport. Je peux vous ramener sur le continent si vous voulez…

— Il n'y a aucun autre navire mouillé dans le port, remarque Rulhan. Le tien est-il invisible ?

Une fois encore, Aerrawyn secoue la tête.

— Venez avec moi et vous verrez.

Il se lève et marche jusqu'à la mer, passant à travers les immenses blocs de rochers qui constituent les restes des remparts. La mer est noire et des vagues viennent mourir en grondant à leurs pieds. Le mage tend la main droit

devant lui, paume vers le bas, légèrement inclinée en direction du ciel. Il ferme les yeux et ce concentre.

L'eau se met à bouillonner, et une sorte de lueur bleutée semble remonter des profondeurs de l'océan. Rulhan et Trykster ont un mouvement de recul en voyant la mer s'animer, se mettre brusquement à refluer devant eux, et se modeler en un goulet étroit, à l'intérieur duquel se forment des marches qui semblent faites de pur liquide.

— Par Orlank ! s'exclame Rulhan.

Jamais il n'a rien vu d'aussi étrange, d'aussi incongru. On dirait un passage creusé à l'intérieur même de la mer. Une lueur bleutée brille à l'intérieur de l'escalier, comme une invitation à avancer.

— Allez-y dit le mage d'un voix lasse. Vous n'avez rien à craindre.

— Qu'est-ce que c'est que ça ? demande Rulhan.

— Le navire mis à notre disposition par l'Empereur pour franchir la mer.

Rulhan hésite. Il n'a pas la moindre envie de mettre un seul orteil dans ce navire magique. Mais Trykster disparaît à l'intérieur, on l'entend pousser une exclamation.

— Waou ! Viens voir ça, Orlanki !

A contrecoeur, Rulhan s'avance. Il avance dans l'eau et pose un pied hésitant sur la première marche, s'attendant à passer au travers. Mais contre tout attente, il sent quelque chose de dur sous son pied. Avec d'infinies précautions il descend les marches une à une, s'attendant à tout instant à sombrer dans l'océan. Le rire ravi de Trykster lui parvient aux oreilles, mais lui n'éprouve aucune envie de rire : l'*impossibilité* de ce qu'il voit lui hérisse l'âme. Il marche sur un escalier d'eau de mer. Des murs liquides et noirs se dressent de chaque coté de lui et se rejoignent en un plafond arrondi au dessus de sa tête. Il marche sur un sol liquide dans lequel il ne s'enfonce pas. Il avance un doigt et effleure la surface du mur : le contact est mouillé, mais il ne peut pénétrer dans l'eau – comme si une sorte de membrane invisible l'en séparait. Le mur se déforme légèrement à son contact, mais il n'ose pas appuyer de peur de le crever et de rompre l'enchantement.

Il parvient finalement dans une salle étrange, ressemblant à une sorte de grotte sphérique qui serait creusée à l'intérieur de l'océan. Partout où on jette le regard, sur les sols, les murs et le plafond, on aperçoit la mer, vaste étendue noire illuminée de reflets bleutés.

Une pierre d'un bleu d'agate occupe le centre de la bulle, posée sur ce qui semble être un piédestal de métal, irradiant d'une douce lumière. Le reste est meublé avec un luxe surprenant : des coussins couleur turquoise, un tapi épais et moelleux, une table basse en acajou, une commode aux pieds torsadés, décorée de dorures scintillantes, le tout reposant sur un abîme de noirceurs liquides… La lueur bleue nimbant la mer donne un aspect complètement irréel à l'ensemble.

Trykster se laisse tomber dans les coussins en riant.

— Ils font plutôt bien les choses ces mages !

Il en a oublié l'Argance. De l'autre coté de la salle il y a un rideau de soie. Rulhan l'écarte et jette un coup d'œil de l'autre coté, s'attendant à y voir l'océan, mais le paravent dissimule un lit moelleux recouvert de couvertures brodées d'azur.

— Jamais je n'ai vu de navire pareil à celui-ci, indique Rulhan.

— Il ne s'agit pas d'un navire en vérité, explique Aerrawyn.

Il se laisse tomber sur les cousins, l'air épuisé. Le passage par lequel ils sont arrivés se referme soudain sans prévenir, sans laisser la moindre trace derrière lui. Rulhan laisse tomber le rideau, saisi d'une sorte de crainte superstitieuse et s'approche du bloc de rocher bleu au centre de la salle.

— C'est le cadeau de l'Empereur, la source de toute cette magie, dit Aerrawyn d'une voix lasse. Il contrôle l'océan qui nous entoure, le modèle et y sculpte un espace où nous pouvons vivre. L'eau elle même nous emmènera à Alcyande. C'est une magie de très haut niveau. Tu peux le toucher.

Rulhan hésite, puis lève la main et pose un doigt sur la roche. Aussitôt, la lumière semble changer d'aspect, devenir soudain plus brillante, et un frémissement parcourt toute la pièce. Le mage lève des yeux attentifs.

Une sorte de voile de brume recouvre soudain l'endroit. Les murs se transforment, la lumière change de couleur, devient rouge-orange, puis s'assombrit brusquement. Les cousins et les meubles de prix disparaissent.

A la place de la table, apparaît une vieille souche de bois. Des fourrures d'ours et de loup recouvrent le sol. On ne peut plus voir la mer. Les murs ont l'apparence de la pierre brute. Au centre de la pièce, la pierre a disparu, laissant la place à un brasero où brûle un feu rougeoyant et vif, dont la lumière illumine la salle.

— C'est quoi ça ? demande Trykster. Où sommes nous ?

— C'est ce que je pensais, dit Aerrawyn calmement. Je l'ai lu en toi. Tu es un mage.

Il regarde l'Orlanki, qui hausse les épaules.

— Tu dis des bêtises…

— Le navire a réagi… Tu l'as modelé à ton image. Seul un mage peut faire cela.

— C'était vachement plus beau avant, remarque Trykster.

Rulhan regarde autour de lui. On pourrait se croire revenu à Orlank. Il se sent bien en ce lieu, apaisé, à son aise... Mais tout n'est qu'illusion… C'est exactement comme à Orgone… Magie et illusion…

— Efface ça, ordonne-t-il. Remet la véritable apparence.

— Il n'y a pas de *véritable* apparence. *Il n'y a que des perceptions.* C'est le grand secret de la magie.

Il y a un coffre à provisions avec des miches de pains, des fruits, un morceau de fromage et un pichet de lait.

— Où est la chèvre qui a produit ce lait ? demande Rulhan.

— La magie du cristal de l'Empereur pourvoie à tous nos besoins, répond Aerrawyn. Elle modèle l'intérieur de la sphère à l'image du magicien qui le contrôle.

Il s'approche du feu et tend ses deux mains au dessus. Aussitôt, une lumière blanche apparaît, noyant celle des flammes. La pièce se transforme à nouveau. A la place du luxe discret et de bon goût de la première salle et de la caverne rustique de la seconde, on voit maintenant une salle de travail haute et austère, avec des murs gris et lisses, des chaises dures pourvues de hauts dossiers sculptés, des écritoires, et au centre, une table ronde luisante sur lequel est posée une boule de cristal.

— Je préférais avant, dit Trykster. Quand on voyait la mer…

Aerrawyn l'ignore. Rulhan s'approche d'une fenêtre en ogive qui s'ouvre dans l'un des murs. A travers un panneau de verre, on aperçoit l'océan. Aucun son ne filtre à travers la vitre. Il touche l'un des murs du doigt, mais au lieu de sentir la dureté froide de la pierre, il éprouve la même sensation d'humidité plastique que précédemment, et le mur se ride et ondoie comme de l'eau vive.

— Par Orlank ! s'exclame Rulhan sans trouver d'autres mots pour exprimer sa stupeur.

— Nous allons nous reposer ici, propose Aerrawyn. Et demain nous prendrons la route d'Alcyande.

Rulhan hoche la tête. Il est soulagé à présent que la décision est prise, mais une partie de lui-même se sent vaguement coupable – il n'a pas rempli la tâche qu'attendait de lui son père, il n'a pas retrouvé son meurtrier ni vengé sa mort…

Meïros doit être mort à présent, songe Rulhan.

Mais rien ne prouve qu'il avait vraiment l'Argance, se dit-il encore.

— Je vais te soigner, propose Rulhan à Aerrawyn.

Le mage a une vilaine coupure au cuir chevelu, et un filet de sang a coulé sur son visage. De plus, l'Orlanki a remarqué que son bras gauche semble raide et endolori, et que sa démarche est précautionneuse, comme si le moindre mouvement brusque lui était douloureux.

— Comment ? demande Aerrawyn avec un triste sourire.

— Tu as peut-être des cotes cassées.

— Il n'y a pas grand-chose à y faire…

Les compagnons passent la nuit à l'intérieur, isolés des bruits de la mer et des dangers de la nuit. Il y a des portes dans la salle circulaire, qui donnent sur de minuscules cellules avec des lits durs et nus. Dans l'une d'entre elle, Rulhan dépose le corps de Naeclya. Il repense à la jeune mage qui s'est jetée contre le géant pour les sauver et qui y a laissé la vie… Il ne sera même pas possible de ramener sa dépouille aux siens…

La mort de Rulhan

Rulhan a du mal à trouver le sommeil. Il se sent un peu nerveux à cause de l'étrange silence qui règne ici, à croire que le reste du monde a disparu dans le néant. Si le géant revient, l'entendront-ils ? Il redoute les ennemis qui pourraient les attaquer par surprise durant leur sommeil.

Mais en dépit de ses inquiétudes, la nuit se passe sans que rien ne vienne les déranger. Au matin, il trouve Aerrawyn assis devant la table, les traits encore tirés et le visage las, en dépit de la nuit passée.

Avec un doux sourire, Aerrawyn désigne d'une main un plateau de bois posé sur la table, avec un bol de lait et un morceau de pain frais. Rulhan le remercie d'un signe de tête, s'empare du pain avec circonspection avant de le plonger dans le lait. D'évidence cette nourriture a été conjurée par magie, et il se demande s'il n'y pas quelque danger à la consommer. Mais se laisser mourir de faim n'est pas la solution.

Aerrawyn ferme les yeux et concentre toute sa volonté. La boule de cristal se met à luire, un frémissement ébranle tout le navire, qui commence à s'enfoncer sous la surface des eaux, et s'éloigne de la rive.

Trykster, soudainement apparu de nulle part, observe par la fenêtre l'immensité turquoise qui les entoure. La mer étincelle de mille feux à la lueur du soleil.

Rulhan ne peut s'empêcher de se sentir inquiet à la pensée de toute cette eau au dessus de leurs têtes. Il jette un regard sceptique au panneau de verre. Et s'il venait à se rompre ? Ils mourraient noyés avant d'avoir atteint la surface. Il l'affleure de la paume. Est-il seulement réel ? La veille, la pièce semblait formée d'eau pure.

A présent, le navire file droit vers le large. Fasciné, Rulhan observe la mer qui les entoure. Des bancs de poissons se dispersent à leur approche, et en dessous on aperçoit des amas de rochers grouillant d'une vie foisonnante : algues flottant entre deux eaux, crustacés, coquillages accrochés à la roche, poissons de toutes tailles et de toutes couleurs… Rulhan n'aurait jamais pu imaginer qu'une vie aussi riche se cache sous la surface des eaux. Comment imaginer qu'autant de créatures puissent vivre dans un milieu si inhospitalier ?

— C'est fantastique ! dit Trykster, qui pour une fois n'a pas de commentaire sarcastique à faire.

Il pose sa paume contre la vitre, et sa main semble s'y enfoncer, créant une série de vaguelettes concentriques qui déforment la vitre et le mur qui l'entoure comme la surface d'un étang. Une masse de petits poissons aux écailles argentées vient s'agglomérer à la main de Trykster. L'Elfe éclate de rire, un rire d'enfant, cristallin et sans arrière pensée.

— Regarde, Orlanki, comme c'est *beau* !

Rulhan observe Aerrawyn. Celui-ci est demeuré immobile, les deux mains posées sur la boule de cristal, les yeux fermés. Son esprit est tout entier concentré sur leur mouvement et il ne fait qu'un avec le navire. L'Orlanki se demande avec inquiétude quel effort cela demande au vieux magicien et combien de temps il pourra tenir.

Le navire survole à présent un abîme ténébreux. Au dessus d'eux, des poissons nagent dans des eaux turquoises, illuminées par le soleil, mais en dessous, la mer est obscure et opaque. Il semble d'ailleurs que le navire s'enfonce de plus en plus profondément, comme peu à peu attiré par l'abysse qui s'étend sous leurs pieds.

Au bout d'un moment, même Trykster s'en rend compte. Les poissons ont disparu et la mer est complètement noire.

— Fais nous monter ! ordonne-t-il au mage. Revenons vers la lumière !

A ces mots, Rulhan sent son angoisse se réveiller. Aerrawyn ne réagit pas. Il ne semble même pas avoir entendu.

— Rulhan, fais-le remonter ! demande Trykster, d'une voix emplie de crainte.

Le chasseur hésite. Doit-il attirer l'attention du mage qui est plongé dans une concentration intense ? Peut-être cela pourrait lui faire perdre le contrôle de sa magie, et provoquer de nouvelles catastrophes ? Après tout, ils ne sont pas *vraiment* en danger…

A l'instant précis où il se dit cela, un choc sourd ébranle toute la pièce, qui se déforme et ondoie. Rulhan, déséquilibré, titube et manque de s'effondrer au sol. Aerrawyn ouvre les yeux, l'air épouvanté. Trykster pousse un cri de frayeur.

Par la fenêtre, on aperçoit une sorte d'énorme tentacule qui remonte des profondeurs de l'océan et se noue autour de leur navire magique, l'enserrant dans un étau de fer et le tirant violemment vers le bas. Un nuage de ténèbres les recouvre brusquement, comme si les eaux s'étaient changées en une encre épaisse et opaque.

— Trykster, utilise ton Don ! Chasse ce monstre ! ordonne l'Orlanki en désignant l'extérieur.

On ne voit plus le tentacule, tant la mer est devenue opaque, mais on sent très clairement que le navire s'enfonce au plus profond de l'océan. Les murs se tordent en des angles impossibles sous la pression de l'énorme tentacule. L'habitacle est agité de violentes secousses. Rulhan, incapable de garder son équilibre, s'effondre sur le sol, tandis que Trykster bat des ailes pour se maintenir dans les airs. Il ferme les yeux et transmet au monstre l'ordre mental de lâcher son emprise. Cette tentative n'a aucun effet visible.

