

LES
ROYAUMES OUBLIÉS

MAGEFEU

LA SAGA DE SHANDRIL

ED GREENWOOD



Ed Greenwood, né en 1959, a créé les Royaumes Oubliés il y a une quarantaine d'années. Son personnage favori dans l'univers de Faerûn est l'archimage Elminster dont il a dépeint les aventures pendant de nombreuses années. Il vit en Ontario et avoue être le plus heureux des hommes quand il marche dans les rues tortueuses d'Eauprofonde avec son *alter ego*, Elminster, à ses côtés.

Du même auteur, chez Milady en grand format :

Les Chevaliers de Myth Drannor :

1. *Les Epées de Soirétoile*
2. *Les Epées du Dragon de feu*
3. *L'épée qui ne dort jamais*

Le Sage de Valombre :

1. *Elminster doit mourir*

En poche :

Elminster :

1. *La Jeunesse d'un mage*
2. *Elminster à Myth Drannor*
3. *La Tentation d'Elminster*
4. *La Damnation d'Elminster*
5. *La Fille d'Elminster* (en grand format)

La Saga de Shandril :

1. *Magefeu*

www.milady.fr

LA SAGA DE SHANDRIL
TOME I

MAGEFEU

ED GREENWOOD

Traduit de l'anglais (États-Unis) par Michèle Zachayus



Originally published in the USA by Wizards of the Coast LLC
Originellement publié aux États-Unis par Wizards of the Coast LLC

FORGOTTEN REALMS, WIZARDS OF THE COAST
and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast LLC
in the USA and other countries.
© 2011 Wizards of the Coast LLC
All rights reserved. Licensed by Hasbro.

Titre original : *Spellfire*
© 1998TSR, Inc.
© 2005 Wizards of the Coast LLC
© Bragelonne 2011, pour la présente traduction
Carte : Rob Lazzaretti
© 2005 Wizards of the Coast LLC
Illustration de couverture : Jon Sullivan
© 2005 Wizards of the Coast LLC
ISBN : 978-2-8112-0589-8

Bragelonne – Milady
60-62, rue d'Hauteville - 75010 Paris
E-mail : info@milady.fr - Site Internet : www.milady.fr

Includi reddere

Je dédie ce livre à tous ceux qui ont permis aux Royaumes de voir le jour : Jenny ; Andrew ; Victor ; John ; Ian ; Jim ; Anita ; Cathy ; Dave ; Ken ; Tim ; Kim ; Jeff ; Kate ; Eric ; Steven ; George ; Grant ; Bryan ; Julia ; Michelle ; Elaine ; Bob ; Mel ; Carrie ; Mary ; Karen et Bruce.

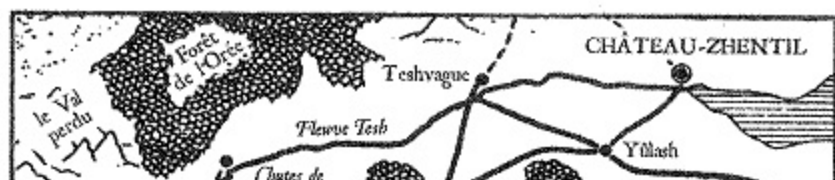
Je tiens également à remercier Rob, qui a chevauché à mes côtés pendant cette aventure.

Enfin, je salue tous les amis qui nous ont rejoints en cours de route ; belle rencontre, et bienvenue !

Cela n'a pas toujours été facile d'être Elminster, mais je ne regrette rien.

Sur ce, allons pousser la porte de la *Lune montante*.

Veteris vestigia flammae.



À L'ENSEIGNE DE LA *LUNE MONTANTE*

Ne néglige rien, car toute guerre, commandement et toute magie ne font que des petites choses, ajoutées les unes aux autres. Commence par des détails, observe, tu comprendras tout.

Seroun de Portcalim
Contes des lointains voyages
Publié l'Année du Rocher

Même si c'était une bonne auberge, Shandrill n'y était pas souvent heureuse. Devant la montagne de vaisselle à laver, ses mains, qui récuraient les plats dans l'eau bouillante, lui cuisaient tant qu'elle en pleurait.

C'était un chaud après-midi de Flammerige, idéal pour se reposer. La tunique grise collait à la peau luisante de la jeune fille.

Il lui restait trois heures de vaisselle ; Korvan avait déjà mis les viandes à rôtir ; bientôt, il réclamerait des herbes aromatiques et de l'eau. Du temps de sa svelte et glorieuse jeunesse, le maître queux avait exercé ses talents au palais royal du Cormyr, dans la belle ville de Suzail. Menacé de mort, il avait dû quitter précipitamment ses fonctions – sans doute à cause de quelque noble donzelle.

Depuis, il travaillait là ; Shandrill devait le supporter. Elle n'avait pas le choix.

Sans famille ni amis, venue de nulle part, il semblait à Shandrill Shessair qu'elle avait passé sa vie entière à astiquer et récurer. Depuis sa naissance, seize ans plus tôt, ce qu'elle connaissait de la ville d'Hautelune se limitait à son champ de vision. Abrutie de travail, l'idée de s'enfuir ne l'avait jamais effleurée.

Shandrill n'avait pas un instant à elle. L'été, elle l'avait même les plafonds des chambres, attachée à une échelle pour ne pas tomber. Le labeur ne lui faisait pas peur. Mais voir les autres se tourner les pouces, ou être constamment harcelée par Korvan, devenait insupportable.

Plus que tout au monde, elle voulait que Gorstag soit content d'elle.

Le propriétaire de la *Lune montante* était un homme à la forte carrure, aux cheveux et aux yeux gris, et à la face burinée. Il avait parcouru le monde, disait-on, faisant tournoyer sa hache dans nombre d'aventures. Devenu riche, il s'était installé au cœur de Valprofond, dans la forêt, pour retaper l'auberge autrefois tenue par son père. Homme doux et paisible, parfois bourru, il insistait pour que Shandrill porte une belle robe les jours de fête, ou lors de la visite d'illustres clients.

Des années plus tôt, c'était Gorstag qui lui avait donné un nom pour couper court aux remarques venimeuses. Les filles de chambre l'avaient traitée de « moins-que-rien » et de

«vache trop maigre dont on s'était débarrassé au plus vite ». L'aubergiste était arrivé à ce moment-là ; il avait parlé sur un ton qui avait glacé la fillette au point d'étouffer ses sanglots, un ton incisif rappelant le métal glacé, les bourreaux et les sentences religieuses.

— Je ne veux plus jamais entendre pareils mots dans cette maison, avait-il dit avant d'empoigner son ceinturon.

Il ne battait jamais les femmes à son service, même s'il administrait parfois une bonne correction au garçon d'écurie, pour le punir de quelque cruauté. Les filles avaient blêmi. Après avoir calé une chaise sous la poignée de la porte, il avait levé le ceinturon sur les servantes muettes de terreur. Puis la lanière avait fouetté le sol, faisant voler la poussière et gémir les lattes de bois.

Il était ressorti, menant sa protégée par les épaules.

— Je t'appellerai Shandrill Shessair, car c'est ton vrai nom. Ne l'oublie jamais.

— Est-ce celui que mes parents m'ont donné ? avait-elle demandé d'une petite voix.

Il avait secoué la tête, l'air triste.

— Dans les Royaumes, petite, tu peux prendre le nom que tu veux. Porte-le bien.

Oui, Gorstag était bon envers elle. La *Lune montante* était à son image : douce et bonne, mais patinée et dure à la tâche.

Pourtant, au fil des jours, l'auberge était devenue une prison pour elle.

Surprise, Shandrill s'aperçut que, dans sa colère, elle venait de laver les plats en un temps record. Avant que Korvan revienne l'accabler de corvées supplémentaires, elle fila se débarbouiller dans la mansarde qu'elle partageait avec l'autre servante, Lureene.

Quand cette dernière prenait un amant pour la nuit, Shandrill dormait ailleurs pour sa propre sécurité.

Elle se faufila dans la grande salle enfumée, où des aventuriers cormyriens étaient déjà attablés. À la lueur changeante des âtres, la scène revêtait des couleurs exotiques. Les clients évoquaient les exploits des héros des vallées et la gloire d'antiques batailles. La salle était semée de tables de chêne massif ; de belles poutres couraient le long des murs.

Une hache à deux mains, imposante et bien affûtée, trônait au-dessus de la cheminée principale. En cas de troubles, Gorstag était encore capable de la faire tourner comme une plume.

Quand Shandrill lui demandait de raconter ses aventures, le vieil homme se contentait de rire et de secouer la tête.

Au-dessus de bouteilles de tailles et de couleurs infiniment variées, un croissant de lune à l'image de l'enseigne de l'auberge était accroché au mur. Depuis l'intervention d'un sorcier de passage, l'enseigne brillait d'un éclat inaltérable. L'établissement était simple mais confortable. L'aubergiste semblait respecté et généreux, et Hautelune était un bel endroit.

Pourtant, aux yeux de Shandrill, l'auberge devenait une geôle. Chaque jour voyait la répétition des mêmes gestes. Seuls les clients changeaient. Les voyageurs apportaient la fraîcheur et l'exotisme d'autres contrées. Même crottés, irrités ou hébétés, ils étaient au moins allés quelque part ; ils avaient vu des choses ! L'adolescente les enviait tant qu'il lui semblait parfois que son cœur allait éclater.

Écouter les vieux baroudeurs était sa seule joie. Si seulement elle avait pu être un homme pour porter une cotte de mailles, manier l'épée, et repousser l'ennemi par la violence de ses coups ! Vive comme un gardon, Shandrill s'estimait aussi costaud qu'un garçon.

Mais pas assez forte pour affronter ces taureaux d'hommes qui faisaient irruption dans la taverne pour réclamer à grands cris à boire et à manger. Même les vétérans d'Hautelune, affaiblis par le grand âge ou mutilés, avaient des allures de vieux loups.

Shandrill soupira. Ses mains lui faisaient encore mal. Elle alla au jardin cueillir des herbes aromatiques.

Korvan n'était pas réapparu quand elle revint en cuisine. Elle prépara les bols et ustensiles nécessaires.

À quarante ans, je ferai toujours les mêmes gestes, j'ai l'habitude, songea-t-elle amèrement.

Entendant le pas pesant du cuisinier, elle se hâta de s'éclipser de nouveau. Au coin de l'auberge, elle faillit entrer en collision avec Gorstag. Souriant à ses tentatives d'excuses, il esquissa quelques pas de danse autour d'elle, comme pour saluer une grande dame.

Amusée et ravie, l'adolescente l'imita. Gorstag éclata de rire.

Ensuite, elle alla remplir des seaux d'eau.

La nuit promettait d'être agitée. Si Lureene ne dormait pas avec un client, elle aurait beaucoup à raconter à sa jeune camarade frustrée.

Pieds nus dans l'eau, Shandrill contempla le ruisseau qui serpentait doucement à travers bois en direction de Valprofond. Pas question de s'attarder, ni de se baigner, mais il n'était pas interdit de regarder ou de rêver. La Glaemril dévalait les rochers en riant pour aller se jeter dans le fleuve Ashaba, qui arrosait les vallées du nord ; il bifurquait ensuite à l'est vers de lointaines et exotiques contrées. Des contrées quelle verrait un jour !

Un groupe d'aventuriers était de passage cette nuit-là. La compagnie de la Lance étincelante avait fière allure. Ses hommes, à la belle prestance, avaient le rire prompt et fort, et le vin facile. Ils arboraient des anneaux d'or aux doigts et aux oreilles.

Tandis que Korvan s'affairait à préparer les pâtisseries, la jeune fille se promit de les observer en cachette.

La soirée s'annonçait fraîche. Les citadins étaient venus parler affaires avec les spadassins et se régaler de leurs récits hauts en couleur. Shandrill remarqua deux aventurières qui restaient à l'écart.

Elles étaient belles. Grandes, minces – *et libres comme l'air*, songea-t-elle, désolée. Elles portaient du cuir et un plastron de métal. Leurs fourreaux contenaient des épées et des dagues qui avaient souvent servi. La beauté des deux inconnues et la grâce de leurs mouvements fascinèrent la jeune fille recroquevillée dans l'ombre. À ses yeux, leur assurance était des plus frappantes.

Korvan surgit avec un grondement de colère. Il attrapa Shandrill au collet, la souleva sans ménagement et la traîna dans la cuisine.

— Est-ce que je baye aux corneilles, moi ? Qu'est-ce que les clients mangeraient, je te le demande ? murmura-t-il d'une voix rauque, sa grosse face rougeaude à un doigt de la sienne.

Shandrill craignit pour sa vie. Si elle avait osé, elle aurait attaqué son bourreau avec un couteau de cuisine, mais ce n'était pas le genre d'aventure dont elle rêvait...

Nettoyant trois lièvres sous le regard furibond de Korvan, Shandrill sut quelle en avait assez. Elle allait agir. Cette nuit.

Deux hommes montés sur des poneys arrivaient en ville.

— Un bel endroit à ce qu'on dit, remarqua le mage Marimmar. Prends garde de ne rien révéler sur notre destination ou notre objectif, mon garçon. Et Myth Drannor ne t'intéresse

pas du tout. Compris ?

Narm Tamaraith hocha la tête d'un air las. Son maître se tourna vivement :

— Tu m'entends ? Réponds, enfin !

— Oui, seigneur. J'ai hoché la tête, persuadé que tu me verrais. Je ne dirai rien sur Myth Drannor.