— Ca ne marche pas ! crie l'Elfe d'une voix suraiguë.

Le monstre semble complètement sourd aux appels qu'il lui adresse désespérément.

— Il faut se dégager, lance Rulhan à l'intention d'Aerrawyn.

Le mage bande toutes les ressources de sa volonté. Ses mains se crispent sur la boule de cristal, son visage se couvre de sueur. La lueur émanant de la sphère devient plus intense, les rayons de lumière jaillissent comme des lances qui transpercent son corps et le nimbent d'une aura éclatante. Ses mains s'illuminent comme si elles étaient faites de métal en fusion.

— Vite ! le presse Rulhan.

La créature a complètement enserré le navire magique dans ses monstrueux tentacules et il l'entraîne toujours plus profondément au fond de

l'océan. Le navire, déformé comme une outre mal remplie, les murs impossiblement tordus et pliés, se tortille en tout sens, agité de soubresauts désespérés, mais il ne parvient pas à s'arracher à l'étreinte du monstre.

On entend un tintement métallique, et la sphère se fend brusquement en deux. Le mage pousse un cri de douleur et s'effondre sur le sol. La lumière vacille et décline, les murs et le plafond disparaissent brusquement, avec tout le mobilier. L'océan apparaît, ténébreux et opaque, et avec lui, les énormes tentacules de la pieuvre qui enserrent complètement la bulle d'air, la serrant avec une force terrible, la déformant au risque de la broyer ou de la déchirer.

— Fais quelque chose ! crie la voix de Trykster, tout près de l'oreille de Rulhan.

Mais que pourrait-il bien faire, sinon se maudire d'avoir accordé sa confiance à ce mage idiot et de l'avoir bêtement laissé les entraîner à leur perte ? Les murs et les meubles ont disparu, et ils se trouvent à présent dans ce qui semble être une simple bulle avec la mer tout autour.

Entraînés par la pieuvre géante dont les mille bras les enserrent de toutes parts, ils descendent toujours plus profondément dans un gouffre obscur et sans fond. A l'extérieur, les ténèbres sont totales, mais grâce à la lueur éclatante de la sphère on aperçoit un œil rond, immense et unique, qui semble observer les minuscules bipèdes à l'intérieur.

Puis la lueur bleutée qui émanait encore des restes de la sphère de cristal vacille et s'éteint, et les compagnons sont plongés dans les ténèbres. Rulhan, dont l'ouïe est décuplée par cette soudaine cécité, entend le souffle précipité de Trykster tout près de lui, peut même percevoir les battements de son cœur.

L'Elfe est terrifié, mais lui n'éprouve qu'une rage intense qui balaye toute peur. Comment a-t-il pu être assez stupide pour se fier à un mage, pour remettre sa sécurité entre ses mains ? Tout cela parce qu'il cherchait la facilité – rentrer chez lui rapidement, mettre fin à sa trop longue quête… A présent, il doit payer le prix de son aveuglement. Jamais il ne reverra Orlank, ni Ilyeth la belle.

Un râle pitoyable parvient à ses oreilles. Le mage est encore vivant, et se traîne sur le sol en gémissant. Rulhan éprouve l'envie de refermer ses mains sur son cou et de serrer jusqu'à ce que le râle s'interrompt à jamais. Mais il est trop tard à présent. Ils vont tous mourir.

Les secondes s'écoulent, interminables, puis les minutes. On entend de légers clapotis. De l'eau coule à l'intérieur de la bulle, qui se déforme horriblement sous la pression. Rulhan s'inquiète à la pensée qu'elle puisse céder, que la *membrane étrange* puisse se déchirer et laisser l'océan pénétrer à l'intérieur de l'habitacle. Cela signifierait leur mort à tous, car même s'ils parviennent à échapper à la pieuvre, ils n'auront jamais le temps d'arriver jusqu'à la surface avant de périr noyés. Ses oreilles bourdonnent, son coeur bat comme un marteau pilon.

Le navire s'immobilise. Quelques secondes passent, puis les compagnons se sentent de nouveau tirés en avant, avec une telle brusquerie qu'ils sont à nouveau jetés au sol. Il n'y a toujours aucune lumière. Rulhan sent sous sa peau une sorte de substance à la consistance étrange, à la fois

déformable et résistante, mouillée et froide comme la glace. Une bien fragile membrane entre lui et l'océan… Il ose à peine prendre appui sur le sol pour se relever, tant il craint de crever cette infime protection.

A nouveau, la bulle est tirée en avant. Rulhan a l'intuition que la pieuvre est en train de les tirer à l'intérieur d'un étroit goulet, sans doute un passage menant à sa tanière où elle compte les dévorer à loisir. De l'eau lui coule du plafond sur la nuque et dans le dos. Il ouvre la bouche pour demander au mage combien de temps l'habitacle magique pourra résister à l'étreinte de la pieuvre géante, quand brusquement le navire bascule cul par-dessus tête, les projetant avec violence vers l'avant. Rulhan se reçoit contre un mur, avec l'impression de s'enfoncer dans un matelas humide et glacé, entend le cri étouffé de Trykster. De nouveau, le navire bascule, les faisant cette fois tomber vers ce qui était au départ le plafond. A nouveau, une sensation de traction, vers l'avant tout d'abord, puis vers le haut, et une vague d'eau de mer les recouvre entièrement. *La membrane vient de céder…*

L'Orlanki se relève, encore étourdi. Il est trempé d'eau de mer. Il se trouve dans une sorte de vaste caverne baignant dans une étrange lueur jaune-orangé, une caverne à l'air libre. Ils sont allongés dans l'eau, sur une sorte de plage de sable blanc, au bord de la mer. La pieuvre est hors de vue, et la seule chose qui reste du navire magique sont des fragments de cristal brisé.

— Qu'est-ce que c'est que ça ? demande Rulhan.

Il jette un coup d'œil au mage, mais celui n'est pas à état de lui répondre. Il gît sur le sol, inconscient, à demi immergé – peut-être est-il mort.

Trykster tend la main.

— La lumière vient de par là !

En effet, il semble qu'elle provienne d'un endroit très particulier de la caverne, un endroit qu'ils ne peuvent voir d'où ils sont placés.

Rulhan jette des coups de droite à gauche. La pieuvre a disparu, et on ne distingue que la roche qui les entoure de toute part, ainsi que la mer agitée de vagues et de clapotis.

— On est revenu à la surface…

— Tu débloques ! proteste Trykster. C'est pas possible : on n'a pas cessé de descendre !

Mais ils sont incontestablement à l'air libre, un air pur et parfaitement respirable, avec une forte odeur d'iode. La mer, dont les vagues viennent mourir à deux pas du navire est envahie par des algues d'un vert presque noir. Rulhan fait quelques pas sur la terre ferme. Des crabes s'enfuient à son approche. Au moins, ils ne mourront pas de faim, songe l'Orlanki.

Trykster le rejoint et vole au dessus de la surface de l'eau. Son regard est fixé vers le fond de la caverne, où provient une curieuse lumière dorée, qui jette des reflets scintillant sur les vagues, comme de la poussière d'étoile.

Rulhan regarde autour de lui. La plage est étroite, et au-delà on ne voit que la roche. La mer envahit la presque totalité de la grotte, à l'exception de quelques espaces dégagés sur le coté et de corniches en hauteur, et il n'y a aucun passage vers la lumière. En tirant le mage sur la grève, Rulhan songe qu'il pourrait toujours nager jusque là bas, mais il redoute les créatures qui pourraient

roder sous la surface de l'eau – telle la pieuvre géante. Il serait préférable d'essayer de longer la paroi en s'accrochant aux rochers.

Trykster tend son doigt vers la mer.

— Quelqu'un vient !

Une longue barque vogue droit vers eux, avec à l'intérieur un homme, debout à la proue, qui les regarde, immobile et droit. Il est vêtu de ce qui semble être une longue tunique blanche, et son crâne lisse est aussi imberbe que son visage. Rulhan remarque que la barque semble se mouvoir toute seul, sans rame ni voile.

— Encore des magiciens… grogne-t-il.

Il lève pourtant la main en guise de salut, et il se fige brusquement. Derrière lui, un grognement rauque se fait entendre, et une abominable odeur de poisson pourri assaille ses narines.

Il fait volte face, juste à temps pour voir une hideuse créature avec une bouche énorme de poisson et une peau écailleuse et luisante s'abattre sur lui, brandissant un trident. Rulhan esquive l'attaque en se jetant de coté, roulant sur le sol pour échapper aux coups de lance. Le monstre est trapu et massif, avec des épaules larges, deux jambes arquées, et un cou très court, presque inexistant. Ses yeux immenses sont pleins de malveillance et sa bouche est si grande qu'elle pourrait engloutir un crâne humain entier. Il se tient voûté, avec une sorte de crête osseuse sur le dos et le sommet du crâne.

Trykster lui lance une pierre, mais celle-ci rebondit sur son crâne, sans même qu'il semble la remarquer. Rulhan parvient à se relever, dégaine son sabre, et fait face à la chose, se laissant envahir par une fureur belliqueuse. L'homme poisson est au moins quelque chose qu'il peut combattre et tuer, et il ne va pas s'en priver.

Il bondit en avant, détourne un coup de trident d'un revers de son sabre, et riposte d'un coup de pied si puissant qu'il jetterait n'importe quel homme à terre. Mais l'homme poisson se contente de grogner et de reculer. Trykster dégaine son arme et vient se placer à coté de Rulhan, l'air déterminé. Celui-ci lui lance un regard stupéfait. Qu'est-ce qui arrive à l'Elfe pour qu'il prenne autant de risques ?

L'homme poisson revient à la charge. Trykster s'envole, passe au dessus de sa tête et le frappe de son arme, mais la lame ripe sur les écailles sans même les entailler. L'homme poisson s'arrête net, lève son trident à deux mains vers le haut, comme pour embrocher l'Elfe sur ses pointes.

— Attaque-toi à quelqu'un de ta taille ! lance Rulhan en frappant son adversaire à grands coups de sabre, l'obligeant à reculer sous les assauts. Rulhan domine la créature de toute sa hauteur. Elle est plus dense et plus puissante que lui, mais il a plus d'allonge et sa fureur semble irrésistible. Un coup plus violent que les autres brise la hampe du trident. Rulhan entend des voix derrière lui, mais il n'y prête aucune attention. Rien ne l'empêchera de tuer ce monstre.

Il abat son sabre avec une détermination sauvage, mais la créature esquive le coup avec une rapidité surprenante, et riposte avec le reste de son trident. La triple pointe s'enfonce dans le corps de Rulhan. Sur le visage de l'Orlanki, la fureur et le triomphe font place à une souffrance incrédule.

— Non ! hurle Trykster.

Rulhan s'abat à genoux sur le sol, l'homme poisson arrache son arme de la blessure, faisant jaillir un triple geyser de sang. Rulhan plaque les mains sur son ventre mais ne peut contenir la vie qui s'écoule de lui à grands flots. L'homme poisson lève son arme pour porter un coup fatal, mais un homme s'interpose, un petit homme en tunique, le crâne lisse comme un œuf.

— Non ! dit-il en écho au cri de Trykster. Ne le tue pas ! Ce n'est pas un ennemi.

Le trident s'abaisse, comme à regret. Rulhan sent un grand froid l'envahir. Sa vision s'obscurcit et se rétrécit, les visages semblent s'éloigner et disparaître, les sons eux-mêmes sont comme altérés, atténués. Il s'effondre lourdement sur le sol, avec l'impression de plonger dans un gouffre de ténèbres.

Lorsque Rulhan ouvre les yeux, il se trouve dans un endroit obscur qui ne lui est pas familier. Il est couché sur le dos, sur un sol de pierre dur et froid, des dalles de marbre noir. Au dessus de lui, se dresse une voûte de pierre en ogive soutenue par de minces colonnes d'obsidienne. Il se redresse, encore marqué par le souvenir de l'acier fiché dans sa chair. Il palpe son ventre avec circonspection. Aucune trace de blessure, pas même la moindre douleur. Il remonte sa tunique pour s'examiner plus à loisir : il y a trois cicatrices déjà anciennes trois points à peine visibles dans la pénombre.

Rulhan fronce les sourcils, rabat sa tunique et jette un œil autour de lui. Il a le sentiment étrange d'avoir déjà vécu cette situation. Il a l'impression d'être déjà venu dans cette pièce vaste et obscure, d'avoir déjà foulé ces dalles. Un visage, soudain, lui revient en mémoire : celui d'Ilyeth. Mais pourquoi serait-il associé à cet endroit ? Il entend un froissement dans l'ombre, et quelque chose s'éloigne dans les ténèbres, une silhouette évoquant celle d'une vieille femme voûtée, avec une cape.

Les Méornides.

Rulhan ne sait pas d'où lui vient ce nom, ni pourquoi il y pense maintenant. Il a l'impression que les souvenirs affleurent à la lisière de sa conscience, prêts à refaire surface à tout instant. Etrangement, il n'éprouve aucune joie, rien d'une peur sans borne – une angoisse qu'il ne se souvient pas avoir éprouvée auparavant.

Il fait quelque pas. La seule lueur est produite par des chandeliers de cuivre où brûlent de minuscules chandelles, à la flamme vacillante. Leur lumière se reflète sur une sorte d'immense trône de diamant sur lequel est perchée une forme encapuchonnée de noir.

Rulhan marche au devant de cette forme, mais s'arrête au pied du trône, saisi d'une sorte de crainte diffuse et inexpliquée. Il a la certitude que ce n'est pas la première fois qu'il se trouve ici. Une voix glacée se fait entendre.

— Et bien, Orlanki, nous voici de nouveau face à face ?

— Qui es-tu ? demande Rulhan.

La forme rabat son capuchon, et Rulhan a un mouvement instinctif de recul. La chose n'a pas de visage, rien qu'un crâne hideux et grimaçant, le visage de la mort elle-même. Et à l'instant où les yeux de l'Orlanki se posent sur les

orbites vides de la chose, une vague de souvenirs déferle du plus profond de son âme, une vague d'images et de sons, de sensations et d'émotions, de pensées importantes ou infimes, justes ou absurdes, honorables ou honteuses, tout cela entremêlé en une vague si intense, si riche et si puissante qu'il tombe à genoux sur le sol, saisi de faiblesse. Il se prend la tête dans ses mains, incapable de contenir cet afflux de souvenirs. La mort a un rire froid et cruel, et à cet instant, Rulhan comprend qui elle est et où il l'a déjà vu.