Marimmar « le Magnifique » – entre autres sobriquets dont on l'affublait dans son dos – renifla de mépris :

— Voilà bien le problème avec toi ! Tu ne penses pas... Garde les pieds sur terre si tu ne veux pas te retrouver avec une épée dans les côtes. Vu ?

— Oui, seigneur...

Même si l'auberge où ils descendraient était bonne, Narm n'aurait guère le loisir d'en savourer le confort avec son maître occupé à le vilipender. Il comprenait à présent pourquoi le Magnifique avait été si prompt à accepter un apprenti. Marimmar avait besoin de quelqu'un à invectiver ; peu de candidats supportaient longtemps ses diatribes. Son Art était bon. Mais le mage n'avait pas son pareil pour étouffer dans l'œuf la joie et l'excitation d'une aventure.

Narm conduisit les poneys dans la cour de la *Lune montante*, maudissant intérieurement son maître. Peut-être y aurait-il des jolies filles à l'intérieur...

Après les lièvres à nettoyer et une armée de carottes et de patates à éplucher, Shandrill réussit à fausser compagnie à son tourmenteur pour se glisser dans la salle comble. La compagnie narrait sans doute ses faits d'armes, exhibant même quelque trésor. Avec un peu de chance, elle saurait qui étaient les deux dames.

Dans la salle bondée, elle remarqua un homme autoritaire en fine toge grise, qui fumait la pipe. Près de lui, un beau jeune homme, le visage grave, croisa son regard à l'instant où elle allait se détourner.

Ce regard ! Il brillait de malice et d'un feu intérieur ; il ne tournait pas en ridicule son aspect débraillé, ses cheveux blonds hirsutes et emmêlés, son tablier poisseux. L'inconnu lui décocha un clin d'œil, comme si elle était son égale.

Rougissante, Shandrill ne réussit pas à détacher son regard du sien. Pour la première fois de sa vie, on la regardait en adulte, non en domestique ! Soudain, un claquement de doigts impatient obligea l'inconnu à se détourner d'elle et à prêter plus d'attention aux paroles de son maître. La jeune fille porta son attention sur les aventuriers.

Tapie dans l'ombre comme toujours, tremblant d'enthousiasme et d'espoir, Shandrill se dit qu'elle pourrait être des leurs. Les aventuriers étaient riches, et expérimentés. Mais si seulement elle osait... Le monde était à portée de main.

Pestant contre sa faiblesse, elle retourna en cuisine, tête basse.

— Arrive par ici ! fulmina Korvan. Il y a des oignons à émincer et je ne peux pas tout faire tout seul !

Elle s'exécuta machinalement, ne prêtant même plus attention aux assauts du gros homme sur ses fesses, toujours suivis de rires gras. Le couteau entra en action... Gorstag la regarda faire, stupéfait.

C'était la première fois qu'il l'entendait siffloter gaiement en coupant des oignons.

Shandrill retourna en salle pour ramasser un plat tombé par terre. La compagnie de la Lance étincelante comptait six membres, menés par un jeune colosse à la barbe taillée en

carré, pour l'heure très occupé à s'enivrer. Burlane – c'était son nom – était couvert d'or : aux oreilles, au cou, aux doigts et au ceinturon.

La jeune fille nettoyait le sol sous la table et se tenait à quelques pouces des jambes d'un nain, sur la gauche de Burlane. Son nom était Delg «l'impavide », un sobriquet ironique qui amusait fort ses compagnons. La dague qui dépassait de sa botte brillait à quelques pouces du visage de Shandrill. Quelque chose se brisa en elle.

Lentement, elle tendit une main tremblante...

Vétéran de la vallée, Ghondarrath avait le regard perçant et une barbe grisonnante qui soulignait une mâchoire prononcée. Il évoquait les trésors de la cité de la beauté : Myth Drannor. Fascinée, Shandrill écouta de nouveau un récit qui était sur toutes les lèvres. Lentement, l'arme froide et lourde se dégaugea de la botte du nain ; elle la tenait !

L'audience suspendue à ses lèvres, le conteur tendit la main pour boire à sa chopine.

Un aventurier, homme mince et blond à face de fouine, passa derrière lui. Reposant sa bière avec un grognement, le vieux Ghondarrath saisit le poignet du jeune homme en se tournant vivement. Dans sa main captive, brandie à la vue de tous, le voleur tenait la bourse de Ghondarrath.

— Voyez-vous ça ! cracha le vieil homme d'un ton acerbe.

Le silence tomba, ponctué par le crépitement des flammes. Personne n'esquissa le moindre geste. Shandrill agrippa la dague. La sagesse voulait quelle s'éclipse au plus vite, mais elle n'aurait raté cela pour rien au monde !

Il y eut un éclair : de sa main libre, le voleur avait saisi un couteau et tenta de frapper son adversaire. Ghondarrath l'envoya s'écraser sur la table, avant de lui flanquer un coup magistral sur la nuque. Une seconde, le silence retomba ; puis un rugissement retentit dans la salle. La compagnie de la Lance étincelante bondit sur ses pieds comme un seul homme :

— Attrapez-le !

— Tuez la barbe grise !

— Il a assassiné Lynxal !

Le nain faillit arracher le nez de Shandrill en plongeant dans la mêlée.

L'aventure, songea la jeune fille qui se traînait sous la table à quatre pattes, *fait enfin irruption dans ma morne existence...*

Ghondarrath se dressa contre ses adversaires, une chaise en guise de bouclier.

— Arrêtez ! tonna-t-il. S'il faut se battre, allons dehors. Gorstag est notre ami ; je refuse de voir son établissement détruit par notre faute !

— Tu aurais dû y penser plus tôt, railla un autre membre de la compagnie, au milieu des rires.

Shandrill se releva à l'instant où Gorstag et Korvan se précipitaient pour intervenir. Se retournant, elle aperçut l'éclat de l'acier : les belles venaient de s'interposer entre le vieil homme et ses adversaires assoiffés de vengeance. Le scintillement bleu que jeta une lame sur la scène arracha des cris d'étonnement aux témoins.

— Mes excuses au maître de céans pour avoir tiré l'épée, commença la jeune femme aux cheveux argentés. Mais je refuse de laisser d'ombrageux crétins commencer une véritable boucherie. Rangez vos armes, ou préparez-vous à mourir...

— Oublions l'incident, renchérit sa compagne. Le voleur a été pris sur le fait et il a payé. La faute incombait à lui seul. C'est terminé.

Poussant un cri de rage, un aventurier voulut lancer une dague, mais une poigne d'acier l'en

empêcha.

— Laisse tomber. Rangez vos armes. Je ne tolérerai pas cela dans mon établissement, décréta Gorstag.

Les hommes s'exécutèrent de mauvaise grâce ; ils retournèrent à leur place en grommelant.

Détendue, la Ménestrel aux cheveux d'argent s'adressa à Ghondarrath :

— Ils étaient trop nombreux. Loin de moi l'idée de t'offenser, l'ami.

Le vieil homme agrippait encore la chaise d'une main tremblante.

— Il n'y a pas d'offense, répondit-il. J'étais entouré d'amis et, pourtant, lorsque la mort a menacé de me rattraper il n'est plus resté personne, sinon vous deux. Je vous remercie. Je m'appelle Ghondarrath. Ma table est la vôtre.

Les dames lui serrèrent la main.

— Je suis Oragie Maindargent, Ménestrel de Valombre.

— Et moi, Sharantyr, rôdeuse, de Valombre.

Gorstag se tourna vers la foule :

— La nuit est chaude. La maison vous offre du vin frais d'Athkatla.

Un concert de cris enthousiastes accueillit la nouvelle ; l'aubergiste traîna à l'écart le corps sans vie du voleur.

Ghondarrath resta silencieux dans son coin, en compagnie des jeunes femmes qui venaient de lui sauver la vie.

Les interventions réclamant qu'il reprenne son récit devinrent générales ; le vétéran fit la sourde oreille.

Se raclant la gorge d'un air important, Marimmar bomba le torse et prit son souffle.

Oh, Seigneur, songea Narm qui avait cherché plusieurs fois des yeux la jeune fille. Délivre-nous !

Avant que le Magnifique ait le temps d'ouvrir la bouche, un aventurier se tourna vers un compagnon :

— Rymel ! Raconte-nous une histoire !

Le cri fut repris en chœur.

Quoique blessé dans son amour-propre, Marimmar tendit l'oreille avec intérêt. Dans le silence général, le barde Rymel commença son récit d'une voix douce. Conteur-né, il fit revivre la tragique histoire du dernier roi de Port-Ponant.

La querelle était oubliée. Gorstag semblait redevenu affable et paisible. L'humeur du moment fut de nouveau au souvenir et au grandiose.

La compagnie de la Lance étincelante but beaucoup et se retira tard. Rymel avait laissé ses affaires à l'étage. Delg avait égaré sa dague préférée ; cela lui gâtait l'humeur. Le guerrier costaud, Ferostil, débitait des plaisanteries graveleuses tandis que Thail le sorcier, grave et sobre, l'aidait à monter les marches avec force soupirs et regards désapprobateurs.

Burlane aida à son tour le Lion de Tempus à atteindre la porte, qu'il ouvrit d'un grand coup de pied. Une lanterne éclairait la pièce.

— Ma lance ! tonna soudain le chef. Où est la Lance étincelante ?

Instantanément dégrisés, tous inspectèrent les lieux. L'arme n'était nulle part. Leur plus grand trésor venait de s'envoler.

— Par tous les dieux ! tonitrua Burlane. Je vais démolir l'auberge pierre par pierre s'il le

faut, mais je la retrouverai ! Ce salaud d'aubergiste ! Delg, va vite le chercher ! Thail, occupe-toi des chevaux ! Qu'est-ce qui manque d'autre ?

Le visage cendreau, le sorcier constata la disparition de son grimoire.

— Ma hache aussi, intervint Delg. Notre charte royale a disparu, avec le bouclier de Ferostil. Rymel ?

Le barde contemplait son paquetage, la mine triste et les mains vides. Son luth s'était envolé. Les membres de la compagnie se regardèrent. Leurs biens les plus précieux leur avaient été volés.

Au milieu du silence, on frappa à la porte.

Delg ouvrit, s'attendant au pire. Par-dessus sa tête hirsute, tous virent une jeune fille aux grands yeux noirs, le visage grave et pâle. D'une main, elle tenait la charte portant le sceau royal du Cormyr. De l'autre, elle serrait une lance à l'éclat bleuté. Elle se racla la gorge dans un silence tendu et dit doucement :

— J'ai cru comprendre que vous aviez besoin d'un nouveau voleur.

ERRANCE DANS LA BRUME

Si la gêne et le danger sont toujours au coin de la rue, à quoi bon partir à l'aventure ? Quelque chose en l'homme pousse certains à de telles absurdités. D'autres récoltent les fruits des richesses, des connaissances et des rêves qu'ils rapportent de leurs lointains périples. Pour quelles autres raisons tolérerait-on d'aussi dangereux imbéciles ?

Helsuntiir d'Athkatla
Rêveries

Publié l'Année du Ver ailé

La compagnie de la Lance étincelante était commandée par le grand guerrier Burlane. Le joyeux Ferostil, le nain Delg, le barde Rymel – sans doute le plus intelligent –, et le sorcier Thail comptaient désormais la jeune Shandrill au regard de braise dans leurs rangs.

Ils avaient bien failli l'étriper quand elle avait fait irruption dans la chambre avec leurs biens. Une fois leur rage dissipée, seul Delg s'était opposé à ce qu'elle se joigne à eux.

Shandrill les avait attendus, tapie sous les arbres, tenaillée par la peur que les hommes changent d'avis et s'en retournent sans elle. Elle avait laissé une petite note pour Gorstag. Son cœur avait bondi dans sa poitrine quand ils étaient enfin arrivés, le cheval de Lynxal harnaché pour elle. Elle s'était hissée en selle, la gorge nouée par l'émotion, déterminée à apprendre très vite !

À part les frusques qu'elle portait, elle n'avait rien emporté de l'auberge. Elle n'avait pas envie de voler Gorstag.

Au matin, le cœur léger, elle admira la verte obscurité des bois, que les elfes arpentaient naguère. Tout pour elle était sujet d'émerveillement.

Plus important que la liberté, elle possédait enfin des amis. Gorstag et Lureene avaient toujours autre chose à faire que s'occuper d'elle. Ces hommes combattaient à son côté ; ils seraient toujours près d'elle.

Lors de l'incident avec Ghondarrath, ils s'étaient serré les coudes, prenant tous les risques au mépris des lois ou du danger. Désormais, elle était la plus faible d'entre eux, sans expérience ni arme magique.

Mais Shandrill, ayant été acceptée comme membre à part entière, participait à la routine quotidienne. Même si elle rougissait sous leurs quolibets bon enfant, elle était des leurs. Ils étaient ses compagnons, sa famille, et elle mourrait pour eux.

Quittant Valprofond, la compagnie chevaucha en direction du nord, vers le lac Sembre. D'après les archives de Suzail, les elfes avaient vécu près de deux millénaires sur ces rives.

Même s'il ne subsistait aucun vestige, le lac était sur leur chemin, vers Myth Drannor. Les aventuriers voyageaient depuis des jours. La région était giboyeuse et animée, sans pour autant être infestée de monstres ou créatures dangereuses.

Puis le lac fut enfin en vue.

D'un bleu profond, les eaux d'une pureté cristalline reflétaient les nuages. Silencieux, les six compagnons contemplèrent la scène paisible et empreinte d'une tristesse diffuse.

Ensuite, ils repartirent dans les bois sans perdre le lac de vue.

L'air fraîchit. Des filaments de brume tournoyèrent autour d'eux ; le ciel devint gris. Un cri d'oiseau n'éveilla aucun écho. Shandril remarqua que Ferostil avait tiré son épée. Ils durent mettre pied à terre pour continuer dans les bois de plus en plus touffus.

Tous dégainèrent leur arme, y compris Shandril.

Un cri étrange retentit ; le silence retomba sur leur inquiétude.

— Nous devrions attendre que la brume se dissipe, proposa Rymel.

— Oui, acquiesça Ferostil à voix basse. Pourtant, ce cri – qui sait ce que cache ce brouillard ?

Shandril tentait de rester calme ; elle croisa le regard apaisant de Burlane, en réalité aussi nerveux que ses hommes. Elle lui fut reconnaissante.

— Je suis d'accord, intervint Delg. Pas question de passer la nuit ici, à ne rien faire. En avant !

— Ton avis, Thail ? demanda Burlane.

— Il serait plus prudent d'attendre le matin, que la brume se lève. Mais je détesterais rester là, moi aussi.

— Shandril ?

— Plutôt courir des risques qu'attendre dans le noir, dit-elle d'une voix aussi posée que possible.

— Allons-y. Mieux vaut se préparer au pire tant que nous sommes bien réveillés.

Il y eut un bruit de glissement ; quelque chose plongea dans le lac, que la brume cachait aux regards.

Les aventuriers parvinrent à un endroit où l'herbe venait d'être piétinée par une masse imposante. Les chevaux hennirent et renâclèrent violemment. Les compagnons continuèrent sans rencontrer âme qui vive.

Ils atteignirent ce qui devait être la rivière Sembre. Burlane avança, lance magique brandie, accompagné du barde. Ils revinrent au bout d'un long moment, satisfaits.

Ils dressèrent leur camp sans allumer de feu, et en doublant la garde. Les consignes étaient de faire le moins de bruit possible, et d'empêcher les chevaux de s'étendre sur l'herbe, afin qu'ils ne prennent pas froid.

Ils partagèrent un repas frugal avant de s'enrouler dans leurs couvertures. Shandril, qui était la première à prendre son tour de garde, chercha Delg.

— Comment veiller si je ne vois rien ? demanda-t-elle.

— Nous nous asseyons au centre, jeune dame, grogna-t-il. Dos contre dos, nous nous pinçons ou nous donnons des coups de coude de temps à autre pour rester éveillés. Trois coups vifs signifient qu'il y a du danger. Tu dois rester immobile, l'oreille aux aguets. Les sons sont déformés par la brume, tu ne peux pas t'y fier. Alors repère bien les bruits que nous faisons et ceux des chevaux, ainsi, tu reconnaîtras ceux qui ne viennent pas de nous.

Elle se cala contre son petit dos rond, et installa sa lame sur ses genoux. Petit à petit, des

ronflements se firent entendre, parfois ponctués par un bruit de sabots.

Tout était tranquille.

Au bout d'un long moment, elle ne put réprimer un bâillement. Elle sentit instantanément la pointe de la hache du nain contre son flanc. Souriant dans le noir, elle lui donna un coup de coude ; Delg lui serra doucement le bras.

La présence du vétéran la rassura. Dans la pénombre, sa vue était bien plus aiguisée que la sienne. Des heures plus tard, il lui serra de nouveau gentiment le coude. La nuit passa sans incident.

Delg bougea soudain.

— Dors, chuchota-t-il à son oreille. Je vais réveiller Ferostil et Rymel.

Dormir maintenant ? Et si je n'y arrive pas ?

Elle attrapa sa couverture et s'y enroula. Que ferait-elle si elle se réveillait seule ? Où irait-elle ? Soudain, la crainte de la solitude lui lacéra le cœur. Elle se mordit les lèvres, refoulant ses larmes. Sa décision était prise et elle ne reculerait plus...

Une main douce mais ferme tira Shandrill de son sommeil. Rymel lui sourit et repartit. Le monde était d'une blancheur impénétrable. Ses compagnons semblaient des ombres grisâtres. La brume ne se lèverait-elle donc jamais ?

La compagnie de la Lance étincelante longea la rive du fleuve, en aval du lac, jusqu'à ce que Burlane reconnaisse un endroit précis de l'autre côté. Les hommes s'engagèrent en file indienne dans l'eau sombre et glaciale. Une fois sur la rive opposée, ils se séchèrent de leur mieux, l'oreille tendue.

Trois guerriers en cotte de mailles surgirent sans crier gare, l'arme au poing. Aucun signe distinctif ne les caractérisait. Un quatrième homme menait par la bride une mule chargée de coffrets cliquetant à chaque pas.

La surprise passée, les trois inconnus attaquèrent. Le quatrième fit demi-tour.

Burlane propulsa sa lance ; touché à la nuque, le fuyard s'écroula.

— À l'attaque, mes gaillards !

Ferostil se rua sur un assaillant de son gabarit. Suivit une succession de coups féroces, dont la brutalité choqua la jeune fille.

Delg entra dans la mêlée d'un bond surprenant ; il frappa de sa hache un casque dont le propriétaire s'écroula à son tour.

Burlane fut touché à l'épaule. Thail intervint à temps pour empêcher l'agresseur d'utiliser son marteau de guerre.

Lâchant les rênes des chevaux, Shandrill se précipita pour ramasser la lance projetée par le chef de la compagnie. Au moment où elle l'atteignait, elle vit apparaître d'autres guerriers !

Elle parvint à arracher la lance du cadavre et à filer comme le vent sans se retourner. Delg lui sourit quand elle les rejoignit. Ils venaient de terrasser leurs adversaires.

Grimaçant de douleur, Burlane dit :

— Je ne peux plus m'en servir. Fais-en bon usage ! D'autres arrivent !

Delg et Ferostil étaient déjà aux prises avec cinq guerriers.

La compagnie allait être écrasée. Shandrill resta au côté du blessé, tenant la lance d'une main maladroite.

Trois éclairs magiques jaillirent des doigts du sorcier ; des trois ennemis atteints, le

premier s'écroula, le second trébucha mais continua d'avancer, et le troisième hurla quelque chose dans une langue inconnue.

Un autre fonça sur Burlane et Shandrill, épée brandie. La jeune fille nota avec une fascination morbide que le tranchant était noir de sang. Paralysée, elle contempla la mort qui fondait sur elle.

Burlane la poussa dans le dos ; elle tomba entre les jambes de l'ennemi, qui s'effondra sur son épaule.

Une douleur fulgurante la traversa. Sanglotant, elle roula de côté, le bras engourdi. Relevée sur un genou, elle vit Delg aux prises avec un grand gaillard, non loin de là. Pivotant, elle aperçut Burlane, l'air grave, qui venait d'égorger l'homme tombé sur elle. Il lui tendit la lance étincelante.

— Ne t'immobilise jamais au cours d'un combat.

La brume s'était légèrement dissipée, dévoilant les cadavres ennemis qui gisaient dans l'herbe piétinée.

Pantelants, les aventuriers tentaient de reprendre leur souffle.

— Je pourrais essayer un sort de sommeil, dit Thail d'un air lugubre, mais ils sont trop nombreux.

Les étrangers s'étaient éloignés pour récupérer, se regrouper et attaquer en force. Shandrill en compta une vingtaine, vêtus de cuir ou en cotte de mailles. Au signal de leur chef au casque noir, ils se déployèrent en éventail, encerclant lentement le petit groupe de Burlane.

Shandrill voulut hurler à ses amis de fuir sur-le-champ, mais l'expression triste et résignée de Burlane étouffa son cri dans sa gorge. Où fuir ? L'ennemi était déterminé à les exterminer. D'autres soldats menaient des mules également chargées de petits coffrets. Il n'y avait pas d'issue.

Elle empoigna la lance d'une main ferme, résolue à plaire au dieu guerrier Tempus, même si Tymora, déesse de la Chance, les avait abandonnés.

— Clangeddin, Père de la Bataille ! s'écria Delg. Que ce jour voie une bonne mêlée !

Il prit le marteau de guerre à sa ceinture, et le cogna contre sa hache. L'impact résonna dans les airs. Puis le nain se mit à chanter ; la hache s'illumina et s'éleva lentement.

La surprise fut générale.

Delg continua de chanter d'une voix rauque et tendit la main. La hache vint s'y nicher, étincelante. Le petit guerrier bomba le torse. Le marteau de guerre se nimba à son tour d'une lueur surnaturelle.

Scandant de vieilles ballades, il avança bravement, imité par Ferostil et Rymel.

Shandrill murmura à Burlane :

— Fait-il souvent ça ? Je veux dire...

Le blessé éclata de rire et la saisit par les épaules pour l'étreindre. Elle se sentit ridiculement heureuse.

Mais la mort n'attendait pas.

Shandrill reprit la lance d'une main ferme. Les inconnus avaient reçu des ordres ; ils accouraient, prêts à tuer.

Delg chantait toujours, armes brillantes.

La brume se leva.

Dans la lumière matinale, surgirent deux nouveaux venus. L'un, de grande taille et bel homme, portait une tunique vert feuille et une grande épée au fourreau. Il avait un faucon

perché sur l'épaule.

L'autre était un homme âgé, à la barbe blanche et au regard vif et malicieux. Vêtu d'une simple tunique, maculée de taches graisseuses, il parlait avec componction :

— ... Lancedargent m'a bien dit, Florin, que s'il restait des elfes ailleurs qu'à la Cour elfique, ils nous rencontreraient ici, et que je sache, les elfes ne manquent ni de parole ni de mémoire. (Son compagnon avait remarqué les deux groupes de combattants et tiré l'épée, mais lui continua comme si de rien n'était.) Je doute fort que cette affaire ait été l'exception. Depuis cinq cents ans, je commerce avec eux, et...

Le grand guerrier lui tira doucement sur la manche :

— Hum... Elminster !

— ... Même si cela ne représente qu'un court laps de temps aux yeux d'un elfe, cela suffit pour... Mais qu'y a-t-il ?

Irrité, il fronça les sourcils, l'attention attirée par ce que son compagnon lui désignait du doigt.

Il vit les armes enchantées du nain, la lance brillante de Shandrill. Le grand guerrier nommé Florin tira son épée, elle aussi luisant d'un blanc azur. La compagnie resta immobile.

Le mage Elminster sortit deux petits objets de sa tunique et commença une gestuelle gracieuse, avant d'écarter violemment les mains. Les objets disparurent. Face aux soldats qui chargeaient, Elminster prononça un seul mot.

Ils se pétrifièrent à quelques mètres du vieil homme impassible. Puis ils lui tournèrent le dos et battirent en retraite à une vitesse anormale. Guerriers et mules furent avalés par la brume.

Le mage poursuivit son chemin. Florin observa longuement les membres de la compagnie avant de lui emboîter le pas. Shandrill remarqua que le faucon aux yeux verts ne les avait jamais quittés du regard.

Elminster et son compagnon disparurent à leur tour dans la brume.

Le choc passé, Burlane secoua ses hommes :

— Delg, assez ! Clangeddin a entendu ! Partons vite avant qu'ils reviennent.

— Qui était-ce ?

— Partir où ?

— Tu as vu ? C'était extraordinaire !

— Plus tard ! s'impatienta le blessé. Profitons de la bonne fortune de Clangeddin : Delg, va examiner les cadavres. Thail et Rymel, ramenez les chevaux, et au trot ! Fuyons !

La fouille des cadavres ne rapporta pas grand-chose ; les armes étaient minables en comparaison des leurs. Le maigre butin consistait en une paire de bottes et quelques dagues.

Désignant le nord-ouest, une fois les chevaux prêts, Burlane dit :

— Nous prendrons cette direction. Vite et en silence, coûte que coûte. Ils s'attendent à ce que nous prenions la fuite.

— Quoi ? siffla Ferostil. Se dérober sans rien pour notre peine ? Il y avait de l'argent sur ces mules !

— Plus tard, répéta Burlane calmement. Je n'ai nulle intention de laisser un trésor nous filer entre les doigts, ni de rester sans réagir quand on nous attaque. Nous allons les filer et saisir la première occasion. (Il adressa un sourire à Shandrill.) Dis-moi, petite rôdeuse, j'ai une mission des plus dangereuses pour toi. En veux-tu ?

Tous se tournèrent vers elle, curieux. Rougissante, elle répondit d'un ton ferme :

— Oui, dis-moi ce qu'il faut faire.

— Très bien. C'est à la fois simple et difficile en raison de la brume. Dissimule-toi à plat ventre près des cadavres et ne bouge plus. Suis-nous seulement si les soldats ne sont pas revenus quand tu auras faim. Tu vas les filer sans te faire repérer. Reviens s'ils établissent leur camp, ou à la nuit tombée, ou encore si tu ne peux pas les suivre. Nous essaierons de ne pas nous éloigner, mais avec ce brouillard, je ne peux rien promettre. Ne combats pas, mais sers-toi de tes yeux et de tes oreilles. Compris ? Bien. Que Tymora soit avec toi.

Quand la brume les eut avalés à leur tour, elle s'étendit dans les hautes herbes, les sens en alerte.

La journée n'était pas encore terminée, et il n'y aurait plus d'Elminster pour l'arracher miraculeusement à la mort si les vingt guerriers l'apercevaient.