— Tu es Era ! s'exclame-t-il. La maîtresse de l'Entre Deux Mondes !

La déesse hoche la tête.

— La dernière fois tu avais le visage d'Ilyeth. Te vois-je à présent sous ta véritable apparence ?

— Tu devrais savoir qu'il n'y pas de véritable apparence, rétorque la déesse. Le monde n'est rien d'autre que l'image qu'on en a.

Rulhan secoue la tête. Il n'est pas d'accord avec ça, mais il ne sait pas comment l'exprimer. De plus, il y a des choses plus importantes à régler et tenir maintenant une discussion philosophique avec la Mort ne lui semble guère attractif.

— Est-ce toi qui m'as rendu mes souvenirs ?

— Même moi, je n'aurais pas pu accomplir cela. Il n'existe qu'un seul pouvoir au monde capable de vaincre le fleuve de l'Oubli.

La déesse n'ajoute rien, se contenant de le regarder de ses yeux vides, sans que l'on puisse déchiffrer son expression. Rulhan hésite, puis pousse la question qui lui brûle les lèvres.

— Suis-je mort ?

Il a de bonnes raisons de le penser, après tout ne se trouve-t-il pas maintenant dans l'Entre Deux Mondes, devant la reine des ténèbres elle-même ?

Era secoue la tête.

— Non, tu vis encore Rulhan, et tu ne vas pas tarder à te réveiller. Mais les rêves ouvrent une brèche entre ton monde et le mien et voici pourquoi nous pouvons nous parler.

— Je n'accomplirai pas ma part du marché, lance Rulhan, bien décidé à défier la reine. Je ne tuerai pas Nirogh.

— Cela ne sera pas nécessaire, dit la Reine, car Nirogh est déjà mort.

Un temps pour diriger l'information, puis la déesse reprend.

— Oh, Orlanki, tu devrais savoir que les ressources de la Mort sont sans limites, et que la trahison d'un mortel ne pourrait l'affecter autant que tu sembles le croire, ni contrarier sérieusement ses plans… Nirogh a été tué par son apprenti Erych, qu'il avait recueilli et formé comme si c'était son fils.

— Pourquoi ?

— Je n'ai pas eu grand-chose à faire, répond la Mort. Juste à susurrer quelques mots au creux de son oreille, à raviver – si peu – la flamme de sa haine. Je connais si bien les hommes, et leurs esprits vils et étroits, assoiffés de pouvoir, dévorés de vains et de futiles désirs. Erych se croyait méprisé par Nirogh. Il ne supportait plus d'être traité comme un domestique, d'endurer sans cesse ses observations acerbes. Il pensait que celui-ci refusait de partager ses secrets avec lui. Erych voulait toute la magie pour lui, tout le pouvoir de son

maître. Au fond de lui, Erych n'avait pas supporté que Nirogh le confronte à sa propre lâcheté, à sa bassesse, en le forçant à t'accompagner dans l'Entre Deux Mondes. Erych n'a ni ta force ni ton courage, Rulhan et confronté sa propre insuffisance il a préféré reporter sa haine contre Nirogh.

Rulhan pousse un soupir. Ainsi il a pris le risque de perdre son passé et de mécontenter la déesse pour rien… Il aurait pu aussi bien poignarder Nirogh au sortir de l'Entre Deux Mondes. En dépit de tout, il est heureux de ne pas l'avoir fait.

— Et les deux gosses ?

La Mort le regarde sans comprendre.

— Ygor et Rogy. Les deux domestiques de Nirogh. Que sont-ils devenus ? Ont-ils pu retrouver leur véritable apparence ?

La Mort a un petit rire.

— Quelle étrange réaction, Rulhan ! Tu continues à me surprendre ! Tu te soucies de ces êtres en pareil moment ? Rassure toi, ils sont vivants et ils sont délivrés des sortilèges que Zarekh avaient lancé sur eux. Veux-tu savoir comment cela s'est passé ?

Rulhan hoche la tête, bien qu'au fond de lui, une petite voix lui susurre que non, il ferait mieux de ne pas savoir.

— Erych a repris les gamins à son service après la mort de son maître, bien qu'il n'était pas capable de leur rendre leur apparence. Erych n'était pas un mage. Nirogh avait échoué en dépit de tous ses efforts à faire naître en lui la moindre étincelle de magie… En dépit de cela, il garda les enfants comme esclaves, les abusant de vaines promesses et les traita encore plus cruellement que le faisait Zarekh. Il n'avait pas les capacités pour les lier à l'aide de sortilèges comme le faisait ce dernier, et il pensait qu'en se montrant dur il arriverait plus facilement à conserver son ascendant sur eux. Mais c'est tout le contraire qui arriva. Rogy se rebella contre lui, et lut secrètement les grimoires de Nirogh. Il apprit comment confectionner une potion qui pourrait neutraliser les effets des sortilèges. Dès lors, les enfants n'avaient plus besoin d'Erych. Ygor l'étrangla pendant son sommeil.

A présent, les deux frères errent de part le monde, délivrés de la malédiction, mais portant en eux la rage de la manière dont ils ont été traités durant leurs jeunes années, et le poids de leur crime. Ils ont déjà tué une fois et ils recommenceront. On leur a volé leur enfance, et ils le feront payer cher au monde entier. Nul n'a eu de pitié pour eux – ils n'en n'auront pour personne, jusqu'à ce qu'ils comparaissent devant moi. Ainsi est la vie des hommes : le mal engendre le mal et tout finit avec moi.

— Que vas-tu faire de moi à présent ?

— De toi ? Ton destin t'appartient, je voulais juste te parler c'est tout. J'ai suivi tes aventures avec amusement. Tu as réussi à me surprendre, et c'est beaucoup pour moi. Il est si rare que les hommes se montrent si imprévisibles ! Sauter dans le fleuve de l'Oubli pour ne pas avoir à respecter ton serment… C'était une idée amusante !

— Je t'ai trahie…

— J'ai déjà tiré vengeance de cet affront. Te souviens-tu l'esprit qui est apparu lorsque Keredia a ramené Trykster à la vie ? C'est moi qui l'ai envoyé.

Rulhan hoche la tête. Il n'espérait pas que la Mort puisse pardonner aussi facilement.

— Ton démon a échoué à nous tuer.

— Mais entre temps, la Reine Rouge est morte. Tu m'as rendu un service en la tuant Orlanki, et cela vaut largement celui que j'attendais de toi.

— Un service ? Pourquoi donc ?

— Comme Nirogh, la magie de cette nécromancienne empiétait largement sur mon territoire. Il était temps que cela cesse.

A ces mots, Rulhan est pris de frayeur.

— Où est Trykster ? As-tu repris son âme ?

Era se met à rire.

— Non, Rulhan, ne t'inquiète pas pour ton petit ami Elfe. Il est encore vivant, et il t'attend. Il pleure en secret, car il croit que tu vas mourir. Quelles étranges alliances se nouent parfois entre les mortels ! Qu'il vive le peu de temps qu'il lui reste sans avoir rien à redouter de moi !

— Je me souviens du trident planté dans mon ventre, dit Rulhan. Pourquoi ne suis-je pas mort ? Qui m'a soigné et pourquoi ?

— Tu le découvriras bien assez tôt.

— Et Meïros ? Où est-il ? Est-il ici en ton royaume ?

La Mort secoue la tête.

— Il n'est pas mort, et tu l'as déjà croisé sur ta route.

Rulhan demeure stupéfait. Déjà croisé sur sa route ? Comment est-ce possible ? A moins que…

Era le regarde, l'air impénétrable.

— Il est temps de retourner d'où tu viens. Tes compagnons t'attendent.

— Une minute encore ! proteste Rulhan. Dis moi si Meïros a tué mon père !

Mais la Mort le regarde sans répondre, et une sorte de rictus, comme un hideux sourire déforme sa bouche sans lèvre. Le visage grandit, emplit tout l'espace, et sa bouche s'ouvre comme pour engloutir Rulhan. Celui-ci lève ses mains devant lui comme un réflexe pour se protéger, mais il se sent aspiré en avant et bascule dans le vide, dans une sorte de gouffre ténébreux dans lequel résonne le rire de la Mort.

Le voleur

Lorsque Rulhan se réveille, il est allongé sur un grand lit moelleux, le corps recouvert d'un drap d'une blancheur immaculée. Une chandelle brûle un peu plus loin, posée sur une tablette élégante en acajou, éclairant une pièce vide.

Rulhan se sent bien, mieux qu'il ne s'est senti depuis bien longtemps, mieux peut-être qu'il ne s'est jamais senti – sauf au temps béni de son enfance insouciante. Il éprouve une sensation de légèreté et de confiance, une sorte de chaleur qui irradie de chacun de ses muscles. Il repousse le drap qui le couvre et se dresse, nu, dans la pièce vide. Comme dans son rêve, toute trace de blessure a disparu, à l'exception de trois points blancs sur le ventre, là où la triple pointe de l'homme poisson a percé sa peau. Il passe la main sur son abdomen : aucune souffrance, pas même une gêne. Il regarde autour de lui. Ses vêtements et ses armes ont disparu, mais une tunique blanche est soigneusement pliée sur une chaise à coté du lit. Rulhan la prend et la revêt. L'étoffe est douce au toucher, elle caresse sa peau. Il cherche des yeux des chaussures, mais il n'y en a point, aussi se résigne-t-il à sortir pieds nus.

Il pousse une porte qui le mène dans un couloir étroit plongé dans une semi pénombre. Il n'y a ni fenêtre ni torche, aussi Rulhan prend-il soin de se munir de la chandelle avant de s'y engager. Il fait quelques pas le long d'un passage aux murs lisses et blancs, puis s'engouffre dans un petit escalier étroit qui descend en tournant sur lui-même. Rulhan est frappé par le profond silence qui règne en ces lieux. Où est donc Trykster, si bruyant d'habitude, et ceux qui selon Era devaient attendre son réveil ?

Rulhan n'éprouve pas de peur – rien qu'une étrange allégresse. L'escalier débouche sur une grande salle dont le plafond en ogive est soutenu par des piliers élancés. Un énorme brasero de bronze trône au milieu de la pièce, avec des restes de charbon de bois calcinés à l'intérieur. De délicates frisures et des motifs géométriques élégants ornent les murs. Rulhan lève sa chandelle et les observe un moment, mais ne peut déceler ce qu'ils signifient : ils ne représentent rien à ces yeux – que des courbes sinueuses et des entrelacs, mais il ne peut se défendre d'éprouver à leur vue une impression de sérénité et d'harmonie. Il finit par se détourner et s'avance vers une porte épaisse, haute comme deux hommes. Il pousse le battant d'une main ferme, et une lueur dorée envahit aussitôt la pièce.

Il se trouve au cœur d'une ville, avec autour de lui des bâtiments de pierre blanche à l'architecture complexe et harmonieuse, baignés dans une étrange lumière dorée. Il lève les yeux vers le ciel et a un mouvement de surprise. Deux soleils jumeaux brillent au dessus des bâtiments, nimbant la cité d'une lueur jaune-orangée, un peu semblable à celle qui illumine parfois le soir à l'approche du crépuscule. Des nuages déchiquetés, illuminés de lumière, dégoulinent comme de l'encre d'or coulant sur la terre, se teintant peu à peu de reflets grenat au fur et à mesure qu'ils se rapprochent du sol. Rulhan ne se souvient pas d'avoir jamais vu pareil spectacle – même les couchers de soleil sur la montagne d'Orlank ne sont pas aussi splendides.

Durant de longues minutes il reste ainsi à contempler le spectacle du ciel rouge et or. La ville toute entière semble retenir son souffle – plongée dans le silence le plus complet.

Il finit par se secouer et regarde autour de lui, cherchant une trace de présence, un signe montrant que la cité n'est pas complètement déserte… Mais il semble qu'il soit le seul être vivant à fouler actuellement les pavés de la cité. Il se met à errer dans les rues, à la recherche.

Il n'y a pas trace de la moindre dégradation, les bâtiments sont tous intacts, sans aucune fissure, ni trace d'érosion, les rues sont propres et bien dégagées… Quelqu'un devait habiter ici, forcément, il y a très peu de temps encore… Mais tout est désert et sans vie. Qui l'a transporté ici, qui l'a soigné ?

Enfin, un mouvement à l'intérieur d'un bâtiment attire son attention. Une porte entrouverte se referme brusquement, mais Rulhan a le temps d'apercevoir un petit visage rond à l'intérieur. Trykster ? Non. C'est un enfant plus petit, vêtu d'une tunique blanche, avec un crâne chauve et une peau spectrale. L'Orlanki s'élance.

— Attends !

En quelques enjambées, il atteint la porte, et empoigne la poignée qu'il tire violemment. Mais peine perdue. La porte refuse de s'ouvrir.

— Ouvre moi ! crie Rulhan.

Il tambourine sur la porte. Il ne comprend pas. Pourquoi ne lui ouvre-t-on pas ? L'enfant a-t-il peur de lui ?

— Je ne suis pas un ennemi ! Je ne te veux pas de mal. Je veux juste savoir où je suis et qui m'a amené ici !

Il veut absolument obtenir des réponses. L'attitude des habitants de la cité n'a aucun sens : le soigner, le guérir et pour finir l'abandonner ainsi à son sort sans même lui donner la moindre explication… Il doit savoir, il doit comprendre… L'idée lui vient d'enfoncer la porte, mais avant qu'il ne puisse la mettre à exécution, celle-ci s'ouvre violemment, et Rulhan se retrouve nez à nez avec une femme au visage marquée par la fureur.

— Va-t-en ! crie-t-elle, avec un rictus haineux.

Rulhan recule interloqué.

— Comment oses-tu venir ici, avec tout ce que tu nous as fait !

La femme s'avance, pointant sur lui un doigt accusateur. Ses yeux brillent comme deux agates. Son crâne est entièrement chauve, comme celui de son fils, et sa peau aussi pâle que celle d'un cadavre. L'Orlanki ne comprend rien à ces accusations.

— Je n'ai rien fait… proteste-t-il.

— C'est toi qui a amené le malheur sur nous, dit la femme. Puisses-tu ne jamais connaître le repos, ni dans ce monde, ni dans l'autre !

Avant que Rulhan ne puisse ajouter quoi que ce soit, elle lui referme violemment la porte au nez et l'Orlanki se retrouve seul, complètement interloqué. Qu'a-t-il fait ? Pourquoi cette femme le hait-elle ? Il ne la connaît pas et il peut jurer ne jamais lui avoir fait de tort. Il en est d'autant plus certain qu'il se souvient à présent de chaque moment de sa vie… et ce simple fait lui procure une sensation de joie incomparable.

Il hésite. Doit-il insister, demander d'autres explications ? Il décide finalement de s'en abstenir et d'explorer le reste de la cité. Peut-être y-a-t-il, quelque part, des gens moins emportés qui pourront lui expliquer.

Il se remet à arpenter les avenues de pierres blanches. Des immeubles à plusieurs étages se dressent tout autour de lui, avec des piliers massifs et carrés, et des arches colossales. Soudain, un groupe d'hommes apparaît. Ils sont tous semblables, avec les mêmes tuniques blanches, la même absence de pilosité, et la même expression de fureur sur leur visage. Ils brandissent des bâtons et les agitent au nez de l'Orlanki d'un air menaçant.

— Maudit sois-tu ! rugit l'un deux.

Ils sont presque une demi douzaine, mais Rulhan n'a pas peur. Ils sont tous plus frêles et plus petits que lui, au point qu'on dirait presque des enfants, avec des muscles de femmes. Ils agitent leurs bâtons et grognent comme des roquets en fureur, mais ne donnent pas l'impression d'être réellement prêts à se servir de leurs armes.

Résolument, Rulhan avance vers eux et attaque avant qu'ils ne puissent deviner ses intentions. D'une brusque poussée, il envoie rouler au sol l'un des hommes, en soulève un autre par les épaules et le jette au loin. Un troisième tente de le frapper, mais il s'empare de son bâton et le brise sur son genou.

— Allez-vous me dire enfin de quoi il retourne ? rugit-il en se dressant de toute sa hauteur. Pourquoi me haissez-vous ?

Mais les hommes prennent la fuite sans demander leur reste. Rulhan en repère un, le plus maladroit, et s'élance à sa poursuite, gravissant quatre à quatre les marches d'un grand escalier de marbre. Il le rattrape juste avant qu'il ne disparaisse à l'intérieur d'un des bâtiments.

Il lui met la main sur l'épaule et se met à le secouer sans ménagement.

— Pourquoi m'as-tu attaqué ? Nous ne sommes pas ennemis ! Je n'ai jamais fait de tort aux habitants de cette cité !

L'autre lui jete un regard chargé d'une haine si féroce, que Rulhan manque de le lâcher.

— Explique moi ce qu'il se passe, où par Orlank, je le jure, je te casse le bras !

Et pour donner plus de poids à sa menace il lui serre l'épaule comme un étau de fer. L'homme se met à glapir, mais l'Orlanki, qui commence à en avoir assez de tous ses mystères, ne montre aucune pitié.

— Parle ! Je l'ordonne !

— C'est à cause de toi que l'Argance est perdue ! crie l'homme. Maudit sois-tu étranger, maudit soit-tu, toi et les tiens, jusqu'à la fin des temps. C'est la fin de notre peuple, la mort de cette cité.

Rulhan fronce les sourcils.

— Que veux-tu dire ! Explique toi plus clairement !

— C'est toi qui as amené le Voleur avec toi. C'est à cause de toi qu'il a pu s'introduire dans la cité et voler notre trésor le plus précieux, la lumière de nos vies …

— Tu parles de l'Argance ? L'Argance était ici ?

L'homme hoche la tête.

— La fleur de guérison, ramenée des Grandes Terres, nourrie de la chaleur des Edens et soigneusement conservée ici à Zearia, dans notre temple… Jusqu'à ce qu'un vil profanateur vienne la souiller et ose s'en emparer de ses mains impures…

Le visage de Rulhan s'assombrit. Il n'a pas besoin de demander qui est le voleur. Il l'a deviné sans aucune peine.

Il lâche l'homme.

—. Ce n'est pas moi qui ai pris votre Argance. Si vous m'attaquez encore, je me défendrai.

Il se détourne et s'éloigne, sans jeter un regard en arrière. Une sourde fureur lui emplit le ventre, au point de lui donner la nausée. Trykster ! Maudit Elfe, voleur sacrilège, menteur perfide… Depuis le début il devait avoir prévu cela, le suivre pour voler l'Argance au bon moment. Maudit soit-il et comme Goran avait raison lorsqu'il disait que les Elfes étaient aussi mauvais que des démons… Il aurait dû le tuer lorsqu'il en avait la possibilité…

Mais tout en se disant cela, Rulhan repense à toutes les fois où l'Elfe lui est venu en aide, et lui a sauvé la vie, et comment il l'a suivi sur le navire pirate en risquant sa vie pour le délivrer, et comment il a été torturé pour cela par les bandits… A-t-il fait tout cela seulement pour l'Argance ? Son cœur est troublé et il ne sait plus quoi penser.

Rulhan marche dans la ville, et sans en avoir conscience, il revient vers le lieu d'où il est parti, le bâtiment où il reposait au début. Mais voici qu'un homme vient à sa rencontre, un vieillard rabougri et voûté, qui marche en s'appuyant sur un bâton noueux. Rulhan vient à lui et l'apostrophe d'un ton brusque.

— Salut à toi, grand père. Acceptes-tu mon aide, où comptes-tu me frapper de ton bâton comme les autres ?

Le vieux le regarde d'un air sévère. Son visage blafard n'est qu'un amas de ride où luisent deux yeux brillants comme des diamants. Il n'a pas de cheveux – comme tous les habitants de cette cité semble-t-il.

— Ne dis pas de sottises, gamin. Ils tremblent tous à présent que l'Argance a disparu, mais moi je n'ai pas peur. Je suis parti à ta recherche dès que j'ai su que tu étais réveillé.

— C'est toi qui m'as soigné ?

Le vieux secoue la tête.

— Je ne suis pas un dieu, je ne peux pas ressusciter les morts – ni guérir les guerriers maladroits lorsqu'ils sont à l'agonie. Seule l'Argance possède ce pouvoir.

Rulhan en reste sans voix. Ainsi c'est l'Argance qui l'a sauvé… Il aurait dû s'en douter. Il comprend soudain que c'est également l'Argance qui a guéri son amnésie, et l'Argance aussi qui lui a donné cette force et cette joie qu'il ressent encore malgré tout ce qu'il vient d'apprendre.

— Je suis désolé que l'Elfe ait volé votre fleur sacrée. Je n'étais pas venu pour cela. Je ne connaissais pas ses intentions.

Le vieux le regarde d'un air soupçonneux.

— En es-tu sûr ?

Rulhan garde un silence embarrassé. Certes, il aurait pu s'en douter, il aurait pu le prévoir… Trykster n'a jamais caché son intérêt pour l'Argance… Mais il n'y avait jamais attaché la moindre importance, d'abord parce qu'il poursuivait ses propres buts, et ensuite parce qu'il voyait encore l'Elfe comme un enfant, imprévisible, agaçant et puéril, mais au fond inoffensif.

— Il n'a pas pu aller bien loin ! s'exclame Rulhan. En partant à sa poursuite vous le rattraperez sans peine. Où irait-il donc ? Il ne peut revenir à la surface à la nage !

Le vieux a un hoquet méprisant.

— Il peut être n'importe où ! Il a tout un monde ouvert devant lui, un monde dont nous ne connaissons pratiquement rien.

Le vieux montre les soleils.

— Tu vois ce ciel ? Nous ne sommes pas dans ton monde d'origine, étranger. Nous savons d'où tu viens, j'ai habité jadis dans le même monde que toi… Mais ici au fond de l'océan, nous avons trouvé un passage vers un autre monde, une terre différente de tout ce que nous connaissions. Les terres qui nous entourent sont vastes, elles s'étendent à perte de vue dans toutes les directions, avec des forêts, des montagnes et des déserts… Tout un monde à explorer dont nous ne connaissons qu'une infime partie. Et comble de malheur, ton ami est capable de voler, il est donc impossible de le suivre à la trace…

Rulhan garde le silence. Un monde au fond des eaux… Cela dépasse son entendement.

— Comment a-t-il fait pour voler l'Argance ? Elle n'était pas gardée ?

— Si elle l'était, naturellement, nuit et jour et par les meilleurs d'entre nous.

— J'espère que les gardes valaient mieux que ceux que j'ai rencontrés tout à l'heure remarque Rulhan, car sinon, même Trykster n'aurait eu aucun mal à les vaincre en combat singulier !

— Les gardes ne sont pas en cause… Ils sont demeurés vigilants et fidèles à leur poste. Mais il y avait une fenêtre dans le temple, une fenêtre unique et garnie de solides barreaux, insuffisamment espacés pour laisser passer un homme, ou même un Elfe, mais assez pour un écureuil…

— Un écureuil ?

— C'est la créature que l'Elfe a utilisée pour dérober l'Argance. Il a réussi à en prendre le contrôle par funeste magie, et à le faire rentrer à l'intérieur du temple pour s'emparer de l'Argance et la lui rapporter.

Rulhan pousse un soupir. Ainsi le pouvoir de Targa marche aussi dans ce monde ci… Maudit soit-elle cette déesse et ses Dons imbéciles… Avait-elle prévu tout cela lorsqu'elle a fait ce Don à Trykster ? Elle en est bien capable ! Rulhan a presque l'impression d'entendre son rire moqueur : n'a-t-elle pas déclaré qu'elle haïssait les humains plus que toute autre espèce ?

Mais le vieux continue :

— Presque tous les hommes et beaucoup de femmes sont partis à la recherche du Voleur – ils fouilleront toute cette terre s'il le faut jusqu'à le trouver…

Rulhan secoue la tête. Autant chercher une aiguille dans une botte de foin… Il comprend à présent la colère des habitants à son sujet. Cependant, il reste un mystère à éclaircir. Il prend son élan et pose la question qui l'a emmené jusqu'ici.

— Si l'Argance était ici, peut-être l'homme que je cherche y est aussi. Meïros est son nom. Il était d'Ishtar…

Le vieux a un petit rire.

— Il y est toujours, je crois.

Rulhan secoue la tête.

— Il n'y a plus rien à Ishtar. C'est une ville morte, une ville fantôme…

— Je sais bien, dit le vieux. J'étais là lorsqu'elle a été détruite… Et c'est l'oeuvre de Meïros…

— Meïros a détruit Ishtar ?

— Meïros était originaire d'Ishtar. Il était né dans la cité, y avait passé sa jeunesse et une partie de sa vie d'adulte, y avait même pris femme avant de partir au loin en compagnie du mage noir Ralkan. Un jour, il est revenu à Ishtar avec l'Argance… Il en a été grandement honoré, mais cela ne lui suffisait pas. Le désir de l'Argance avait corrompu son cœur et il voulait être le seul maître de la cité…

Certains se révoltèrent, mais la plupart se soumit, car la magie de Meïros, renforcée par le pouvoir de l'Argance était plus grande que celle de tous les mages d'Ishtar réunis. Cependant, l'appétit de pouvoir de Meïros ne connaissait nulle limite. Il se fit tyranique, cruel. Il se fit couronner roi d'Ishtar, fit torturer et exécuter tous ceux qui osaient lui résister. Il exigeait pour lui toutes les richesses, forçait hommes et femmes à se soumettre à sa volonté en toute chose et ses désirs se faisaient chaque jour plus extravagants. Il défigura le visage de la statue qui protégeait la cité pour la remodeler à son image. Beaucoup quittèrent la ville pour lui échapper, d'autres se cachèrent… Meïros en vint à exiger d'être vénéré à l'instar d'un dieu. Or ceux d'Ishtar avait jadis fui Alcyande précisément pour cette raison : ils ne voulaient être l'esclave d'aucun dieu, si puissant fut-il.

Cela marqua le début de la plus grande révolte, celle qui embrasa toute la cité. J'étais parmi les notables alors, un homme d'âge mûr, prudent et pondéré, qui avait jusque là tenté de sauvegarder l'unité de la ville…

Un lâche qui n'avait pas eu les c… de se dresser contre le tyran, rectifie Rulhan en lui-même.

— …mais je fus comme les autres emporté par la vague de fureur qui déferla sur la cité. Les quelques gardes qui restaient loyaux à Meïros furent tués, et celui-ci, pour se défendre, en appela à toute la puissance de l'Argance.

Hélas pour lui, il fut incapable de contrôler ce pouvoir… L'afflux d'énergie magique fit enfler son corps et le changea en quelque chose qui n'était plus un humain. Il devint un géant, à la force effroyable, dont la taille était à l'image de l'appétit de pouvoir qui le dévorait le l'intérieur. Voici quel fut le destin de Meïros.

Rulhan songe au cyclope qu'il a aperçu à Ishtar. Meïros aussi était borgne, il se souvient à présent que Keredia avait mentionné ce détail. Ainsi

c'était donc cette chose qui était Meïros… Il comprend maintenant ce que voulait dire la déesse.

— Et comment êtes vous arrivé jusqu'ici ?

— Nous avons réussi à nous emparer de l'Argance, mais nous avons préféré fuir plutôt qu'affronter le monstre qu'était devenu Meïros. Nous avons embarqué sur tous les navires que nous avons pu trouver et nous avons quitté la ville… Meïros, ivre de fureur, invoqua une terrible tempête qui souleva l'océan et envoya notre flotte par le fond… Mais le pouvoir de l'Argance nous protégeait. Sa lumière se mit à briller dans les ténèbres englouties et nous guida à travers les abysses jusqu'à une grotte sous marine où nous trouvâmes un passage vers un autre monde…

— Et vous avez bâti une cité en vingt ans seulement ?

Le vieux secoue la tête.

— La cité était déjà là à notre arrivée. Nous n'avons fait que la restaurer. Sur son origine, les avis divergent. Certains disent que c'est l'Argance qui l'a créée, d'autres qu'elle a été bâtie par un peuple aujourd'hui disparu. Pour ma part j'ai ma théorie personnelle sur la question : je crois que ce sont les hommes poissons qui l'ont construite autrefois, avant qu'ils ne dégénèrent…

— Les hommes poissons ?

— Ceux que tu as combattus lorsque tu es arrivé, ceux qui t'ont blessé. Ce ne sont plus que des barbares à présent, des primitifs sans intelligence, mais cependant, certains signes laissent à penser que leur civilisation a pu être plus brillante jadis… Je pense qu'ils vivaient ici, dans ce lieu où ils avaient bâti une ville puissante et prospère. Mais un jour, ils trouvèrent le passage vers notre monde, vers l'océan, et pour une raison qui m'est inconnu, ils furent *corrompus* par cette découverte.

— Corrompus ?