Avec une brutalité renversante, un soldat apparut à quarante pas d'elle, suivi de beaucoup d'autres. Ces reîtres lui parurent familiers. Elle les compta soigneusement, ne tenant pas à se retrouver nez à nez avec l'arrière-garde si elle devait fuir. Elle frissonna en songeant à ce qui l'attendrait si jamais ils la capturaient. Une mort rapide serait un don des dieux.

L'aventure...

Vingt et un hommes passèrent devant elle comme des ombres, suivis de quinze mules chargées de coffrets et de sacs de toile. Six autres soldats surgirent, inspectant les lieux.

Shandril retint son souffle jusqu'à ce qu'eux aussi soient passés, puis, tremblant un peu, elle se releva pour les suivre.

Les mystérieux guerriers se dirigeaient vers l'ouest. Ils marchaient assez vite malgré leur prudence, à l'instar de voyageurs qui ont de grandes distances à parcourir.

Transie jusqu'aux os, prenant garde de ne pas glisser dans l'eau, Shandril ne s'était jamais sentie aussi vivante. Elle s'aplatit en atteignant une petite colline.

Bien lui en prit car la brume s'écarta au même instant pour révéler six guerriers, juste devant elle. Ce devait être l'arrière-garde.

Elle les entendit murmurer, sans comprendre le sens de leurs paroles. Elle n'osa pas ramper plus près.

Trois restèrent en position, le regard dardé dans sa direction, préparant sans doute quelque piège à l'attention d'éventuels pisteurs. Continuer serait signer son arrêt de mort, même avec l'aide de la brume. Que faire ?

Un homme passa à deux pas d'elle, sans la voir. Il tenait son arc et une flèche prête dans la main, et il portait un long couteau à la ceinture. Mais il n'avait pas d'armure. Jeune, il paraissait sûr de lui. Quatre autres archers le suivaient. Shandril hoqueta d'horreur en comprenant : ils retournaient sur leurs pas pour massacrer la compagnie !

En esprit, elle vit ses amis tomber les uns après les autres sous les traits mortels. Comment les prévenir sans se faire tuer ? Le cœur lourd, elle se rendit compte qu'elle n'avait qu'une seule solution. *Amusant*, songea-t-elle avec amertume.

Shandril se hâta le plus discrètement possible. En imagination, elle voyait son épée – l'ancienne lame de Lynxal, le voleur tué à l'auberge –, dégouttant de sang. De l'autre main, elle tenait les têtes tranchées. Les expressions horrifiées de ses compagnons étaient le pire de tout...

Elle jeta un coup d'œil sur son arme, révoltée.

La jeune fille s'arrêta près d'un arbre mort et coupa une branche sans que le bois mouillé fasse trop de bruit dans le silence ouaté.

L'archer émergea de la brume et croisa son regard, stupéfait. Le cœur battant la chamade, Shandrill bondit et lui décocha un terrible coup à la gorge. Mais la violence du choc la fit trébucher.

Hébétée, elle entendit des pas précipités.

— Chienne ! s'écria un homme.

Il se précipita sur elle, poignard en main.

Terrifiée, elle hurla et tenta de se dégager, épée et gourdin oubliés, mais le gaillard la saisit à l'épaule, qu'il larda de coups de couteau. Shandrill se débattit sous les morsures de la lame, et entraîna l'homme dans sa chute par-dessus le corps du premier.

Le visage furieux n'était qu'à quelques centimètres du sien. La jeune fille se débattit de plus belle, et parvint à agripper le poignet de l'homme. Mais il était trop fort...

Il se figea soudain, les yeux écarquillés. Un filet de sang coula de la commissure de ses lèvres.

Quelqu'un la débarrassa du poids mort. Les yeux vitreux, Shandrill discerna sur la poitrine de l'archer la terrible pointe d'une lame au cœur d'une grande tache sombre.

Souriant faiblement, elle reconnut Rymel, Delg, Thail et Burlane, penchés sur elle, l'air anxieux.

— Merci..., articula-t-elle avec difficulté. Ces deux-là... allaient vous... tuer avec leurs flèches... Je devais les empêcher...

Burlane la souleva délicatement, lui murmurant des paroles de réconfort, pendant que Thail examinait ses blessures. Il prit un flacon à sa ceinture et lui ordonna de boire.

L'épais liquide était un peu douceâtre. Il la rafraîchit, puis une bienfaisante sensation l'envahit.

— Je les ai suivis, reprit-elle. À l'ouest... À deux collines d'ici, l'arrière-garde s'est divisée. Quatre hommes d'épée sont partis avec les mules ; les autres devaient vous tuer. Qu'y avait-il dans ce flacon ?

— Une potion, répondit Thail. Peux-tu te remettre debout ?

Il l'aida à se relever.

— Bien joué, jeune dame, la complimenta Delg.

Ferostil eut l'air soulagé ; Rymel lui tendit les dagues des morts qu'elle glissa dans ses bottes. Burlane lui posa une main sur l'épaule :

— Allons-y. Je veux le trésor pour lequel nous avons déjà versé notre sang.

La compagnie de la Lance étincelante se remit en route. Shandrill jeta un dernier regard aux cadavres avant que la brume les recouvre. Elle venait de tuer un homme. Cela avait été si rapide, si facile.

Sa tunique était gorgée du sang de celui qui avait failli lui ôter la vie. Elle eut la chair de poule.

À l'est, la brume était moins dense. Des filaments s'enroulaient néanmoins autour du Magnifique et de son apprenti, debout au milieu des bois touffus.

— Viens, mon garçon, et tu verras ce que personne avant toi n'a vu, sinon un elfe ayant déjà vécu quatre cents ans et plus ! Myth Drannor elle-même ! Qui sait quels trésors de magie peuvent nous y attendre ?

L'homme en tremblait presque.

— Maître...

— Oui ?

— Salutations, seigneur elfe, dit hâtivement Narm, et à toi, très belle dame. Je suis Narm, apprenti de Marimmar le Magnifique. Nous sommes à la recherche de Myth Drannor.

Eberlué, Marimmar découvrit un grand elfe aux cheveux noirs, armé d'une épée et d'une baguette. La dame debout à son côté était d'une exquise beauté quasi elfique : les yeux noirs, une jolie bouche et une mince silhouette. Plantés au milieu du sentier que suivait le mage, ils ne paraissaient pas disposés à s'écarter, même s'ils les avaient gratifiés d'un hochement de tête courtois.

Marimmar se racla la gorge :

— Salutations. Connaissez-vous le chemin qui mène à la cité de la beauté, mon bon seigneur ?

— Oui, le Magnifique, répondit l'elfe d'une voix grave et mélodieuse, mais pimentée d'une nuance sarcastique. Cependant, je dois t'en barrer l'accès. Myth Drannor n'est pas une corne d'abondance. C'est un endroit sacré pour mon peuple, même si nous avons en grande partie quitté nos arbres. C'est également un endroit fort dangereux. Des démons y ont élu domicile, à l'instigation de mauvais hommes. Ils patrouillent dans la forêt en ce moment, pas très loin d'ici.

— Je ne suis pas un freluquet qui s'effraie d'un rien, rétorqua sèchement Marimmar. Nous venons de loin, et nous voulons passer avant que les pillards achèvent de détruire Myth Drannor ! Ecartez-vous car je ne vous veux aucun mal.

— Éloigne ta monture, mage, répondit calmement la dame, car nous détesterions la blesser. Je suis Jhessail Arbredargent, de Valombre. Voici mon époux, Mérith Arc-Puissant. Nous faisons partie des chevaliers de Myth Drannor. Nous sommes ici chez nous, et te prions courtoisement de rebrousser chemin. Tu t'obstines à tes risques et périls...

— C'est ridicule ! Vous prétendez me dicter ce que je dois faire ?

— Non pas, railla Mérith. Nous t'informons simplement des conséquences de ton choix, bon mage. Ta destinée est entre tes mains.

Marimmar s'aperçut qu'il était en position d'infériorité. Grommelant, il tourna bride.

— Il y a peut-être du vrai dans ce que vous dites. Je partirai ailleurs à la recherche de connaissances. Mais sachez que les menaces ne détourneront pas les explorateurs suivants, plus avides que moi, et de beaucoup.

— Bon voyage, Narm et Marimmar, dit Jhessail, amusée.

Mérith et Jhessail les regardèrent s'éloigner.

— Ce vieil homme est idiot, dit la jeune femme, l'air pensif. Il va chercher à passer par un autre chemin et il courra ainsi à sa perte.

— L'imbécile y perdra de son arrogance, répondit son mari avec un haussement d'épaules. Il aura été averti. J'espère qu'il n'entraînera pas le jeune dans sa chute.

— Sans les démons et les bêtes, Myth Drannor aurait souffert de surpopulation la saison passée, et elle aurait fait de l'ombre à Valombre... Pourquoi ces mages sont-ils tous plus bornés les uns que les autres ?

Mérith lui adressa un sourire :

— Tu sais bien, ma chère, qu'aventuriers et imbéciles sont des synonymes.

Jhessail le regarda.

Le chevalier attira sa femme dans ses bras. Il était rare, pour un humain et un elfe, de partager un amour aussi profond et aussi simple, sans tragédie à l'arrière-plan.

— Là ! s'exclama le Magnifique peu après, je distingue des tours entre ces arbres... Ce doit être la vieille ville où résident les mages...

Marimmar n'eut pas le temps d'achever sa phrase. Un faciès grimaçant surgit du néant pour le narguer. Le démon bondit sur eux, déployant ses ailes de chauve-souris ; il fut suivi d'une horde de ses congénères, tous plus sinistres les uns que les autres.

D'une voix tremblante, Marimmar bafouilla un sort de protection. Après un terrible instant, les deux hommes durent se battre et vendre chèrement leur peau.

LES PORTES DU DESTIN

Mes feux étourdissent mon ennemie ; mes crocs et mes griffes la déchiquettent dans sa fuite. Cruel, moi ? Non, car jusqu'à présent, elle n'avait jamais vraiment vécu, ni su la valeur de la vie quelle gaspillait ainsi. Elle devrait me remercier.

Gholdaunt de Tashluta

Extrait d'une lettre à tous les ports de la côte des

Epées, écrite lors de sa chasse contre le pirate

Valshee de la Lame Noire.

Année des Vagues errantes

De colline en colline, la compagnie de la Lance étincelante se hâtait le plus discrètement possible. Quelque part devant, voilés par les brumes, se dressaient les Pics du Tonnerre. Les guerriers qui les avaient attaqués sans défi ni bannière les précédaient. Il suffisait de suivre les herbes écrasées par leur passage. Burlane s'inquiétait :

— À ton avis, Thail, si leurs archers ne reviennent pas, cela les alertera-t-il ? Sommes-nous en train de nous jeter dans la gueule du loup ?

— Sans doute, acquiesça l'autre. Mais par ce brouillard, suivre une autre route serait folie. Mieux vaut les talonner, ou carrément rebrousser chemin.

Burlane se tourna vers le reste du groupe :

— Et vous autres, qu'en dites-vous ? Retournons-nous vers Myth Drannor, ou cherchons-nous fortune ailleurs ? Une telle poursuite pourrait nous coûter la vie.

— La mort, nous la risquons chaque jour, fit observer Ferostil, stoïque, et les trésors sont partout jalousement gardés.

Il y eut des hochements de tête approbateurs.

— Continuons alors, décréta le chef. Armes au clair, et au trot !

Le groupe força l'allure, gagnant les montagnes. Il n'y avait pas trace des guerriers ni des mules chargées de coffres. Les compagnons durent progresser à pied, en raison des pierres glissantes.

Ils atteignirent un escarpement rocheux, à l'aplomb de la nappe brumeuse. Devant eux s'étendait une vallée vierge flanquée de hautes montagnes.

Aucun danger ne paraissait les menacer, mais ils ne relâchèrent pas leur attention.

— Ce versant est l'endroit idéal pour un poste de guet, remarqua Rymel.

— Grimpons le flanc droit, une fois que nous aurons atteint le bout de la vallée, décida Burlane. Que tout le monde reste vigilant ! Je ne veux pas que l'ennemi sonne l'alarme ou nous bombarde de pierres, compris ?

Le groupe marmonna son accord et se remit en route. La piste devenait de plus en plus difficile : l'herbe se raréfiait, parsemée de rocs et de broussailles. Mais même Shandrill

discernait encore les empreintes des mules.

La vallée s'ouvrit enfin devant eux.

Sous l'éclat du soleil au zénith, le val déployait sa verdure ; au nord-ouest, une paroi rocheuse le délimitait. À gauche scintillaient de petits étangs. Un faucon tournoyant dans les nues était le seul signe de vie. Il n'y avait aucune trace de la mystérieuse colonne.

Le groupe entama l'escalade. Burlane enjoignit au nain de rester près des chevaux. Quelque chose dans l'air diffusait une sourde menace...

Un homme apparut soudain au-dessus d'eux. Carré et massif, il portait une tunique couleur lie-de-vin.

— Qui êtes-vous ? cria-t-il avec colère. De quel droit avez-vous franchi les Portes sans autorisation ? Parlez ! Montrez votre sauf-conduit ou préparez-vous à périr !

L'inconnu n'arborait ni bâton ni arme. Ses yeux de braise lui donnaient un air cruel et maléfique.

— Quelles portes ? cria Burlane en réponse, sans cesser de grimper.

Tapie derrière un gros roc, Shandrill vit ses compagnons se déployer en avançant vers l'homme, armes au poing.

— Les Portes du Destin, fut la réponse glaciale.