— Oui, je pense qu'il y a quelque chose peut-être dans l'air ou dans l'eau, ou dans la nourriture qu'ils trouvèrent dans notre l'océan, qui les a *changé*, qui transformé leurs corps et leurs âmes, qui a fait d'eux ce qu'ils sont à présent, des primitifs dotés d'une intelligence limitée, des créatures intermédiaires entre l'homme et l'animal…

Le vieux observe un temps de silence et ajoute.

— Les autres ne croient pas à ma version. Ils disent que les hommes poissons sont au contraire venus de notre monde et qu'ils ont massacré ceux qui vivaient ici et qui avaient bâti cette cité. Mais je n'y crois pas un seul instant. Comment des hommes assez savants pour bâtir une telle ville auraient-ils pu se laisser massacrer par des primitifs ?

Rulhan secoue la tête. Il n'a jamais entendu d'histoire aussi absurde que celle du vieux, mais il s'abstient d'en faire la remarque pour ne pas se fâcher avec le seul homme de Zearia qui accepte de lui parler.

Il sait à présent qui a tué son père. Le géant n'est pas mort – mais il est aveugle, et mourra sans doute rapidement dans le désert et on peut considérer qu'Aegir a été vengé. Celui-ci, qui l'observe sans doute dans le miroir des mondes sait à présent la vérité. Il peut donc repartir pour Orlank, mais outre

qu'il n'a pas la moindre idée de la façon dont il peut s'y prendre, il ne peut guère abandonner ceux qui l'ont sauvé sans même essayer de leur venir en aide.

Et voici qu'une nouvelle quête commence… se dit l'Orlanki. Et celle-ci risque fort de ne jamais connaître de fin… Retrouver un Elfe perdu dans un nouveau monde… Une vie risque de ne pas y suffire…

— Je vous aiderai à retrouver Trykster, dit Rulhan. Si jamais j'y parviens, m'aiderez-vous à rentrer chez moi ?

Le vieux hausse les épaules.

— Si l'Argance est retrouvée, étranger, nous ferons *n'importe quoi* pour toi… Tout ce qui est en notre pouvoir. Nous avons des mages parmi nous, quoique pas aussi puissants que ceux d'Alcyande. Nous te ramènerons chez toi. Nous te donnerons tout ce que tu veux en guise de récompense.

Rulhan hoche la tête, un tout peu petit rasséréné par cette réponse. Au moins, il a un espoir, vague, de rentrer un jour chez lui et de revoir Ilyeth.

Soudain, l'Orlanki perçoit des borborygmes et des bruits de pas. Il lève les yeux et aperçoit un groupe d'hommes poissons qui se dirige droit sur lui, tridents à la main. Par pur réflexe, il porte la main à son coté, mais il n'a rien pour se défendre.

— Qu'est-ce que vous avez fait de mon arme ? lance-t-il au vieux.

— Tu n'en auras pas besoin. Ces créatures ne sont pas nos ennemis.

— L'une d'elle a failli me tuer !

— Il ne l'a fait que parce qu'il te prenait pour un ennemi. Il voulait nous protéger. Mais ceux-là n'attaqueront pas. Maïra est avec eux.

En effet, une femme accompagne les hommes poissons. Elle est moins âgée que l'homme, mais ce n'est pas non plus une jeune fille : Rulhan lui donne environ quarante ans, bien que son absence totale de chevelure et son air soucieux la fassent paraître plus vieille qu'elle ne l'est en réalité.

La femme marche droit vers eux, suivie par les hommes poissons, qui agitent leurs tridents en poussant des grognements menaçants. En dépit des assurances du vieux, Rulhan reste méfiant, il a encore le souvenir cuisant des pointes de fer transperçant son ventre. Maïra s'arrête à quelques mètres de lui, les poings serrés sur les hanches. Elle jette un bref regard sur Rulhan avant de reporter toute son attention sur l'homme qui est avec lui.

— Qui est encore ici ? demande-t-elle d'un ton sec.

— Presque plus personne. Des enfants, des femmes et les vieux comme moi.

— J'ai besoin d'aide ! Les hommes poissons ont repéré quelqu'un caché sur une île, à quelques centaines de mètres du rivage. Cela pourrait être le Voleur – et si c'est le cas, j'ai besoin de l'aide des mages pour le tuer et lui reprendre l'Argance.

— Ce n'est qu'un Elfe ! dit l'autre en haussant les épaules.

D'un mouvement du menton il montre les hommes poissons et leurs tridents.

— Avec leur aide tu n'auras guère de mal à en venir à bout.

— Détrompe toi ! dit la femme. Ils disent que l'Elfe est protégé par les dieux de l'océan. Qu'il commande aux requins et aux oiseaux. Ils ne veulent pas m'aider à le capturer.

— Ce sont des primitifs superstitieux… rétorque le vieux. Il n'y a pas de dieu ni dans ce monde ni dans l'autre…

— Dans l'autre monde, intervient soudain Rulhan, Trykster pouvait commander aux animaux. C'est un Don que lui a fait la déesse Targa. Preuve que les Dieux existent !

— Il s'est servi de son pouvoir pour voler l'Argance, dit la femme en lui lançant un regard noir. Et lorsque les hommes poissons ont essayé d'aborder sur l'île, des requins les ont attaqués… de grands requins bleus, les plus féroces et les plus impitoyables. Ils ne viennent jamais si près de la côte d'habitude.

Rulhan réfléchit et une idée lui vient subitement à l'esprit:

— Son pouvoir sur les animaux n'est pas total. Lorsque nous sommes arrivés nous avons été attaqués par une pieuvre géante. Trykster n'a pas pu la contrôler.

— La Pieuvre n'est pas un animal ordinaire. Elle est contrôlée par les mages. Ils s'en servent pour garder la voie d'accès à l'autre monde – au départ c'était pour empêcher Meïros de nous suivre jusqu'ici.

— Elle a bien failli nous tuer…

— Il aurait mieux valu pour nous qu'elle le fasse, rétorque le vieux. Mais tel n'était pas son but. Ses ordres étaient simplement de vous capturer et de vous amener ici, afin que les mages vous interrogent. C'est exactement ce qu'elle a fait. Elle n'était pas censée vous faire de mal.

Maïra fixe Rulhan un moment, comme si elle essayait de le jauger.

— Connaissais-tu les intentions de cet Elfe lorsque tu es venu ici avec lui ? demande-t-elle d'un ton sévère.

— Bien sûr que non, dit Rulhan. Je le jure par Orlank, le dieu de la montagne d'Orlank. J'étais venu ici, non pour trouver l'Argance, mais pour trouver l'homme qui l'avait amenée à Ishtar : le nommé Meïros.

— Et pourquoi le cherchais-tu ?

— Parce qu'il a tué mon père. Il est descendu dans les profondeurs souterraines de la forteresse urogh à Erekh, et lorsque mon père a trouvé l'Argance, il l'a frappé dans le dos et s'en est emparé à sa place. J'étais venu ici pour lui faire payer son crime.

Le regard de la femme se durcit.

— Tu te trompes, étranger. Meïros n'a jamais volé l'Argance. Elle lui a été donnée de plein gré. Donnée, ou plutôt *vendue*.

— Comment peux-tu savoir cela ?

— Parce que Meïros était mon père. Je suis Maïra fille de Meïros. Il m'a tout raconté lorsqu'il est revenu de son voyage dans l'est, avant que la folie ne le gagne. Il m'a dit comment il avait quitté Ralkan lorsqu'il avait réalisé sa perfidie, et comment il avait accompagné le mage Galend dans sa croisade contre les uroghs, et comment celui-ci a refusé qu'il l'accompagne dans la forteresse de Ralkan. Il m'a dit aussi comment un barbare de l'est lui avait remis l'Argance, contre une pleine jarre d'or…

Rulhan fronce les sourcils. *Un barbare de l'est* ? Cela ne veut probablement pas dire grand-chose dans la bouche de cette femme. Il songe à Raknar, le mercenaire, celui que Keredia a peut-être innocenté un peu trop vite.

— De l'est ? Cela voulait-il dire que l'homme venait d'Alcyande ?

— Je ne sais pas… Je n'en ai aucune idée … Je te rapporte seulement les paroles de mon père.

— Il a pu mentir, suggère le vieux. Pour te cacher la vérité…

— Pourquoi m'aurait-il raconté cette histoire ? Non, je suis sûre qu'il était sincère. Mon père était un homme bien jadis, avant que le pouvoir de l'Argance ne le consume.

Rulhan ne sait plus quoi penser. Nul homme n'aime passer pour un assassin auprès de sa fille et si Meïros a tué Aegir il n'allait certes pas s'en vanter… Raknar est peut-être le coupable finalement. Mais comment être sûr ? Si c'est le cas, une nouvelle quête l'attend...

La voix de Maïra le tire de ses pensées.

— Si tu n'es pas un complice du Voleur, tu dois nous aider, étranger. Aide moi à récupérer l'Argance.

Rulhan hoche la tête. Il doit bien cela à ses gens qui lui ont sauvé la vie – et il est plutôt soulagé de ne pas avoir à explorer tout un monde à la recherche de Trykster.

— Mène moi jusqu'à cette île. Je jure par Orlank de te rendre ton Argance. S'il faut, je tuerai cet Elfe de mes mains.

Ce n'est pas sans difficulté qu'il prononce cette phrase, mais il sait que de toute façon mieux vaut pour Trykster connaître une mort rapide plutôt que celle qui pourrait être la sienne si jamais il tombe entre les mains des habitants de Zearia.

Accompagné de la femme et de sa troupe d'hommes poissons, il traverse une partie de la ville, et arrive au bord de l'océan. Celui-ci s'étend à perte de vue devant eux, les étranges soleils jetant des éclats d'or et de pourpre dans les vagues. A quelque distance de la côte, on aperçoit des petits îlots rocheux. L'un d'eux est plus grand que les autres, et c'est celui-là que les hommes poissons désignent de leurs tridents.

— C'est là qu'ils l'ont vu, dit Maïra. Ils pêchaient aux abords de l'île, lorsqu'ils ont aperçu une silhouette dans les rochers. Ils ont voulu aborder, mais des requins les ont attaqué, et ont renversé leur barque. L'un d'eux a été mis en pièce et un autre a eu la jambe arrachée. Un seul a pu revenir au village raconter ce qu'il avait vu.

En bordure de la mer, se dresse un petit village fait de huttes de branchages. Les créatures qui l'habitent le fixent de leurs étranges yeux globuleux. Des pirogues gisent sur la plage, de simples troncs d'arbre évidés stabilisés par des rondins de bois en guise de flotteurs.

— Les hommes poissons ont peur de lui à présent. Les Elfes sont des créatures perverses. En dépit de leur petite taille et de leur aspect enfantin, ils sont pleins de ruse et de malveillance.

— C'est ce que m'a dit un jour un montagnard… mais je n'ai pas prêté attention à ses paroles. Je pensai qu'il se trompait, où qu'il exagérait.

Le vieux secoue la tête.

— Vous vous trompez tous les deux. Les Elfes ne sont pas des créatures maléfiques. Ce sont des égarés, sans repères, sans attaches et sans racines, mais ils ne sont pas intrinsèquement *mauvais*.

— Ils volent les enfants des humains pour les changer en Elfe… objecte Rulhan.

Une fois encore, l'homme a un geste de dénégation.

— Les enfants qu'ils prennent sont destinés à mourir de toute façon. Ils ne prennent que les orphelins, les abandonnés, des êtres qui n'ont ni soutien, ni avenir… Des *sans familles*…

Rulhan fronce les sourcils. Trykster avait une famille… Altar doit encore l'attendre à l'heure qu'il est.

— Peu importe, gronde la femme. Ce sont les actes qui comptent, et nous savons que celui là est un Voleur… Le pire de tous les voleurs de ce monde et des autres. Nous devons le traquer et lui reprendre l'Argance.

Mais Rulhan repense à l'insistance dont faisait preuve Trykster à vouloir régler la dette de sang qu'il avait envers lui. Il voit la l'occasion de connaître le fin mot de l'histoire.

— Tu sembles bien connaître ces créatures. Sais-tu ce que représentent les dettes pour eux ?

Le vieux lui jette un coup d'œil acéré.

— L'Elfe a une dette envers toi ?

— C'est possible, dit Rulhan sans se compromettre.

Il a perdu le compte des fois où Trykster et lui se sont mutuellement sauvés la vie.

— Si c'est le cas, c'est une chance pour nous !

— C'est quoi cette histoire de dette ?

— C'est une malédiction qu'a lancée sur eux la déesse Arul-Yen. Un jour, Eral-Kan, le fils de la déesse trouva un Elfe pris dans une toile d'araignée géante. Il le délivra, mais se faisant attira la colère des araignées qui l'assaillirent en grand nombre. Eral-Kan demanda à l'Elfe d'aller prévenir Arul-Yen, mais celui-ci s'enfuit sans demander son reste et le laissa à la merci des araignées. Celles-ci voyant leur repas hors de portée, se ruèrent sur celui qui avait osé s'interposer entre elles et leur proie. Elles réussirent à capturer le jeune guerrier après des heures de combat, l'enserrèrent dans un cocon de toile et le dévorèrent vivant. Lorsqu'elle apprit cela, Arul-Yen entra dans une violente colère. Elle écorcha vif l'Elfe qui avait trahi son fils et suspendit sa peau à un arbre. Dans son ire, elle aurait fait subir le même sort à tous les Elfes si la déesse Kireth n'était pas intervenue. Elle habilla le corps sanglant de son protégé d'une nouvelle peau, une peau de nacre d'une blancheur parfaite. Arul-Yen, prise de fureur, voulut brûler l'Elfe à l'aide de sa magie, mais sa nouvelle peau le protégea, se couvrant seulement d'un hâle doré là où les flammes l'avaient touchée. Alors Arul-Yen lança une malédiction : Désormais, tout service rendu à un Elfe devait être payé de retour, par un service de valeur équivalente. Si un Elfe n'est pas en mesure de rembourser sa dette, il doit servir son créancier comme esclave jusqu'à ce qu'il en trouve l'occasion. Si tu as une créance de sang

sur cet Elfe, il sera facile de récupérer l'Argance – si toutefois nous réussissons à trouver où il se cache, car s'il a une dette envers toi, j'imagine qu'il fera tout pour t'éviter !

— J'y vais, propose Rulhan. Je prendrai une de ces barques, si toutefois, ces êtres n'y voient pas d'inconvénient.

— Je vais avec toi, dit aussitôt Maïra.

Rulhan secoue la tête.

— Tu as oublié les requins ? Moi, ils me laisseront peut-être passer… mais toi ils te tueront.