Le mage commença à chanter ; un éclair jaillit de ses doigts. Un cri de douleur se répercuta dans la vallée. Gravement brûlé, Ferostil s'effondra entre deux rocs. La jeune fille fut trop choquée pour articuler un son.

La compagnie se rua à l'attaque comme un seul homme. La dague de Rymel rebondit contre une barrière invisible. Des doigts tendus du magicien, neuf traînées de lumière bondirent sur les intrus. Avec une fascination morbide, Shandrill vit ses frères d'armes être heurtés de plein fouet. Puis elle-même fut foudroyée par un rayon de feu glacial. Une telle souffrance... !

Recroquevillée, l'adolescente hurla ; des flammes vivantes dévoraient ses entrailles et sa poitrine, lui arrachant des larmes.

La douleur passa, la laissant sans forces et nauséuse. Shandrill était incapable de saisir une arme et d'esquisser le premier geste offensif contre leur ennemi. Tremblante, en pleurs, elle s'écroula à l'ombre d'un rocher. Dieux ! Que lui avait fait ce sorcier ?

Au bout d'une éternité, elle rouvrit les yeux. Des crampes la tirèrent de son hébétude. Elle vit le thaumaturge accomplir des signes cabalistiques ; Rymel grimpait toujours. D'où elle se trouvait, elle distinguait la silhouette inconsciente de Thail, et Delg, impuissant à son côté. Au-delà brillait la lance magique, sur laquelle Burlane prenait appui pour continuer péniblement l'escalade.

Fulminant, elle cracha le sang qui lui emplissait la bouche. D'un coup d'épée sur sa main droite, Rymel venait d'interrompre un charme du sorcier, qui s'apprêtait sans doute à leur porter le coup de grâce. De l'autre main, l'inconnu dévia la lame du barde ; puis il cria un mot.

L'instant suivant, il avait disparu. L'épée de Rymel mordit la poussière. Shandrill aperçut leur ennemi, rematérialisé derrière ses compagnons. Tirant l'épée à son tour, elle poussa un cri de rage et de terreur ; elle se savait trop faible pour opposer une résistance efficace, mais peu lui importait.

D'un mouvement fluide, Burlane pivota et jeta la lance sur le sorcier, trop occupé pour détecter le danger.

Projeté à terre par l'impact, il disparut... et réapparut, furieux, les traits crispés.

Il brandit un poing vers le ciel. L'anneau de cuivre qu'il portait au doigt scintilla au soleil. Shandrill se tapit vivement derrière son rocher, égrenant des prières à Dame Tymora. Au bout d'un moment, comme rien ne se produisait, elle risqua un coup d'œil, épée au poing.

Le mage se tenait toujours contre un roc, les doigts crispés sur la lance fichée dans son flanc. Rouge de colère, Burlane avançait vers lui.

Ferostil et Rymel arrivaient aussi, plus loin.

L'envoûteur leva ses mains ensanglantées pour lancer un nouveau sort. Jurant, Burlane lança son épée que l'autre esquiva d'un pas de côté, sans interrompre sa gestuelle. Jurant de plus belle, le guerrier dégaina un grand couteau et força encore l'allure.

Se souvenant de ses dagues, Shandrill en prit une, visa soigneusement et lança.

Trop tard. Le mage avait terminé son incantation. Burlane fut emmêlé dans des fils gluants qui le plaquèrent contre la roche. La dague fit mouche, entaillant la main gauche du sorcier.

Effrayée par son regard haineux, la jeune fille avança quand même bravement.

Rymel était plus près quelle de leur ennemi. Ce dernier fit mine de fuir.

Criant sa rage, le barde sauta par-dessus Burlane, paralysé dans sa toile noire, et s'apprêta à jeter *son* épée sur le fuyard.

Alors retentit un hurlement sauvage venu des deux. Planant à l'extrémité de la vallée, un immense dragon vert apparut entre deux pics et tendit son long cou vers les aventuriers.

Dans le regard de la terrible créature, Shandrill lut sa mort. Paralysée, elle fut submergée par le nuage gazeux que la bête cracha sur les intrus, au milieu des rires démoniaques du sorcier. Rymel manqua sa cible et l'ombre titanesque recouvrit le groupe. Les poumons en feu, la respiration coupée, Shandrill s'évanouit.

Planant au sein de nuages cramoisis, elle rêva de dragons qui dansaient...

Shandrill gisait sur quelque chose de dur et glacé. L'air était lourd d'effluves de mois. Etonnée, la jeune fille s'aperçut que la douleur avait disparu. La magie, sans doute. Elle avait recouvré sa liberté de mouvement.

Elle entendit deux voix d'hommes qu'elle ne connaissait pas :

— Non, tes hommes ne l'auront pas ! Son sang est trop précieux pour ça – tant qu'il reste pur et inviolé ! décréta le premier.

— Comment peux-tu en être certain ? dit un autre, plus âgé. Ces jours...

N'écoutant plus, affolée, elle se leva en toute hâte et chercha fébrilement un moyen de s'échapper.

On l'avait dépouillée de ses armes et de ses bottes. Elle se trouvait dans une petite grotte dont l'extrémité était trop étroite pour s'y faufiler. L'autre issue était bloquée par un roc massif. Il n'y avait ni portes ni fissures visibles. Une pâle lueur violette éclairait sa prison. Au centre se trouvait un bloc de pierre horizontal de la taille de deux hommes. Horrifiée, Shandrill s'aperçut qu'il s'agissait d'un cercueil. Deux autres se découpaient dans la pénombre.

Elle tendit de nouveau l'oreille mais ne perçut que le silence. Les deux inconnus avaient dû s'éloigner.

De désespoir, elle martela le roc de l'entrée, sauta dessus, le poussa de toutes ses forces – en pure perte.

Elle allait mourir dans cet horrible trou. Elle frissonna en repensant aux bribes de la conversation qu'elle avait surprise. Il n'y aurait pas d'issue, cette fois. Elle avait exploré chaque pouce carré de sa prison. Son regard se posa sur les cercueils.

Que contenaient-ils ?

Tapie dans la pénombre glacée, elle contempla celui que baignait la lueur magique. Il ne portait aucune inscription, et pas davantage de runes gravées ou peintes.

On l'avait poli avec un soin remarquable – le travail de nains, sans doute. À la pensée de soulever le couvercle, une peur panique s'empara de la jeune fille.

Un cadavre affreusement mutilé, grouillant de vers, lui murmura son imagination. Ou pire, une de ces épouvantables créatures d'outre-tombe : des vampires, des goules, des squelettes animés...

Elle n'aurait nulle part où fuir si c'était le cas. D'ailleurs, pourquoi un seul des cercueils était-il éclairé ? Déclencherait-elle quelque sort en approchant, en le touchant ?

Shandril resta longtemps sans bouger, luttant pour maîtriser sa peur. Rien ne se produisit. Aucune voix ne lui parvint. Elle était seule.

Captive.

D'un instant à l'autre, le bloc obstruant l'entrée pouvait pivoter en grinçant. Et alors il serait trop tard...

Déglutissant avec peine, elle se souvint de ce qu'elle avait dit à la compagnie, une éternité plus tôt : *« J'ai cru comprendre que vous aviez besoin d'un nouveau voleur. »*

Etaient-ils tous morts ? Elle chassa cette pensée et se concentra.

Et si mes amis ensanglantés gisaient à l'intérieur ?

Puis elle se souvint de la face burinée de Gorstag. Il s'était trouvé une ou deux fois dans de pires situations, et il vivait toujours pour en parler.

Shandril se leva et avança bravement vers la lumière violette. Elle posa la main sur le couvercle.

Rien.

Elle poussa.

Toujours rien. Le couvercle était lourd. Mâchoires crispées, elle poussa de toutes ses forces, épaule contre le couvercle ; il pivota lentement.

Elle jeta un coup d'œil à l'intérieur. Rien ne bougeait. Il n'y avait que des os allant du jaune au brun.

Elle les examina soigneusement, puis soupira. Cela n'expliquait toujours pas la raison du halo magique.

À qui avaient pu appartenir ces os, épars comme autant de brindilles pourries dans une forêt ?

Shandril remarqua une chose curieuse : le sépulcre contenait trois bras. Un corps à trois bras ?

Intriguée, elle se pencha pour toucher un poignet squelettique.

Idiotie ! se dit-elle. *Qu'as-tu fait ?*

Elle s'immobilisa, prête à tout. Rien n'arriva.

Haussant les épaules, elle poursuivit ses investigations. À la lumière, elle distingua une inscription sur l'os. Pourquoi avoir gravé un mot sur un os pour l'abandonner ensuite dans une tombe ?

Plissant les yeux, Shandril lut :

—«Aergatha ».

Brusquement, elle ne fut plus dans la grotte ; elle se trouvait ailleurs, dans un endroit sombre et moite. Des griffes s'abattirent sur elle, lui arrachant un cri d'angoisse.

Blanc comme un linge, Narm luttait pour défendre sa vie. Deux démons à tête de mort le narguaient avec d'horribles rires de gorge. Ils semblaient trop passionnés par la résistance puérile de leur proie pour l'occire sur-le-champ. Le tonnerre roulait au-dessus d'eux, et la pénombre tombait sur la scène du combat.

À trois reprises, Narm avait dû son salut à des sauts périlleux d'acrobate. Tour à tour, les démons se rendaient invisibles pour le prendre à revers et pimenter le jeu. Il se battait à l'aveuglette, déviant de justesse un os crochu visant sa gorge ou son entrejambe. Il avait fait mouche une fois, mais la créature était réapparue avec un grand sourire, apparemment indemne.

La sueur l'aveuglait presque. Une magie aussi faible que la sienne était inutile en pareilles circonstances.

Tout son Art n'avait pas sauvé Marimmar.

Après quelques sorts spectaculaires, le pompeux mage avait été débordé par le nombre, puis lentement démembré par les monstres. Les mêmes crochets ensanglantés s'attaquaient à présent aux poneys. Les deux adversaires de Narm jouaient avec lui...

L'elfe et sa dame leur avaient donné un avertissement en bonne et due forme. Marimmar l'avait pris de haut. Le Magnifique venait de payer son arrogance d'une mort atroce. Une seule faute avait suffi à les mener au désastre.

La tête tranchée de son maître, les yeux exorbités, surgit devant lui. Le regard hideux se riva dans le sien ; Narm hurla de terreur. Frénétique, il brandit son bâton vers la tête volante qui grimaçait horriblement.

Le bois fendit l'air, ne rencontrant aucune résistance. Une illusion ! Des rires démoniaques éclatèrent autour de lui.

Il était cerné ! Désespéré, il pivota et se rua sur le premier démon, pour tenter de briser le cercle. Le monstre esquiva, sa queue de scorpion ondulant vers lui. Narm exécuta une roulade arrière, le cœur affolé, et se rétablit, bâton en main. Il était perdu de toute façon. Si seulement Marimmar avait fait taire sa superbe et écouté l'elfe !

Il y eut un éclair aveuglant ; le monde explosa. Narm se cogna contre quelque chose – un tronc d'arbre.

Une voix de femme s'éleva :

— Il vit, Lanseril. Il l'a échappé belle : il s'en est fallu d'un cheveu que ton éclair magique achève le travail des démons...

— C'est ton tour, tu te souviens ? badina un homme d'une voix claire.

Cillant frénétiquement, Narm gémit :

— À l'aide ! J'ai perdu la vue !

— Et la raison, mon garçon, si tu t'imaginais investir Myth Drannor avec une brindille comme étendard !

L'inconnu prononça un mot. Une lumière parut se matérialiser sur sa gauche puis fuir dans une gerbe d'étincelles. Cela n'améliora pas les choses pour Narm, toujours plongé dans une ouate filandreuse. Une main se posa sur son bras. Tendus, ils levèrent leur bâton.

— Non, non, lui dit l'homme à l'oreille, si tu me frappes, je te laisse là, en compagnie des démons... Combien étiez-vous ?

— Juste deux, bafouilla Narm. Marimmar... le Magnifique et moi.

— Je suppose que ton maître n'est plus de ce monde, intervint la femme d'une voix douce. Une main l'agrippa et le guida.

— Exact, dit l'homme qui marchait à côté de Narm. J'ai vu ce qu'il en restait, et de même pour les deux chevaux. Peux-tu te tenir en selle ?

Narm parvint à hocher la tête.

Il sentit un étrier sous son pied ; on l'aida à se hisser en selle.

La femme répéta un mot que le jeune homme avait déjà entendu.

— Par Tymora, s'exclama l'homme, ces chiens sont têtus ! Un autre arrive sur nous ! En route ! Illistyl, conduis-le, veux-tu ?

— D'accord. Tiens les rênes, dit la femme au rescapé, et laisse le cheval respirer, veux-tu ? Nous ne sommes pas encore sortis des bois, comme on dit en Cormyr ! Je suis Illistyl Elventree, et mon compagnon est Lanseril Mantelneige. Nous allons à Valombre.

— Valombre ? (Il distinguait vaguement les arbres ; sa vue revenait.) Comment m'avez-vous sauvé ?

— Tu étais piégé. Lanseril a failli te percuter avec le rayon. Ce n'aurait pas été la première fois. Y vois-tu mieux maintenant ?

— Les arbres, oui, les chevaux... De vagues silhouettes... Comment m'avez-vous trouvé ?

— Nous sommes des chevaliers de Myth Drannor. Ceux qui s'aventurent dans les parages à la recherche de trésors ont souvent affaire à nous. Les malchanceux tombent d'abord sur les démons.

— Nous... nous avons rencontré un elfe, gente dame. Du nom d'Arc-Puissant, selon ses dires. Il était accompagné d'une magicienne. Ils nous ont prévenus, mais mon maître s'est offusqué. Il s'est entêté et a pris un autre chemin. Il était... fier et volontaire.

— Il n'est pas le seul, que ce soit parmi les morts ou les vivants. Tu étais son apprenti ?

— Oui. Je suis novice dans les arts, ma dame. Je n'en étais qu'aux balbutiements – et je le resterai sans doute.

— Ton nom, sage apprenti ?

— Narm, bonne dame.

— Dame, je le suis, mais «bonne », je crains que non. Ma langue est trop vive et trop caustique. Ralentis, Narm, nous abordons un passage tout en bosses, trous et racines.

— Mais les démons ?

— Nous voici hors de danger. Ils sont apparemment restreints à un périmètre précis. Je peux appeler Elminster maintenant.

— Elminster ?

— Le Sage de Valombre. Agé de cinq cents ans, il est un des mages les plus puissants de Faerûn. Tiens-toi correctement en sa présence, mon garçon, si tu tiens à saluer l'aube prochaine en homme et non en crapaud – ou pire.

— D'accord. Cet Elminster... Aurait-il besoin d'un apprenti ?

— Il apprécie à peu près autant les apprentis que la peste ! rit Illistyl. Mais tu peux toujours tenter ta chance.

— Je ne sais si je dois, ma dame.

— Un homme qui combat les démons avec une branche d'arbre, effrayé à l'idée de poser une question à Elminster ? Il serait des plus flattés.

Ils longèrent une profonde crevasse. Narm recouvra la vue et distingua la cavalière pour la première fois. À son étonnement, c'était une toute jeune femme, plutôt menue, qui portait une

simple tunique sur sa tenue de forestière. Ses bottes étaient du meilleur cuir. Sentant son regard peser sur elle, elle se tourna, souriante. Il lui rendit son sourire, avant de s'étonner. Ces deux-là savaient vaincre des démons comme s'il s'agissait d'humains. Qu'allait-il advenir de lui aux mains de gens si puissants ?

Ecrasé de désespoir, il comprit qu'il avait tout perdu dans l'aventure, y compris ses grimoires. Ne lui restaient que ses habits, un couteau, et une poignée de pièces. Sans foyer, sans maître, sans moyens de subsistance... Quel besoin aurait-on de lui dans une ville qui comptait déjà des personnes comme Elminster ou Illistyl ?

Mâchoires crispées, le cœur lourd, Narm chevaucha en silence. Illistyl remarqua son désarroi, mais ne dit rien. Certains combats étaient solitaires.

Le jour diminua ; la nuit tomba sur la forêt. Un grand aigle tournoya dans les cieux et les rejoignit dans une clairière. L'oiseau se brouilla sous leurs yeux et se transforma en un homme au regard vif, vêtu de la tunique des druides. Narm salua gravement Lanseril Mantelneige.

La nuit fut calme. En rêve, Narm souffrit mille morts ; il sauva son maître cent fois et anéantit dix mille démons. Il se réveilla à plusieurs reprises en sursaut, hurlant de terreur, les larmes aux yeux. À tour de rôle, Illistyl et Lanseril vinrent s'asseoir près de lui pour lui apporter aide et réconfort.

Mais ses nuits seraient longtemps peuplées de démons grimaçants...

Le jour suivant, chevauchant vers l'ouest en compagnie d'Illistyl, survolé par Lanseril, Narm sut qu'il devrait revenir à Myth Drannor. Non pour venger Marimmar, mais pour se délivrer de terreurs qui menaçaient de le hanter jusqu'à la fin de ses jours. À demi assommé de fatigue, il se demanda s'il vivrait assez longtemps pour voir la cité en ruine.

Ils parvinrent à une belle vallée parsemée de fermes, de jardins, près des rives du fleuve Ashaba, au pied du rocher surnommé le Vieux Crâne. Laissant les chevaux dans une pâture, Illistyl guida Narm vers la Tour biscornue.

Ils passèrent devant les gardes, avec qui la jeune femme échangea des saluts. Puis elle le mena dans une vaste pièce où un homme impavide, aux brillants atours, trônait et écoutait la dispute de deux fermiers. La moustache du seigneur Trystemine cachait sa moue amusée.

Illistyl fit asseoir son jeune protégé sur un banc de la salle d'audience presque déserte. Examinant les lieux, Narm remarqua les immenses tapisseries derrière le trône, et une balustrade où veillait un autre garde, un carreau encoché à son arbalète.

Trystemine mit fin à la dispute des fermiers en rendant son jugement sur le partage de leurs terres. Illistyl fit signe à Narm de se lever et avança à son tour, le conduisant devant le trône.

Il fit une révérence hésitante.

— Narm, lui glissa-t-elle à l'oreille, voici le seigneur Trystemine de Valombre. Réponds correctement à ses questions, si tu ne veux pas que je regrette de t'avoir aidé.

Souriante, elle se tourna vers le suzerain :

— Nous l'avons trouvé assailli par des démons à Myth Drannor.

Le seigneur posa son regard vif et pénétrant sur le jeune homme :

— Bienvenue. Pourquoi être allé là-bas, Narm ?

— Mon maître, le mage Marimmar y cherchait la puissance. Nous sommes partis du Cormyr tous deux. Nous avons rencontré en chemin Méridith Arc-Puissant et Jhessail Arbredargent, qui nous ont prévenus du danger. Mon maître a cru qu'ils essayaient de le

priver des trésors qu'il s'attendait à trouver là-bas. Nous avons emprunté un autre chemin ; c'est là que les démons nous ont attaqués et ont tué mon maître. Sans l'arrivée providentielle de cette gente dame et du druide Lanseril Mantelneige, je serais mort aussi. Ils m'ont amené ici.

— Très bien. Que vas-tu faire ?

— La nuit dernière, seigneur, je n'aurais su quoi dire. Mais ma décision est prise. Je retournerai à Myth Drannor. Si je ne le fais pas, ajouta-t-il doucement, je verrai des démons partout jusqu'à la fin de mes jours.

— Cela te coûtera sans doute la vie.

— Si c'est la volonté de Tymora et de Mystra, qu'il en soit ainsi.

Trystemine se tourna vers Illistyl, légèrement surprise :

— Qu'en dis-tu ? Doit-on laisser un homme courir à sa perte ?

— Nous devons toujours écouter notre cœur, dans la mesure du possible, répondit-elle. À toi revient la lourde tâche, Trystemine, de décréter qui aura ou non le privilège d'agir à sa guise. J'ai hâte de te voir rendre ce jugement, ajouta-t-elle avec un sourire.

— Tu n'as plus de maître, reprit Trystemine, se tournant vers le jeune homme, et plus de sorts non plus ?

— En effet, seigneur. Si je retourne à Myth Drannor, je dois trouver un maître de première qualité. J'ai entendu parler d'Elminster. Existe-t-il d'autres mages de son envergure qui accepteraient de prendre un apprenti à leur service ?

Trystemine sourit :

— Oui, la dame qui se tient à ton côté, par exemple. Son mentor également, Jhessail Arbredargent. D'autres, de moindre renom, pourraient également t'accueillir. Illistyl a foi en toi. La vallée t'est ouverte, et tu es le bienvenu à la Tour d'Ashaba. Que les dieux t'accompagnent.

Narm s'inclina et plaça une main ferme sur le bras de sa compagne.

— Merci, mon seigneur.

Illistyl décocha un clin d'œil au seigneur des lieux :

— Les aventuriers et les idiots font de jolis duos, n'est-ce pas ?

— En effet. Mais qui saurait dire qui est qui ? conclut finement le seigneur.

BIEN DES RENCONTRES

Nous, les voyageurs, ne cessons de nous dépêcher au cours de notre existence. Seuls les gens attachés à la terre attendent que survienne le danger. Les autres tâtonnent à l'aveuglette, épée au clair, durant bien des rencontres. Chacune peut être la dernière, car, dans les étendues sauvages, seul le dragon attend que sa pitance vienne se fourrer dans sa gueule. Le loup, l'orque, la gorgone chassent et sourient de toutes leurs dents quand ils rencontrent leur dîner. Qu'y a-t-il d'encore plus dangereux ? Eh bien, tous les hommes que vous rencontrez.

Jarn Tiir de Lantan

Un Conte de Marchand

Publié l'Année de la Lune fumante

Shandrill se jeta à terre ; gémissant, elle se traîna à quatre pattes loin des terribles griffes. Elle reconnaissait la créature pour avoir vu une sculpture la représentant sur un coffret, à l'auberge : une gargouille. Un instant, elle souhaita n'avoir jamais quitté sa montagne de vaisselle à astiquer. Sautant sur ses pieds, elle partit à toutes jambes vers le cercle de lumière dans lequel elle était apparue. Un autre, plus loin, délimitait une sorte de seuil.

Derrière elle, elle entendit des battements d'ailes ; la gargouille la poursuivait ! Serrant la main squelettique qui l'avait projetée dans ce lieu magique, la jeune fille courut à perdre haleine sur le sol accidenté de la caverne.

Sanglotant, Shandrill sut quelle ne distancerait jamais le monstre. Elle atteignit le bout de la caverne, jonchée de rocs et d'os.

À mi-hauteur planait un ovale de lumière qui clignotait faiblement. Il n'y avait aucune porte, hormis l'étrange cadre lumineux. Sentant une pression au revers de sa tunique déchirée, elle fonça au moment où les griffes du monstre lui lacéraient le dos. Elle tomba dans le vide en hurlant, le dos en feu et poisseux de sang.

Elle fut projetée ailleurs, sur un sol jonché de détritrus. Un soleil anémique filtrait quelque part sur sa droite. Elle se releva péniblement, prenant la mesure de son nouvel univers.

Shandrill était seule, dans une grande pièce haute de plafond. Pas de gargouille. Pas de portail lumineux. Elle se rassit lentement, et reprit son souffle.

Elle serrait toujours dans son poing l'os gravé. Elle le plaça sur ses cuisses. Elle se trouvait au milieu de nulle part, seule et perdue, sans armes et endolorie. La soif et la faim ajoutaient à ses misères. L'aventure... Bah !

Elle ne fut pas surprise de voir arriver du fond de l'immense pièce trois créatures ailées – laides, avec un bec incurvé, des serres toutes prêtes à la capturer, des ailes de chauve-souris couleur rouille, et de petits yeux mauvais rivés sur elle.

Etouffant un juron et un sanglot, elle se releva et courut en clopinant vers l'autre bout de la salle. Sous les hautes fenêtres par où coulait la lumière diurne, se trouvait une porte de bois aux jolies sculptures florales. Horrifiée, Shandrill s'aperçut qu'elle ne comportait aucune serrure ou poignée. Les battements d'ailes se rapprochèrent.

Désespérée, Shandrill passa les mains sur le bois lisse, puis elle recula pour donner un solide coup d'épaule contre les battants.

Le bois pourri explosa sous l'impact ; l'adolescente bascula dans un puits sans fond. Dans sa chute, elle aperçut des arbres immenses et des tourelles couvertes de lierre. De l'une d'elles, elle vit s'envoler une femme ailée, nue, aux yeux cruels.

Puis la jeune fille s'écrasa dans une mare d'eau.

Shandrill coula à pic. L'eau glacée l'empêcha de s'évanouir. Elle se débattit pour remonter à la surface, et aspira goulûment l'air quand elle y parvint.

— Dame Tymora, suffoqua-t-elle, par pitié, assez !

Au-dessus d'elle, elle aperçut de nouveau la femme ailée, occupée à dépecer les trois petits monstres qui l'avaient poursuivie et qui devaient être des striges.

Shandrill savait que les démons peuplaient les ruines. Les plus proches, à ce qu'elle avait entendu dire à l'auberge, étaient celles de Myth Drannor, l'antique cité des elfes.

La jeune fille s'extirpa péniblement de l'eau croupie. Ses bras lui semblaient de plomb. L'os magique était tombé au fond du puits. Au moins, aucun monstre ne l'avait-il attendue.

Elle entendit des bruits d'éclaboussures derrière elle. Se retournant pour voir d'où cela provenait, elle distingua une grappe d'yeux montés sur un pédoncule mouillé, accompagné d'une multitude de tentacules tendus vers la démons, capturée en plein festin.

Vaincue par les membres visqueux, ses longues ailes battant follement l'air, elle fut irrésistiblement attirée dans l'eau et noyée. Il ne resta plus que quelques bulles à la surface pour témoigner du drame fulgurant qui venait de se jouer.

Le cœur au bord des lèvres, Shandrill se détourna. Elle rampa jusqu'à des buissons pour se cacher et reprendre des forces. Mais le sol se déroba sous ses genoux ; elle tomba dans un endroit sombre et moite. Épuisée, elle sombra aussitôt dans l'inconscience.

— Fais attention, ivrogne invétéré, dit affectueusement Torm à Rathan, ou tu vas tomber la tête la première dans la gadoue !

Le prêtre rougeaud examina son compagnon d'un œil torve :

— Tymora t'adore pour tes inquiétudes mal placées, chien galeux de voleur, lèche-bottes ! J'aime un petit coup de rouge, c'est vrai – la belle affaire ! Est-ce que je tombe de selle fin soûl pour autant ? Est-ce que je fais honte à la Belle Dame, ma patronne ?