Il se demande si c'est bien le cas. Pour protéger son Argance, qu'est-ce Trykster est prêt à faire ? Jusqu'où va-t-il aller ? Il n'y a qu'un seul et unique moyen de le savoir. Mais Maïra insiste :

— Tu crois que je vais te laisser aller seul ? L'Argance est à nous. Je veux être là pour la récupérer…

Il n'y a aucune confiance dans le regard que Maïra jette sur Rulhan. Elle se défie de lui, et l'Orlanki ne peut guère lui en vouloir.

Maïra lance quelques mots aux hommes poissons dans leur langue – Rulhan ressent une impression étrange à entendre ces borborygmes grossiers sortir de lèvres humaines. Elle s'empare d'un trident, et lui désigne une pirogue d'un geste.

— Allez ! ordonne-t-elle.

Elle est armée – et lui pas. Malgré cela, Rulhan pense pouvoir la maîtriser s'il le fallait, mais qui sait ? La Reine Rouge a réussi à le vaincre, alors pourquoi pas Maïra ? Et peut-être a-t-elle des pouvoirs de mage…

Ils embarquent tous les deux à bord de la pirogue, et Rulhan se met à ramer, pagayant avec force en direction de l'îlot. Il n'est guère habile dans cet exercice et doit en plus lutter contre le courant qui le ramène vers la plage. En quelques minutes il est en nage et essoufflé, et ils ne sont arrivé qu'à mi chemin.

Maïra est assise devant lui, dans le sens inverse de la marche, comme si elle se méfiait plus de lui que de Trykster. Rulhan en éprouve de l'agacement. Si elle ne lui fait pas confiance pourquoi lui a-t-elle demandé de venir avec elle ?

Il lui désigne de sa rame quelques ailerons qui fendent les vagues, décrivant de larges cercles tout autour de la barque.

— Les requins sont venus pour le festin, lance-t-il.

La femme se raidit, mais ne dit rien, et ne panique pas. Au moins, elle ne manque pas de courage.

Encore quelques minutes d'effort, et la pirogue atteint les rochers. Au dessus d'eux, une falaise se dresse, presqu'à la verticale, avec des algues accrochées au pied des rochers et des arbustes et des touffes d'herbes qui poussent dans les fissures plus en hauteur.

Les requins n'ont toujours pas attaqué. Rulhan pense que s'ils avaient voulu le faire, ils l'auraient déjà fait. Mais peut-être attendent-ils le moment où ils accosteront ? Au fond de lui, il ne croit pas que Trykster puisse vouloir sa mort.

Maïra se dresse, debout sur la pirogue et bondit à terre. Elle glisse sur un rocher et manque de tomber à l'eau, mais se rattrape in-extremis à la paroi, et

se rétablit rapidement à la force des poignets. Elle reste ainsi suspendue au rocher, tandis que des remous inquiétants agitent les vagues sous ses pieds. Rulhan se lève à son tour, et tout en restant sur la pirogue, saisit les pieds de Maïra et la propulse vers le haut, l'aidant à se hisser vers le sommet de la paroi.

Ce mouvement a pour effet de repousser la barque vers l'arrière, et Rulhan, déséquilibré, bascule en avant sans pouvoir se rattraper, et tombe à l'eau en soulevant une gerbe d'écume. Il émerge aussitôt à la surface et nage aussi vite qu'il le peut vers la falaise. Il s'agrippe aux rochers et sort de l'eau, puis se met à grimper le long de la falaise, en s'accrochant des pieds et des mains à la roche, comme une araignée. Il jette un regard vers la mer. Les requins sont toujours là, patrouillant autour de l'île avec leurs ailerons qui fendent les vagues, et leur corps élancés dont l'ombre se devine sous la surface. A présent il est fixé. Trykster ne souhaite pas sa mort. Et lui, pourra-t-il le tuer ?

Il rejoint Maïra au sommet de la falaise. Au dessus d'eux, une pente douce et couverte d'une herbe rase mène vers un gros rocher gris de forme presque sphérique. Assis à califourchon sur ce rocher, tenant dans sa main une fleur de cristal, se tient Trykster.

La lumière du soleil fait briller sa peau dorée, et l'Argance illumine son visage et ses yeux.

— Je t'attendais, Orlanki, dit l'Elfe. Pourquoi tu as mis tant de temps ? Et pourquoi tu as amené cette femme ?

— Tu dois leur rendre l'Argance, dit Rulhan d'une voix dure.

Trykster ouvre de grands yeux.

— Qu'est-ce que tu racontes ?

— Elle ne t'appartient pas.

— Elle n'est pas plus à eux qu'à moi ! Tu sais mieux que personne comment elle a arrivée jusqu'ici ! Elle a été volée à ton père, qui l'avait lui-même prise à Ralkan ! Quel droit auraient ces gens sur cet objet ?

— C'est à eux qu'elle appartenait depuis des années, c'est à eux qu'elle revient à présent.

Maïra lève son trident, et aussitôt Trykster se met debout, alarmé. La femme lui lance un regard mauvais.

— Nous allons te tuer, Voleur et nous reprendrons l'Argance !

Trykster lui jette un bref regard et son visage se fend d'un sourire de dédain. Grâce à ces ailes, il se sait à l'abri de la colère de ces ennemis ! Il reporte son attention sur Rulhan, comme si c'était le seul qui comptait.

— Ecoute Rulhan ! L'Argance je ne veux pas la garder. Je te la donnerai après, Orlanki, je te jure. J'en ai juste besoin pour une chose, une seule, une toute petite chose et après elle sera à toi pour toujours.

Rulhan secoue la tête.

— Tu n'as rien compris. Je ne veux pas l'Argance. Je veux que tu la rendes à ses propriétaires.

Trykster secoue la tête. Il y a une sorte d'incrédulité horrifiée dans ses yeux.

— Tu ne peux pas me demander cela !

— Pourquoi voudrais-tu la garder ? Tu es aveugle ou quoi, Trykster ? Tu as oublié tout ce que nous avons vu durant notre voyage ? Partout, l'Argance sème la confusion et la convoitise dans le cœur des hommes, partout elle répand le chaos ! Combien d'hommes sont morts à cause d'elle ? Cet objet est maléfique, Trykster ! Renonce-y avant qu'il ne soit trop tard.

— J'en ai *besoin* ! proteste Trykster.

L'attention de l'Elfe est toute entière fixée sur Rulhan. Pendant ce temps, Maïra qui brandit toujours son trident, s'est écarté de quelques pas sur la droite, et tente à présent de contourner discrètement le rocher sur lequel Trykster est perché. Elle sait qu'elle ne peut l'attaquer de front, car il s'envolerait aussitôt hors de sa portée. Il lui faut absolument le prendre par surprise, pendant que Rulhan détourne son attention.

— Je t'attendais, Rulhan, je croyais que tu comprendrais, que tu saurais que je ne m'enfuierais pas sans toi… J'ai *besoin* de toi. Le mage est mort… Mais ensemble nous pouvons trouver un moyen de retourner dans notre monde… Reprendre les fragments de cristal magique aux hommes poissons, le réparer… Aerrawyn l'a dit, tu es un mage, tu sauras le faire marcher.

Rulhan secoue la tête.

— Je ne saurai pas comment faire, et même si je savais, la pieuvre garde encore le passage. Tu n'as aucune chance de t'enfuir, Trykster. Tu n'as qu'une seule chose à faire : rendre l'Argance. C'est ta seule chance…

L'Elfe secoue la tête.

— *Je ne peux pas…*

Rulhan s'approche.

— Je viens chercher l'Argance. Je vais monter te rejoindre. Remets la moi sans résister, sinon…

Il n'achève pas sa phrase. Il ne sait même pas encore lui-même ce qu'il fera si l'Elfe refuse de lui donner l'objet.

— Si tu fais cela, Orlanki, lance Trykster d'une voix menaçante, je m'envole et jamais tu ne me reverras…

Rulhan s'arrête juste au pied du rocher. Trykster le regarde d'en haut, et la situation dominante où il se trouve le fait paraître plus grand et plus imposant qu'il n'est en réalité. Ses ailes brillent d'un éclat orange dans la lueur des soleils jumeaux.

— Ne fais pas l'idiot. Ils sont toute une ville à te chercher. Tu espères quoi ? Ils t'auront tôt ou tard.

—Pourquoi prends-tu le parti de ces gens contre moi ?

— Ils m'ont soigné. Ils m'ont sauvé la vie.

— Et alors ? J'en ai fait autant.

— Tu as une dette envers moi.

Trykster s'immobilise.

— Qu'est-ce que tu racontes ? Je l'ai payée depuis longtemps… Je t'ai sauvé la vie…

— C'est moi qui t'ai ramené du royaume des morts… Moi qui ai convaincu la Reine Rouge de te ressusciter…

— Qui t'a sauvé par deux fois des uroghs ? Qui a empêché Rhug de te tuer ?

— Tu ne peux être *absolument certain* que Rhug ou les uroghs m'auraient tué, objecte Rulhan. Peut-être m'auraient-ils épargné, et alors j'aurais survécu sans ton aide… Alors que *toi* tu étais déjà mort lorsque je t'ai amené chez la Reine Rouge ! J'ai porté ton cadavre sur des kilomètres… En vertu de cela, et par la volonté d'Arul-Yen, je t'*ordonne* de me donner l'Argance.

— Tu n'as pas le droit de me demander cela… Je t'en prie Rulhan, ne fais pas cela…

Sa voix s'est faite suppliante, les larmes coulent sur son visage et l'Orlanki comprend qu'il a remporté la victoire. Il ne s'aperçoit pas que Maïra a disparu. Elle a contourné le rocher pendant leur discussion et entreprend à présent son ascension par l'autre versant, dans le dos de l'Elfe.

— Pourquoi ? Quelle est cette chose que tu veux accomplir avec l'Argance ? Tu dois me répondre – la malédiction d'Arul-Yen t'y oblige.

Durant quelques secondes, Trykster semble incapable de parler. Sa poitrine est agitée de hoquets incontrôlables, il serre l'Argance contre lui comme un trésor sans prix. Puis, il lâche enfin :

— Mon père et ma mère… *Je veux les ressusciter*…

Rulhan en reste sans voix. Trykster le regarde d'un air désespéré et l'Orlanki ne sait quoi dire. Il finit par lâcher :

— Ils étaient vivants lorsque j'ai quitté les montagnes…

Trykster le regarde d'un air malheureux.

— Altar s'est lancé à ma poursuite lorsque je suis parti dans les montagnes pour tuer Gamrir. Mais pendant son absence, des bandits qui rodaient dans la région sont venus à la ferme, des mercenaires étrangers venus pour tuer le loup. Ils ont profité de l'absence de mon père pour s'introduire dans la maison. Ils ont violé ma mère… Puis ils l'ont assassinée…

Trykster reste un instant silencieux puis poursuit :

— Lorsque mon père a été prévenu, il est revenu à la hâte. Il a réuni ses voisins et ils se sont lancés à la poursuite des bandits. Ils les ont pourchassés à travers la plaine, et ont fini par les rejoindre au bord du grand fleuve qui coule vers le pays des mages, mais durant le combat, mon père a reçu une flèche dans l'œil et il est mort.

Ils sont morts à cause de moi… Tous les deux… Ma mère et mon père… *A cause de moi.* Si je n'étais pas parti, rien ne serait arrivé. Je suis allé tout seul dans les montagnes comme un idiot parce que je me croyais assez fort pour tuer Gamrir, et mon père est parti à ma recherche, laissant ma mère sans défense… C'est moi qui ai tout déclenché. Je dois leur venir en aide, je dois les ressusciter. *S'il te plaît,* Rulhan, laisse moi l'Argance le temps d'accomplir au moins *cela.* Je ferai ce que tu voudras ensuite, je serai ton esclave pour toute la vie…

Une vague de pitié envahit le cœur de Rulhan à la vue de l'Elfe implorant, le visage déchiré par la souffrance. Comment a-t-il pu lui cacher son chagrin durant tout ce temps ? Est-ce lui Rulhan qui s'est montré aveugle au point de ne pas voir l'évidence ?

Or, derrière Trykster apparaît soudain le visage de Maïra, qui a escaladé le rocher et s'approche à présent à pas de loup dans son dos. Celui-ci, tout à son chagrin, n'a rien remarqué. Elle lève son trident pour le frapper. Le cri jaillit tout seul de la poitrine de Rulhan.

— Trykster, attention !

L'Elfe sursaute et s'envole, et le coup de trident qui devait lui transpercer les omoplates se plante dans ses jambes, les transperçant presque de part en part. Il pousse un cri déchirant, bat furieusement des ailes, mais retombe au sol, incapable de s'arracher aux cruelles pointes de métal fichées dans sa chair. Sous l'effet de la douleur, il lâche l'Argance.

Maïra bondit, mais ne parvient pas à s'en saisir. La fleur de cristal heurte la pierre avec un tintement cristallin, mais ne se brise pas. Elle glisse lentement sur la roche, et tombe à bas du rocher.

— Non ! crie Maïra, saisie d'épouvante en la voyant tomber dans le vide.

La fleur semble un instant comme suspendue entre ciel et terre, les soleils lui donnent une curieuse teinte rose orangée. On a presque l'impression que le moindre coup de vent pourrait l'emporter, comme une fleur véritable. Rulhan bondit avant qu'elle n'atteigne le sol, et parvient à s'en saisir au vol.

La fleur semble fait d'un cristal de la plus parfaite pureté, mais elle irradie d'une sorte de douce chaleur, comme un cœur vivant. Maïra entreprend de descendre la falaise, manquant de peu de se rompre le cou dans sa hâte.

— Donne la moi ! exige-t-elle.

Rulhan regarde la femme, dont le visage est à présent déformé par la convoitise. Elle a frappé Trykster… Il regarde l'Argance… si belle et si délicate sculpture de cristal, comme une fleur figée pour l'éternité dans sa prime fraîcheur.

— Elle est à moi ! insiste la femme.

Rulhan lui jette un regard si noir qu'elle se fige, saisie de crainte. Elle n'a plus son trident, et puis quand bien même ? Rulhan se sait de taille à la vaincre… Le pouvoir et la colère enflent en lui comme un fleuve bouillonnant. *Elle a frappé Trykster*. La châtier serait justice. Il repose le regard sur l'Argance, avec l'impression de plonger au plus profond d'un océan de lumière et de chaleur. Il reste immobile durant quelques longues, interminables secondes. Il ne parvient pas à détacher ses yeux du cristal qui jette des reflets de lumière. La femme parle, mais il ne l'écoute pas. Même les gémissements de Trykster ont le plus grand mal à parvenir à ses oreilles.

Au prix d'un immense effort de volonté, il parvient pourtant à détourner le regard. Il éprouve soudain l'envie de jeter l'objet le plus loin possible, pour se débarrasser de sa magie et de ses maléfices, mais il se force à le tendre simplement à Maïra. Celle-ci s'en empare avec avidité.

— Reprenez l'Argance, dit Rulhan avec effort, mais il n'y aura aucune rétorsion envers Trykster – et vous ferez tout ce qui sera en votre pouvoir pour nous faire retourner chez nous.

La femme hoche la tête d'un air distrait. Rulhan insiste :

— Tu dois le jurer ! Tu dois jurer sur l'Argance elle-même.

La fleur brille dans les mains de Maïra et son visage illuminé de lumière semble comme transfiguré.

— Je le jure dit la femme avec impatience. Tu peux avoir confiance en ma parole.

Rulhan la fixe d'un étrange regard.

— Je n'ai pas confiance en toi. Mais tu as juré sur l'Argance. Alors elle te fera respecter ton serment.

Le ton sombre de l'Orlanki attire l'attention de Maïra, qui le fixe avec une vague inquiétude pendant qu'il grimpe sur le rocher afin de secourir Trykster. Rulhan se penche sur l'Elfe, examine ses blessures, arrache le trident encore fiché dans ses jambes, appuie ses mains sur les plaies pour contenir le flot de sang qui en jaillit, inondant la roche. Trykster lève vers lui des yeux emplis de souffrance et de désespoir.

— Ne lui laisse pas l'Argance ! Je t'en supplie Rulhan, ne lui laisse pas… Sans elle tout est vain. On est venu ici pour rien…

Son regard reste fixé sur la lumière qui étincelle au bas des rochers. Rulhan le prend par le menton et le force à détourner le regard vers lui.

— Tu te souviens de ce que tu m'as dit une fois ? *Les Elfes sont libres !* Tu as laissé cet objet prendre peu à peu possession de ton âme. Mets fin à cette folie ! Renonce à l'Argance où elle te détruira ! *Reste libre*, Trykster !

Rulhan déchire sa tunique pour confectionner un bandage.

— Cet objet ne t'aurait servi à rien, poursuit-il avec patience. Il ne peut pas ramener Altar et son épouse dans notre monde, pas plus qu'il ne peut inverser le cours du temps. Il y a des choses que même les Edens sont impuissants à accomplir. Les âmes de tes parents ont entrepris un nouveau voyage, sur une route dont il est impossible de revenir. Peut-être se sont-elles déjà réincarnées dans de nouveaux corps, abandonnant derrière eux tous les souvenirs de leur ancienne vie…. Peut-être sont-elles parties sur d'autres chemins, vers des mondes dont nous ne savons rien… Mais quel que soit la voie qu'elles ont suivie, tu ne peux les ramener. Nirogh l'a dit : dès lors que le lien entre le corps et l'âme est brisé, *rien ni personne ne peut le recréer*. Le pourrais-tu même que tu n'en aurais pas le droit car en faisant cela tu détruirais les nouveaux liens qui se sont forgés depuis. Tu ne peux pas inverser le cours du temps.

— C'est à cause de moi qu'ils sont morts… J'aurais préféré que les pirates me tuent.

— Ce n'est pas toi qui les as tués ! C'est le destin qui a décidé que tes parents croisent la route de ces bandits… Déteste les si ça t'aide, déteste même les Dieux s'il le faut, ils en ont vu d'autre, mais *ne te condamne pas toi même*. Tu n'y es pour rien. Cela se serait produit quoi qu'il arrive. On ne peut rien faire contre le destin.

Rulhan achève son bandage.

— *Je ne veux pas rester seul !* dit Trykster. Tu vas rentrer à Orlank, tu auras Ilyeth et moi je n'aurai plus rien du tout.

— Tu crois que je vais te laisser seul ? Après toutes les aventures que nous avons vécues ensemble ? Nous nous sommes sauvés la vie tant de fois…

Les liens créés entre nous n'ont rien à voir avec la malédiction d'Arul-Yen. *Tu n'as aucun besoin de l'Argance.* Tes parents sont morts – et tu ne peux rien pour eux, ni eux pour toi, mais ils vivent encore à travers toi, et *moi* je serai toujours là pour toi. *Tu ne seras jamais seul.* Je suis ton ami.

Il dit cela avec son cœur. Il n'a pas prononcé ces mots pour convaincre l'Elfe, mais parce qu'ils sont *vrais*. Les liens qui se sont créés entre Trykster et lui sont plus forts qu'il n'aurait jamais pu le penser.

Trykster le fixe durant quelques instants, comme s'il ne pouvait croire à ses paroles, puis un sourire étrange illumine son visage.

— Qu'est-ce qui te fait croire que quelqu'un voudrait être ami avec un Orlanki ? lâche-t-il.

Et Rulhan comprend que la partie est gagnée : Trykster est soudainement redevenu Trykster.

Le châtiment de l'assassin

Trykster et Rulhan restent plusieurs semaines dans l'autre monde – le temps que les blessures de l'Elfe guérissent et que les mages réparent le navire merveilleux. Le cristal magique grâce auquel il était possible de le contrôler a été détruit, et la membrane étrange s'est dissipée dans le néant à leur arrivée dans l'autre monde, mais en unissant leurs forces et leurs savoirs, les mages d'Ishtar réussissent à refonder le cristal. Il est convenu qu'ils le garderont pour eux après avoir emmené Rulhan et Trykster à Darkor.

Les deux compagnons embarquent à bord, accompagnés de trois magiciens choisis parmi les plus habiles et les plus expérimentés que compte la cité. Rulhan éprouve une grande appréhension à l'idée de confier une nouvelle fois sa vie à des mages, mais il sait qu'il n'a pas d'autre choix, s'il veut un jour revoir Ilyeth, car il ne peut traverser la mer tout seul. Trykster, quant à lui est euphorique et son excitation le rend presque insupportable – Rulhan est si tendu qu'il doit se contenir pour ne pas lui balancer une beigne.

A l'intérieur de la membrane étrange, l'intérieur du navire, sous l'influence des mages d'Ishtar a pris un aspect différent de celui qu'il avait à l'aller. C'est à présent une vaste pièce illuminée d'une lueur rose-orangée provenant de deux globes brillants suspendus au plafond, en une pâle imitation des soleils jumeaux. Le sol est fait de dalles de marbre, et les murs sont essentiellement constitués de larges baies vitrées à travers lesquelles il est possible d'observer l'océan à loisir. Ces vitres ondulent parfois au gré des courants.

Les mages se relaient pour piloter le navire, ce qui exige une concentration sans faille. Celui-ci file droit à travers l'océan, affleurant sous la surface des vagues, accompagné de bancs de poissons innombrables, de toutes les couleurs de l'arc-en-ciel.

Le voyage est long – heureusement le navire enchanté pourvoie à tous leurs besoins : ils ont de l'eau douce, de la nourriture en abondance : des fruits et des galettes de blé apparaissent d'eux même dans des coupes d'argent. Il y a aussi de vastes chambres très semblables à celles où Rulhan s'est réveillé après sa rencontre onirique avec la mort, et même un coin parfumé de fleurs odorantes où il est possible de s'isoler – tout ce que les voyageurs ne souhaitent pas garder à bord disparaît mystérieusement, évacué ou absorbé par le navire lui-même.

Enfin, après deux jours entiers de route à travers l'océan, les compagnons abordent sur la côte aux environs de Darkor. Ils prennent congé des mages qui les saluent avec une certaine froideur – ils n'ont jamais donné l'impression d'avoir pour eux la moindre sympathie.

Ensuite commence le long et ennuyeux voyage de retour vers Orlank. Dans les villages au bord de la mer, les compagnons entendent les dernières nouvelles de la guerre : les uroghs, privés de leurs alliés Cserakhs, ont subi de lourdes pertes et ont été repoussés très loin au nord. Les chevaliers, enivrés par leur succès, envisagent à présent une contre-attaque punitive contre les territoires ennemis, mais une nouvelle menace est apparue. Un nouveau chef

pirate a fait son apparition, encore plus cruel et plus sanguinaire que la Reine Rouge. Les Darkoréens ont envoyé des navires de guerre sillonner la mer à la recherche de son navire-amiral : l'Ecorcheur, mais pour l'instant celui-ci est demeuré introuvable.

Rulhan et Trykster laissent tout cela derrière eux, et entreprennent de remonter le fleuve vers les montagnes. Ils voyagent sans hâte, chassant et pêchant pour se nourrir, se tenant à l'écart des villages et des questions indiscrètes. Rulhan enseigne à Trykster comment survivre dans les terres sauvages, essayant d'ignorer sa pusillanimité, sa paresse, son manque de concentration et de persévérance, ainsi que les piques malicieuses que l'Elfe lui lance de temps à autre lorsque ses efforts se heurtent à sa méconnaissance du terrain.

Les deux compagnons traversent le désert ou ils entendent le rugissement lointain d'Arhoûm, le lion indomptable, qui sonne à leurs oreilles comme un salut joyeux. Ils évitent cependant le village de Ferib : Rulhan n'a rien à offrir au chef en échange des pièces que Trykster a volées.

Après avoir surmonté la soif et la fatigue, évité les serpents et les scorpions, ils arrivent enfin sur les flancs de la montagne d'Orlank. Des pentes abruptes et couvertes d'éboulis se dressent devant eux. L'ascension sera rude, et il reste encore plusieurs jours de voyage, mais Rulhan sent son cœur se mettre à battre plus vite…. Ilyeth est là, juste derrière ces rochers… l'a-t-elle attendu ? Le croit-elle mort ou disparu ? Kamrok, ce vieil avare, l'a-t-il vendue à quelqu'un d'autre ?

L'humeur de Rulhan s'assombrit lorsqu'il entreprend l'ascension d'Orlank, et Trykster s'en émeut.

— Qu'est-ce qu'il t'arrive ? Tu devrais être content on est presque chez toi !

Rulhan secoue la tête.

— Je n'ai rien à offrir à Kamrok. Pas d'objet magique.

Trykster a un sourire triomphant. On dirait qu'il a attendu ce moment depuis leur départ.

— Heureusement que je suis là pour penser à ta place, Orlanki ! J'y ai pourvu.

Il sort d'une besace un simple bandeau argenté.

— Qu'est-ce que c'est que cela ?

— Tu ne le reconnais pas ? C'est le bandeau que portait Aerrawyn, celui avec lequel il lisait dans les pensées…

— Comment tu l'as eu ?

— Je l'ai piqué sur son cadavre avant qu'il ne soit mis en terre évidemment… Je l'ai gardé pour toi, Orlanki, tu devrais me remercier !

Il tend l'objet et Rulhan s'en empare d'un air peu enthousiasme.

— Cet objet est sans doute du même style que le navire qui nous a ramené à Darkor : un objet magique que seuls les mages peuvent faire fonctionner…

— Qui sait ? De toute façon tu as rempli ton contrat…

Rulhan examine le bandeau. Il hésite, supputant ses chances de le faire accepter à Kamrok. Ce n'est certes pas à ce à quoi il pouvait s'attendre, mais il est si orgueilleux qu'il ne pourra résister au plaisir de posséder un objet fabriqué par les mages.

L'ascension prend deux journées entières, puis les compagnons franchissent un col, et Rulhan se retrouve à cheminer sur des routes qu'il connaît par cœur, dans un paysage si familier qu'il lui semble qu'il fait partie de lui-même. Il sent une joie sans borne envahir son âme. Tant de jours écoulés depuis qu'il a quitté Orlank… Il jure de ne plus jamais quitter ces montagnes. Il a vécu assez d'aventures pour occuper plusieurs vies.

Avant de rentrer chez lui, il passe à Kadaran, récupérer le loup, qui est guéri depuis longtemps, et lui fait fête à son retour. Il le ramène avec lui à Orlank.

Les chasseurs Orlankis accueillent Rulhan avec chaleur : depuis le temps qu'il était parti, la plupart l'avait cru mort, et ils se réjouissent en leur cœur de son retour inopiné.

Rulhan rend d'abord visite à sa mère qui dans sa Seconde Vie a beaucoup profité des soins que lui a accordés Eralkham. Puis il va chez Kamrok. Ilyeth est toujours libre : aucun Orlanki n'a réussi à satisfaire la condition énoncée par son père, et elle commençait à se désoler de ne jamais pouvoir se marier – après avoir vu l'homme qu'elle aime disparaître au loin.

Le retour de Rulhan fait l'effet d'un coup de pied dans une fourmilière. Les femmes de Kamrok poussent des cris joyeux et préparent pour lui des gâteaux et des tisanes de fleur des montagnes accompagnée de miel. Rulhan exhibe le bandeau devant le vieux. Celui-ci le fixe avec convoitise, une lueur brillante s'allume dans ses yeux. A cette vue, Rulhan sent son cœur s'emplir de joie et d'espoir.

— Qu'est ceci ? demande Kamrok.

— Un bandeau magique, répond Rulhan d'un ton solennel, un bandeau qui octroie à son porteur la capacité de lire dans les esprits.

Une lueur de stupeur passe dans le regard du vieux.

— Quelle prodigieuse magie ! s'étonne-t-il. Il n'y a certes que les mages d'Alcyande pour fabriquer pareille chose !

D'une main avide, il s'empare du bandeau et le noue sur son front. Il reste ainsi un moment, les sourcils froncés, le visage tendu par un effort de concentration presque comique, les yeux fixés avec intensité dans ceux de Rulhan qui doit réprimer une violente envie de rire.

— Cela ne marche pas ! proteste Kamrok. Je ne peux rien lire en toi…

— C'est parce que tu n'as pas encore l'habitude, explique Rulhan.

Il ajoute, pris d'une inspiration subite :

— Je vais te faire une démonstration.

Il reprend le bandeau et le noue sur son propre front. Il adresse des prières à Orlank pour que le bandeau fonctionne avec lui – après tout Aerrawyn n'a-t-il pas dit qu'il était lui-même un mage ? Rulhan n'aurait jamais cru que

cette pensée puisse le réjouir un jour. Il se concentre, le regard fixé sur le crâne de Kamrok comme pour lire à travers lui.

— Pense à un animal de la forêt, suggère Rulhan. N'importe lequel, sans le nommer. Je vais tâcher de découvrir celui que tu auras choisi.