Narm, qui chevauchait entre eux, se tut sagement. Ils traversaient les bois, en direction de Myth Drannor. Depuis leur départ de Valombre, Torm le voleur n'avait cessé de taquiner Rathan ; le prêtre avait passé son temps à vider les outres de vin. Les mules de bât qui trottaient derrière eux ressemblaient furieusement à des grappes de raisin ambulantes. Elles ployaient sous les multitudes de gourdes ficelées au-dessus des vivres.

— Tu es perdu dans tes pensées, bon Narm ? s'enquit Torm avec un sourire. L'heure n'est plus aux apitoiements, maintenant que te voilà un aventurier ! Les philosophes pensent et ne savent rien faire d'autre. Les aventuriers courent à leur perte sans réfléchir. Une seconde de réflexion suffirait à leur faire prendre la fuite sans demander leur reste !

— Non pas ! intervint Rathan. Si tu adores Dame Tymora, la chance t'accompagne et te

protège, ne contrariant en rien ton audace.

— Oui, si tu adores Tymora, reprit Torm. Nous sommes plus avisés que cela, n'est-ce pas, Narm ?

— Vous adorez Mask et Mystra à vous deux et vous me parlez de prudence ? ricana Rathan. Chaque jour est décidément plein de surprises !

Alerté par une étrange silhouette entrevue dans les arbres, illusion sans doute destinée à terrifier les voyageurs, le prêtre sortit un symbole sacré de sa robe.

Il traça des cercles dans les airs, scandant doucement le nom de sa déesse. Le disque se mit à briller de plus en plus ; Torm scrutait les bois alentour, épée en main. Soudain, Rathan lâcha le symbole, qui flotta dans l'air, et chanta :

« Par le pouvoir et la grâce de Tymora,
Que soient dévoilées maintenant où que j'aie
Toute vie et toute chose maléfique ! »

Puis il reprit le disque et s'exclama :

— Ah, je les vois ! Six créatures, par là ! (Il empoigna une masse d'armes à sa ceinture.) Prêt, Torm ? Narm, ouvre l'œil.

— Six ? demanda ce dernier. Et si ce sont des démons ?

Rathan Thentraver le regarda, sans répondre. Puis il talonna sa monture, hurlant à tue-tête :

— Pour Tymora et la victoire ! Les chevaliers de Myth Drannor courent vers l'ennemi ! Préparez-vous à mourir !

Torm partit au galop à sa suite, sa longue épée décrivant des moulinets dans les airs.

Resté en arrière avec les mules, Narm entendit les cris de guerre, puis le choc des armes.

Que ferait-il si ses deux compagnons étaient massacrés ? Il sortit nerveusement sa dague en entendant quelqu'un revenir.

Ce fut Torm qui le salua gaiement le premier, suivi de Rathan.

— Des aventuriers venus de Château-Zhentil, des prêtres de Baine et un illusionniste, l'informa-t-il.

— Morts ?

— Oui. Ils n'étaient disposés ni à fuir, ni à se rendre.

— Mais..., commença Narm, dérouté, comment pouvez-vous vous précipiter comme ça, sachant que vous auriez affaire à six ennemis, dont un sorcier ?

— Les cris de guerre ? répondit Torm. Eh bien, si tu risques ta vie, autant le faire avec panache et style. Si je voulais risquer la mort sans m'amuser, je me serais fait collecteur d'impôts, pas voleur. Allons viens, dépêchons-nous avant que Rathan ait fini toute la nourriture et le vin !

Où était-elle ? L'odeur de la terre et de la vieille pierre humide flottait dans l'air. Etendue sur une surface dure et inégale, Shandrill rassembla ses esprits. Elle avait la bouche sèche, le dos et l'épaule endoloris, et la tête lui tournait. Elle se souvint être tombée dans le noir, en fuyant une forêt peuplée de démons et d'autres monstres. C'était sans doute Myth Drannor, d'où elle ne sortirait jamais vivante. Changeant de position, elle sentit du métal rouler sous elle, et en prit une poignée. Mais il faisait trop sombre pour savoir s'il s'agissait d'or.

Un cri retentit au-dessus d'elle, suivi de pas précipités et de bruits d'armes entrechoquées, le tout ponctué de jurons. Quelqu'un chuta près d'elle, dans un nuage de gravats et de pierres.

— Je t'ai eu ! s'exclama le quidam dans le noir.

— *Ilzazu* ! souffla une seconde voix au-dehors. Un éclair azur crépita dans la pénombre, suivi d'un gémissement d'agonie.

Shandril décida quelle en avait assez supporté ; elle s'évanouit derechef.

Quand l'aventurière en herbe revint à elle, la lumière filtrant du dehors était plus prononcée. Autour d'elle luisaient des milliers de pièces de cuivre, oxydées par le temps et l'humidité. *Soupir* ! Près d'elle se trouvaient les cadavres des deux adversaires de la veille. Celui qui portait une armure avait été rôti vivant ; une odeur de chair brûlée flottait autour de lui. L'autre, en tunique, serrait un bâton en son poing, une épée plantée dans la poitrine.

La jeune fille rampa jusqu'à la sacoche du défunt sorcier, prit sa dague et vida goulûment une gourde d'eau. Elle se régala de pain et de fromage séché et s'empara d'un silex et d'huile. Puis elle se confectionna une torche de fortune en enroulant des lambeaux de tunique imbibés d'huile autour de la pointe de l'épée calcinée, qu'elle alluma à l'aide du silex. Ainsi armée, elle examina les lieux, à la recherche d'une issue.

Avant que les flammes aient consumé le tissu, Shandril eut le temps de distinguer un escalier de pierre sans main courante ni ornement. Soupissant, elle entreprit la périlleuse ascension à quatre pattes, l'épée glissée à la ceinture.

Parvenue à l'étage supérieur, elle se retrouva dans les ténèbres. Ce devait être le rez-de-chaussée. Tenant la lame devant elle, Shandril avança lentement vers ce qu'elle espérait être la porte. En chemin, elle rencontra un pilier, des os craquant sous ses pieds, avant de parvenir à un mur.

À tâtons, elle trouva sur la droite une porte de bois, sans loquet. En désespoir de cause, elle donna de nouveau un grand coup d'épaule. Cette fois le bois ne céda pas.

Luttant contre les larmes, pestant contre le sort qui s'acharnait sur elle, l'aventurière en herbe chercha une poignée sur le bois lisse.

Elle décida de tenter sa chance à gauche ; une autre porte céda à la première poussée. Ebahie et enchantée, la jeune fille déboucha à l'air libre, en plein soleil.

Elle se glissa dans les bois, s'efforçant de se diriger vers le sud. Vingt minutes plus tard, elle n'avait toujours trouvé aucune trace de la cité. Ruines et décombres jonchaient le sol à perte de vue. Des arbres tourmentés avaient percé les dalles de marbre, déchiquetant à l'envi des minarets autrefois fiers et élancés. La plupart des ponts s'étaient effondrés ; ceux qui subsistaient étouffaient sous le poids des lierres grimpants et de multitudes de nids.

Shandril se faufila, évitant les espaces à découvert ; de temps à autre, elle apercevait toutes sortes de démons désœuvrés : noirs et luisants, rouge sanguin, écaillés et piquetés, mauves ou jaune verdâtre... Perchés sur des tours ou des créneaux ravagés par le temps, se pavanant sur les ponts ou sur des monticules de pierres, ils s'abandonnaient sans complexe au farniente. Certains, comme les démons ailés, faisaient quelques rondes de routine. Si c'était là Myth Drannor, il fallait se féliciter que les vallées civilisées n'aient jamais été balayées par ces hordes cauchemardesques.

Qu'est-ce qui empêchait ces collections de monstres de partir à la conquête du monde, et de semer mort et destruction tout leur content ?

Qu'importait. Shandril n'avait qu'une idée en tête : fuir. Si elle tombait entre les mains d'un

démon, et que celui-ci appelle ses petits camarades pour pimenter l'affaire...

Le crépuscule annonça la tombée de la nuit. Elle devait agir sans plus attendre ; elle se remit en route, espérant ardemment ne pas tourner en rond.

La cité morte paraissait s'étendre à l'infini. En examinant les environs, Shandrill aperçut quelque chose.

Dans une clairière, deux personnages s'affrontaient en un duel à mort. Un homme au regard perçant faisait face à une femme mince de haute taille, l'air cruel.

— Meurs, l'Ombrageuse, déclara-t-il froidement, les mains ondulant comme des serpents.

Shandrill se recroquevilla, osant à peine respirer.

Un cône de givre rugit en s'abattant sur la femme. Mais de ses doigts engourdis avaient déjà jailli quatre boules de feu.

Shandrill se traîna au coin d'une bâtisse dont il ne restait presque rien ; elle échappa de peu à la fournaise qui s'abattit là où elle se tenait quelques secondes auparavant.

Quand elle osa risquer un nouveau coup d'œil, l'homme avait disparu. À sa place restait un grand cercle calciné d'herbes et de pierrailles.

La survivante eut un rire triomphal, puis pivota sur elle-même pour s'assurer que le duel n'avait pas eu de témoin.

Elle aperçut aussitôt Shandrill. La jeune fille recula précipitamment et s'enfuit dans les broussailles à toutes jambes.

L'air miroita : la dame se matérialisa devant elle, lui coupant la retraite. Elle était très belle.

— Qui es-tu, petite ? Je suis Symgharyl Maruel, dite l'Ombrageuse.

Pour toute réponse, Shandrill brandit son épée calcinée. Eclatant de rire, l'enchanteresse la paralysa d'un geste. Elle noua une corde autour de sa taille, de son poignet, de son cou, et ordonna :

— *Ulthae !*

L'apprentie voleuse eut la chair de poule en sentant la corde ensorcelée glisser sur sa peau et resserrer sa prise. La dame en pourpre n'eut plus qu'à tenir l'extrémité de la corde d'une main nonchalante.

Au moins, songea la jeune fille, désespérée, elle va m'emmener loin d'ici. À moins, avec la chance qui me caractérise, que les démons la massacrent, et que je leur sois servie sur un plateau.

Symgharyl Maruel donna un coup sec et sa proie tomba sur les pierres brisées – autrefois un joli sentier de la cité de la beauté.

— J'ignore qui tu es, railla la magicienne en la traînant sur les cailloux, mais tu me rappelles quelqu'un. Ne serais-tu pas la jeune fille de la compagnie de la Lance étincelante que ces sombres idiots ont laissée filer ? Ton nom n'apparaissait pas sur leur charte. Tu parleras, ma fille, je te le garantis. Le Culte fera grand cas de ton sang, ma chère, surtout si tu es une pure jeune fille, encore vierge. Si jolie... Rauglothgor va se régaler.

Shandrill ne réussit même pas à pleurer.

À l'endroit où Marimmar et lui avaient rencontré l'elfe et sa dame, Narm devait prendre congé des deux chevaliers. Les belles inconnues qu'il avait vues à l'auberge braver les aventuriers en colère pour défendre un vieil homme les attendaient à la croisée des chemins.

À sa surprise, Oragie et Sharantyr se souvinrent de lui et lui sourirent. Torm leur expliqua rapidement la décision de Trystemine ; les jeunes femmes repartirent en patrouille.

— Vas-tu te rendre dans la cité morte, malgré tout ? demanda Torm.

— Oui, répondit Narm.

— Que Tymora te sourie, en ce cas, lui souhaita-t-il. Insensé comme tu es, tu auras besoin de sa protection pour survivre ne serait-ce qu'un jour. N'oublie pas de fuir quand c'est nécessaire, pour sauver ta peau. Seuls les démons ont des ailes.

Souriant, Narm leur fit ses adieux et partit vivement avant que sa détermination chancelle.

On apercevait la cité en ruine de Myth Drannor au-dessus des cimes des arbres. Désormais seul, Narm pouvait se comporter sans contrainte ni gêne. Il allait revoir des démons et survivre. Par Mystra, il allait agir de son propre chef.

Loin sur sa droite, il distinguait une tour de pierre encore majestueuse malgré les outrages du temps. Les pavés subsistant étaient noyés d'herbes folles et de lianes rampantes. Il vit une femme en costume pourpre traîner au moyen d'une corde une silhouette mince aux longs cheveux. La femme avait un rire de hyène ; elle descendit un escalier souterrain, sa victime impuissante cruellement ballottée à sa suite.

Le temps qu'il parvienne à l'escalier, les deux femmes avaient disparu. Sans réfléchir, il plongea à son tour dans les entrailles de la terre. Une puissante magie l'enveloppait, il la sentait ! Sans doute le trésor recherché par Marimmar.

Le souterrain menait à une salle obscure. Narm avançait avec prudence jusqu'à une grotte naturelle. La dame et sa captive se tenaient devant une source de lumière. La jeune fille, qui se débattait avec l'énergie du désespoir, parvint à ôter un anneau de corde de sa gorge et de son visage.

Stupéfait, Narm la reconnut ! La servante de l'auberge... Comment avait-elle pu arriver là ?

La femme lâcha la bride avec un rire moqueur ; sa victime tomba durement par terre. Voyant la détermination sur ses traits, tandis qu'elle luttait contre la corde, Narm sentit la rage le gagner. Levant le bras, il prononça le sort le plus puissant qu'il connaissait pour l'avoir étudié à l'insu de son défunt maître.

Frappée par un rai de feu, la magicienne se tourna vers lui, étonnée. Elle contre-attaqua sur-le-champ. Narm esquiva, songeant combien son Art était faible. Mais son adversaire s'arrêta soudain, attrapa Shandril par les cheveux et l'entraîna vers l'ovale de lumière où toutes deux disparurent.