Rulhan se concentre, et soudain une image lui vient, celle d'un vieux sanglier massif, aux défenses brunâtres.

— C'est un sanglier ! affirme-t-il.

Kamrok a un hoquet de stupeur.

— Tu dis vrai, par Orlank ! C'est exactement à cela que j'avais pensé… à un vieux et redoutable sanglier que j'avais tué jadis, du temps de ma jeunesse.

Il tend la main pour s'emparer du bandeau, lorsque soudain, une nouvelle image apparaît dans l'esprit de Rulhan, avec une telle violence qu'il manque de tomber de sa chaise.

Il s'avance dans les ténèbres, la main crispée sur la poignée de son épée. Son cœur est empli de convoitise, un désir brûlant qui le consume et lui fait oublier tout le reste. La seule lumière vient d'une torche qui crépite devant lui, dans la main d'un homme qui lui tourne le dos.

L'homme est grand – avec de longs cheveux noirs qui lui tombent sur la nuque, à la manière des chasseurs Orlankis. Dans sa main gauche, une torche, dans sa main droite, une épée.

Le chasseur avance avec prudence dans un long et étroit couloir de pierre brute, sans avoir conscience de l'homme qui le suit, marchant à pas feutrés à quelque pas derrière lui.

Un corps humain gît sur le sol en travers du passage, le crâne fracassé par les masses d'armes des uroghs. L'homme l'enjambe sans même lui accorder un regard, car derrière le cadavre il y a quelque chose qui brille d'un éclat d'argent dans les ténèbres. L'homme s'avance et tend la main, mais déjà l'assassin a bondi, levant haut son épée. La lame transperce le corps du chasseur, qui tombe au sol sans un cri. L'homme frappe, encore et encore, jusqu'à ce que le chasseur ne soit plus qu'une masse inerte et sanguinolente. Alors seulement il se retourne vers la fleur de cristal, qui repose sur son écrin de pierre. Du sang a giclé sur l'Argance dont la lueur semble à présent teintée de rouge.

Rulhan se redresse, fixant Kamrok d'un air horrifié. Celui-ci lui arrache le bandeau sans ménagement et le noue de nouveau sur son propre front.

— *C'est toi qui l'as tué*… dit Rulhan qui ne parvient à croire à ce qu'il vient de voir dans l'esprit du vieux. Comment as-tu pu ?

— Qu'est-ce que tu racontes ? demande Kamrok d'un ton hargneux.

— Tu étais à Erekh… Tu l'as suivi dans les souterrains… C'est *toi* qui a pris l'Argance et l'a remise à Meïros…

Kamrok fronce les sourcils.

— Je ne sais pas de quoi tu parles…

Mais Rulhan ne peut plus douter à présent : il a surpris un éclat de fureur dans l'œil du vieux. Son expression se durcit.

— Tu racontes n'importe quoi… commence Kamrok.

— Tu as tué Aegir pour une pleine jarre d'or… C'est ainsi que tu as pu devenir l'homme le plus riche des montagnes… En vendant ton propre peuple…

— Tu es ivre ou quoi Rulhan ? demande le vieux. Tu ne sais plus ce que tu dis !

Il essaye de sourire, mais il ne parvient qu'à produire un rictus grimaçant. La peur est clairement perceptible dans le ton de sa voix à présent – et il n'est nul besoin de bandeau magique pour s'en rendre compte.

— Qu'Orlank t'arrache le coeur ! lance Rulhan. Tu as assassiné mon père. Je vais te tuer.

Il dégaine son épée d'un geste brusque. Kamrok se lève, recule à la hâte et s'empare à son tour de son arme, qui est accrochée au mur.

— Ne fais pas l'imbécile… Tu sais que je suis meilleur que toi à l'épée.

Rulhan en doute – autrefois peut être mais plus maintenant, surtout avec la rage qui l'habite… Ce n'est pas la crainte qui le paralyse, c'est autre chose… L'homme qui se tient devant lui est le père d'Ilyeth !

— Tu vas épouser ma fille, dit Kamrok aussitôt, comme s'il avait lu dans ses pensées (et peut-être est-ce le cas car il porte à présent le bandeau magique). Je te la donne de bon cœur – tu as prouvé que tu en étais digne. Tu seras comme mon fils – tes enfants hériteront de tous mes biens.

La main de Rulhan se crispe sur son épée. Il voudrait de tout son être enfoncer la lame dans la gorge du vieux, lui faire ravaler ses paroles, mais il ne peut pas… Il ne peut pas tuer le père d'Ilyeth.

Que faire ?

Tuer Kamrok c'est renoncer à Ilyeth…

Mais ne pas le tuer, c'est trahir Aegir !

Il doit se décider vite car les femmes de Kamrok peuvent venir à tout instant – ou Ilyeth elle-même…

— Ne gâche pas tout ce que tu as enduré, dit encore Kamrok. Oublie cette histoire. Cela fait si longtemps…

Au prix d'un effort énorme, Rulhan abaisse son épée. Il prend une profonde respiration. Il tremble de haine et de fureur contenues. Kamrok le regarde d'un air circonspect. Il tient encore son épée à la main.

— Les noces pourront être célébrées dès que tu le souhaiteras, dit le vieux. Je donnerai une grande fête. Toute la montagne sera invitée…

Rulhan ne répond pas. Il est incapable de parler – il voudrait que le vieux s'arrête, il voudrait ne plus entendre ses paroles obscènes.

— Je constituerai pour Ilyeth une dot comme jamais on en a vu… De l'or, des bijoux, mais aussi des chevaux et du bétail… Tu auras de quoi vivre des années sans travailler si le souhaites…

Rulhan secoue la tête. Quel besoin aurait-il de tout cet argent ? A quoi bon vivre si ce n'est pas pour travailler de ses mains, pour se mesurer au monde et lui arracher sa subsistance ? Jamais ses enfants ne toucheront une seule pièce de l'or de Kamrok – car cet or est encore rouge du sang de son père…

Il tourne les talons et quitte la pièce, l'esprit en feu.

La nouvelle du retour inespéré de Rulhan se répand comme un feu de forêt dans toute la montagne, et chacun se hâte de lui rendre visite ou de l'inviter pour entendre le récit de ses exploits. Mais Rulhan ne parvient pas à satisfaire ses amis. Son esprit est ailleurs, il a perdu toute gaieté et toute joie de vivre. Le dilemme devant lequel il est placé lui emplit tout l'esprit, consumant ses forces, et la nuit, il se tourne et se retourne sur sa couche sans pouvoir dormir. Sa mère elle-même refuse de lui parler, et partout où il va, les pierres et les arbres, tous les oiseaux et les rivières d'Orlank lui murmurent des paroles de mépris et de reproche.

Quel fils renoncerait à exercer sa vengeance sur l'assassin de son père ? Mais l'image d'Ilyeth est là, gravée au plus profond de lui-même, se superposant à celle de Kamrok l'assassin, se confondant même avec lui en une sorte d'union abominable… Rulhan, fiévreux, en perd le sommeil et l'appétit.

La nouvelle de son mariage avec Ilyeth ne tarde pas à se répandre également, et suscite l'approbation de tous. Quelle union mieux assortie, quelle meilleure alliance que celle de la force et du courage le plus indomptable avec la beauté et la richesse ? Moult chasseurs ont des dettes envers Kamrok et viennent à la hâte lui présenter leurs compliments et offrir aux mariés des présents.

Kamrok ne tarde pas à fixer la date des noces. Pour les célébrer, il choisit le vieux Amoûn. Ce chasseur a vu plus de quatre vingt hivers. C'est un sage parmi les sages, il connaît tous les secrets de la montagne et on raconte qu'Orlank lui-même vient parfois lui rendre visite, sous la forme d'un ours gigantesque. Pour décider le vieillard à descendre de sa retraite près des neiges éternelles, Kamrok se rend lui-même sur place avec de riches présents. Mais le vieux les dédaigne : il n'accorde guère d'importance aux biens matériels, et se contente fort bien du peu qu'il possède. Son bonheur est si parfait que même Kamrok ne peut rien lui ajouter. Il accepte pourtant de célébrer les rites – car même lui a de la curiosité envers Rulhan et ses aventures et espère en apprendre plus sur son voyage lors du festin qui suivra les noces.

Les deux hommes font ensemble le voyage vers la demeure de Kamrok, où une chambre a été préparée pour recevoir le vieux. Mais en chemin, ils croisent la route d'un vieil ours des montagnes. Ce monstre est le plus grand qui n'ait jamais été vu dans les montagnes : une créature de plus de trois mètres de long, dont le poids doit dépasser les mille kilos, avec des griffes longues et tranchantes.

Les deux Orlankis s'écartent respectueusement pour le laisser passer, mais l'animal semble pris d'une fureur incoercible. Il pousse d'effroyables rugissements et charge droit vers Kamrok, lui pour lui échapper, doit s'enfuir en courant et escalader une pente abrupte. Il grimpe sur les rochers à la recherche d'un abri, quand soudain une petite forme ailée apparaît devant lui, un sourire cruel plaqué sur son visage.

— Que veux-tu, Elfe ? demande Kamrok d'un ton méfiant.

Il est encore tout essoufflé des efforts qu'il a fait pour échapper à l'ours.

— Il est temps pour toi d'aller rejoindre mon père, dit Trykster d'un ton froid.

Il s'abat droit sur Kamrok, vif comme une flèche, et le heurte en pleine poitrine. Le vieux pousse un cri de fureur, qui se transforme en un hurlement lorsqu'il perd l'équilibre et bascule en arrière. Il roule et rebondit sur les rochers avant de s'écraser au sol. Il est encore vivant, malgré sa chute, et il tente désespérément de se relever. Mais ses membres rompus refusent de le porter et il s'effondre au sol avec un râle de souffrance. Des rugissements terrifiants retentissent et Kamrok se met à ramper sur le sol, cherchant désespérément à trouver un abri avant que l'ours n'arrive.

Il est encore en train de ramper lorsque l'animal s'abat sur lui. Ses griffes longues comme des dagues se fichent dans son dos, le lacérant jusqu'à l'os, et sectionnent sa moelle épinière. Kamrok pousse un effroyable cri de douleur. Puis les crocs entrent en action, broyant les os, arrachant de grandes portions de chair, qui sont mastiquées avec soin avant d'être englouties dans l'estomac du monstre.

Le sang ruisselle sur les rochers et les hurlements de Kamrok résonnent longuement dans l'indifférence des montagnes aux pics illuminés d'hermine. Accroupi sur un rocher, Trykster, fasciné, ne perd rien du spectacle.

La nuit est tombée depuis longtemps. Rulhan est assis sur un rocher, savourant les derniers jours de beau temps avant la venue de l'hiver. Kamrok est mort, et Ilyeth est à présent sa femme. Amoûn a rapporté comment l'ours a tué Kamrok, et beaucoup de ceux qui se méfiaient du vieux ou qui avaient pour lui de la jalousie ont dit que c'était Orlank lui-même qui l'avait tué – mais personne ne put dire pourquoi.

— Tu comprends, je ne pouvais pas le tuer moi-même, chuchote Rulhan d'un ton d'excuse.

— Non, répond tranquillement Trykster assis en tailleur à ses pieds, parce que tu es trop gentil. Moi cela ne m'a pas dérangé.

L'Elfe a plongé ses mains dans la fourrure du loup gris, qui étendu à ses cotés, s'abandonne à ses caresses, les yeux clos. Ils parlent bas, pour ne pas attirer l'attention d'Ilyeth qui s'affaire à l'intérieur de la maison. La femme se montre courtoise envers l'Elfe, par amour pour son époux – mais elle n'a pour lui nulle amitié, et Trykster sait qu'il y aura entre lui et les humains une barrière qui ne disparaîtra jamais.

Quelque chose est mort en lui avec son humanité, brûlé dans la caverne de Kireth, quelque chose qu'il n'aura plus jamais l'occasion de connaître – du moins pas dans cette vie.

— Je vais partir avant l'hiver, dit Trykster.

Rulhan secoue la tête.

— Reste ! Pour toujours si tu veux. Je t'ai promis que je serai toujours là pour toi, et je tiendrai cette promesse, surtout maintenant que j'ai envers toi une dette que rien ne pourra jamais rembourser…

Trykster ricane.

— Ne dis pas de conneries, Orlanki. Ta femme ne m'aime pas, comme tous les abrutis qui peuplent ces montagnes… Ils m'appellent voleur, démon, ou pire encore…

— Ils ne le feront pas devant moi, dit Rulhan. Je ne les laisserai pas te chasser d'Orlank.

— Je vais retourner parmi les miens. A présent que je sais que quelqu'un tient à moi, quelque part, je peux partir en paix… Garde moi dans un coin de ton cœur et je te garderai dans le mien. On n'a pas besoin d'être toujours ensemble, on finirait peut-être par se détester… Et puis, il faut que je parle à Kireth.

— La déesse des Elfes ?

Trykster hoche la tête.

— Je veux savoir quel était son plan en m'envoyant dans l'ouest avec toi. Est-ce qu'elle escomptait que je lui rapporte l'Argance, ou bien ?... Y a-t-il autre chose ? Voulait-elle juste m'aider, ou voulait-elle que je règle mes problèmes d'humain avant de commencer ma vie d'Elfe ? Il faut que je sache…

— Si elle s'attendait à ce que tu lui ramène l'Argance, tu ne crains pas qu'elle se mette en colère contre toi, si tu reviens sans ?

Trykster a un sourire tant cette idée lui semble incongrue. Il pose son index sur son front, là où la déesse l'a touché avec sa baguette.

— Kireth est la mère des Elfes ! La mère des abandonnés et des laissés pour compte… Elle nous a créés… Elle connaît tout de nous. Comment pourrait-elle être en colère contre moi pour avoir agi conformément à ma nature ?

Le silence retombe. Au bout d'un moment, Trykster ajoute dans un chuchotement presque imperceptible.

— Mais je reviendrai, Orlanki… Je reviendrai un jour… Je reviendrai pour voir ton fils…

Rulhan lui jette un coup d'œil interloqué.

— Mon fils ?

L'Elfe le regarde avec des yeux ironiques.

— Tu te souviens, Orlanki, celui qui doit devenir le plus grand mage d'Alcyande ?

Rulhan le scrute avec inquiétude en se remémorant les paroles qu'avait prononcé Aegir il y a de cela ce qui lui semble une éternité. Trykster le fixe droit dans les yeux, et son visage s'illumine d'un sourire étrange et malicieux. Ses yeux luisent dans les ténèbres, comme ceux d'un chat.