Avec un grondement assourdissant, une boule de feu explosa à côté de Narm.

LA GROTTE DE LA DRACOLICHE

Assis dans la pénombre, plus d'un dracosire sourit. Il devient riche, paresseux et gras au fil des ans ; il ne semble jamais y avoir pénurie d'imbéciles pour le défier et le rendre plus riche et plus gras. Eh bien, qu'attendez-vous ? Ouvrez la porte et allez-y !

Irigoth Mmar, Grand Sage de la Porte de Baldur
Légendes de la côte
 Publié l'Année de l'Arbre frémissant

La lumière s'estompa, aussitôt remplacée par le froid. Shandrill gisait sur la pierre nue, une fois de plus. Elle soupira en éprouvant la résistance de la corde.

— Où sommes-nous ? souffla-t-elle à l'Ombrageuse.

— Dans un fortin abandonné. Viens.

Shandrill parvint à se relever, les bras plaqués contre les flancs. La magicienne lui fit emprunter un escalier en colimaçon. Par une fenêtre, la prisonnière aperçut les pics montagneux d'un paysage accidenté – à de nombreuses journées de marche de Myth Drannor. Une poigne ferme la propulsa en avant.

— Je t'avais bien dit qu'il irait fourrer son nez là où il ne fallait pas ! s'exclama une voix familière. Voilà pourquoi je l'ai suivi.

— Pour ce qui est de fourrer son nez où il ne faut pas, tu en connais un rayon, c'est certain ! Par les dieux, il y a vraiment eu droit ! Crois-tu qu'il vit toujours ?

— Il n'en a plus pour longtemps, si tu ne te dépêches pas. Ce n'est pas ta langue qu'il faut faire marcher, mais tes doigts ! Il dépérit à vue d'œil. Regarde, il fume encore ! Non, ne bouge pas, Narm. Je t'entends.

Le jeune homme luttait contre la douleur pour raconter l'histoire de la magicienne en pourpre et de la fille de l'auberge, mais seul un sanglot jaillit de ses lèvres.

— Reste tranquille, Narm, dit Torm d'une voix douce mais ferme. Tu veux que nous volions à la rescousse de la jolie fille ligotée que la magicienne – avec notre chance, ce doit être une puissante archimage – vient de pousser là-dessous. Calme-toi. Tu as eu la veine de tomber sur les deux plus grands crétins de Faerûn ; nous allons le faire. Oh, par le ciel, cesse de pleurer !

— Chut ! ordonna Rathan. Comment veux-tu que je travaille si tu offenses Tymora ?

— Moi ? Jamais !

— Mais si. Tu viens de préciser ironiquement « avec notre chance ». Tiens-moi plutôt cette potion de guérison...

Une bienfaisante fraîcheur se répandit dans le corps de Narm, chassant les brûlures. Il s'évanouit.

L'escalier se termina enfin. La pierre taillée fit place à la pierre naturelle. Les deux femmes aboutirent dans une caverne à la voûte inclinée.

Après avoir illuminé les lieux au moyen de sphères magiques, Symgharyl Maruel poussa Shandrill vers un autre tunnel sombre. L'air se rafraîchit.

Elles atteignirent une autre grotte aux murs incrustés de gemmes d'un vert marin, de la taille du poing : des beljurils légendaires.

Shandrill frissonna : la magicienne allait-elle la tuer séance tenante, la mettre en cage en attendant de la torturer, ou serait-elle transformée par magie en hideuse créature ? Était-ce l'antre d'un démon ? Par tous les Royaumes, où pouvait-elle être ?

— Halte. Agenouille-toi.

Shandrill obéit. Les globes disparurent. L'Ombrageuse entonna un chant. La lumière jaillit.

Le sol était en pente douce ; au fond de la grotte, des piles de pièces d'or, de bijoux, de statuettes d'ivoire ou de jade brillaient de mille feux.

Une voix caverneuse éclata, terrifiant la jeune fille. L'être parlait le langage des humains d'un ton patient, amusé et... dangereux :

— Qui va là ?

Le maître des lieux apparut à la lumière. La gorge nouée, Shandrill aurait pris ses jambes à son cou si elle avait eu la liberté de ses mouvements. Sa résistance affolée la projeta derechef à terre, la joue pressée contre terre. Cela lui épargna la peine de regarder l'horreur en face.

— Symgharyl Maruel l'Ombrageuse se tient devant toi, ô puissant Rauglothgor. Je t'ai apporté un présent : une fille capturée dans les ruines de Myth Drannor. Son sang peut t'être précieux. Mais les fidèles de Sammaster aimeraient d'abord la questionner. Il s'agit peut-être de la fille qui leur a échappé ; auquel cas, ils voudraient savoir comment cela a pu se produire.

La dame s'adressait au dragon de la nuit avec respect, mais sans la moindre frayeur.

L'immense masse squelettique avança vers la voleuse de Valprofond. À en juger par ses grandes ailes, ses griffes et sa longue queue, il s'agissait d'un dragon. Mais hormis ses yeux terrifiants, la créature n'était qu'un squelette. Elle toisa la jeune fille de toute sa hauteur.

— Regarde-moi.

Aveuglée par les larmes, épouvantée, Shandrill tenta de résister à l'injonction hypnotique. La corde ensorcelée se serra autour de ses genoux et de sa gorge, la forçant à se relever et à tourner la tête pour ne pas étouffer. À travers un voile de larmes, elle vit.

Les yeux rusés la retenaient prisonnière comme deux rayons de lune jumeaux ; ils sondèrent son âme. La jeune fille apprit beaucoup de choses à ce contact.

Ce géant était déjà vieux quand les hommes avaient fait leur apparition dans la région de la mer des Étoiles déchues, combattant les elfes et les tribus de kobolds pour s'approprier les terres. Rauglothgor le Superbe était alors son nom.

Retors et malveillant, il avait chassé les vieux dragons affaiblis pour les massacrer et s'emparer de leur magot par la ruse. Les trésors s'étaient succédé entre ses griffes, jalousement gardés dans un lieu tenu secret.

Devenu un géant, il avait jeté aux orties la prudence et l'hypocrisie pour s'attaquer en tueur méthodique et infatigable à chaque dragon de rencontre.

Dans la noirceur de son âme, il avait conçu au fil des siècles une frayeur indicible : le jour où ses forces l'abandonneraient, il serait à son tour la proie de quelque ambitieux colosse. Quand des hommes se présentèrent devant lui avec des promesses de forces et de richesses éternelles, il ne les carbonisa pas, mais tendit l'oreille.

Par l'Art du Culte du Dragon, le dragon rouge devint une dracoliche. Mort, et pourtant vivant. Les années n'entamèrent plus sa vigueur et son endurance ; il était désormais os et magie. Sa force lui venait de l'Art, et l'âge ne le touchait plus.

Faerûn évolua. Le monde changea. Rauglothgor prit moins souvent son envol. Les volontaires du Culte se chargeaient d'ajouter de nouvelles merveilles à ses trésors poussiéreux. La dracoliche devint maussade. Autour d'elle naissaient et mouraient les empires.

Vivre éternellement était une malédiction.

Une malédiction solitaire.

— Si jeune, reprit la voix aux accents graves.

Shandril vit les yeux se fermer, la libérant de sa transe.

— Si tu le permets, intervint Maruel, j'aimerais la questionner d'abord.

— D'accord, l'Ombrageuse. Mais je pense qu'elle sait peu de choses. Elle a le regard d'un chaton qui tient à peine sur ses pattes.

— En effet, grand dracosire. Elle a cependant pu voir beaucoup de choses ; il n'est pas exclu qu'elle soit davantage que ce qu'elle paraît.

L'Ombrageuse se tourna vers la captive et, d'un geste, la libéra de la corde diabolique.

— Ton nom, ordonna-t-elle.

— Shandril, répondit la jeune fille sans réfléchir.

— Tes parents ?

— Je ne les connais pas.

— Où habitais-tu ?

— À Valprofond, à la *Lune montante*.

— Comment es-tu arrivée à l'endroit où je t'ai trouvée ?

— J'ai sauté dans une porte lumineuse.

— Où se trouvait-elle ?

— Je l'ignore. Dans un endroit sombre. Il y avait une gargouille.

— Comment étais-tu arrivée là ?

— Par magie, je crois. Il y avait un mot gravé sur un os, je l'ai prononcé...

— Où est cet os ?

— Dans un puits, dans la cité en ruine. Je vous en prie, était-ce Myth Drannor ?

La dracoliche eut un rire dur.

— Donne-moi le nom de ton frère ! ordonna sèchement l'enchanteresse.

— Je n'ai pas de frère.

— Qui était ton tuteur ?

— Tuteur ? Gorstag m'a appris ce que je devais faire à l'auberge, Korvan à la cuisine, et...

— Sur quelle partie du jardin ta chambre donnait-elle ?

— Ma chambre ? Je n'en ai jamais eu. Je dormais au grenier, avec Lureene...

— Ne mens pas, morveuse ! hurla-t-elle soudain, enragée.

Déconcertée, Shandril fondit en larmes.

— Elle dit la vérité, l'Ombrageuse, ricana le zombie. Mon Art ne me trompe jamais.

Symgharyl Maruel laissa tomber sa colère comme un masque, et toisa sa victime en pleurs.

— Ce n'est donc pas Alusair, la princesse du Cormyr disparue. Pourquoi est-elle innocente à ce point ? Ce n'est pourtant pas une attardée mentale.

— Les humains sont rarement aussi innocents, ma chère. Continue de l'interroger ; elle

m'intéresse.

Shandrill adressa une supplique ardente à tous les dieux qui pouvaient être à l'écoute pour qu'ils la libèrent sur-le-champ de ces deux êtres maléfiques assoiffés de pouvoir.

— Etais-tu membre de la compagnie de la Lance étincelante ?

Shandrill releva fièrement la tête :

— Oui, je le suis.

— Tu es bien la seule ! rit l'Ombrageuse.

Atterrée, l'adolescente se couvrit le visage de ses mains. Elle espérait que Burlane, Rymel et les autres avaient trouvé un moyen d'échapper à l'ennemi. Désormais, elle était fixée sur leur sort. Des larmes lui vinrent aux yeux.

— Tu as été faite prisonnière par le Culte, en Outresembre. Comment t'es-tu échappée ?

Shandrill se sentait déchirée entre la peur, le chagrin et une sourde colère. De quel droit cette sorcière l'avait-elle traînée jusque-là pour l'accabler de questions ?

Le rire sifflant de la dracoliche envahit de nouveau la grotte.

— Elle a du caractère, l'Ombrageuse. Prends garde ! Je me régale...

— J'ai trouvé l'os et j'ai lu ce qu'il y avait dessus, répondit la jeune fille. J'ai été projetée dans un lieu inconnu, avec une gargouille. Je ne sais rien de plus.

— Tu mens ! Qui était l'idiot qui s'est attaqué à moi avant que nous arrivions ici ?

— Son nom, sorcière, dit une nouvelle voix, est Narm !

Il y eut un éclair et un crépitement ; de douleur et de surprise, la magicienne faillit tomber. Un essaim de points lumineux convergeait sur elle.

Shandrill se redressa et vit six humains debout, à l'entrée de la grotte. Elle reconnut le plus jeune. À son côté, une femme aux longs cheveux tendait la main.

La caverne vibra sous le cri de défi de Rauglothgor, le regard étincelant, les ailes déployées. Shandrill voulut se jeter sur la sorcière ; d'un mot, cette dernière se volatilisa. La dracoliche cracha quelque chose : des flammes jaillirent dans toutes les directions.

Se jetant à plat ventre, Shandrill vit que les six nouveaux venus avaient bondi vers elle, apparemment indemnes. Elle aperçut la sorcière pourpre sur la corniche où elle s'était rematérialisée.

— Attention ! cria-t-elle, un doigt brandi vers la menace.

Un homme lança un sort à l'Ombrageuse à l'aide d'un anneau magique. Il la paralysa en pleine incantation. Hurlant de colère, elle bascula dans le vide.

La femme aux longs cheveux darda un autre éclair contre le monstre ; un homme de haute taille en armure bleu acier et le jeune homme aperçu plus tôt se découpèrent à sa lueur.

— Dame ! cria le jeune homme. Nous venons à votre aide ! Nous...

Ses mots se perdirent dans le grondement de la nouvelle boule de feu lancée par la dracoliche. Affolée, Shandrill fit demi-tour et prit ses jambes à son cou. Les ténèbres s'abattirent brutalement sur la scène du drame.

Shandrill bondit sur les piles de pièces puis sur les rochers, guidée par l'éclat des beljurils. Derrière elle résonnaient des bruits de poursuite.

La lumière revint ; elle plongea entre deux pierres pour se cacher.

Juchée sur une roche, Symgharyl Maruel bougeait les mains – non pour effectuer un sort, mais pour chasser des nuées d'insectes !

La mince et belle inconnue affrontait la dracoliche ; l'homme en armure, enfoncé jusqu'aux genoux dans les montagnes de bijoux et de pièces, frappait de taille et d'estoc le monstrueux

squelette. Un autre guerrier accourait pour se joindre à lui. Un elfe armé d'une épée flamboyante !

La dracoliche tourna la tête vers la minuscule jeune fille, tapie derrière son rocher. Terrorisée, elle reprit sa fuite. Le jeune homme l'appela, toujours à sa poursuite. Les dieux ne se soucieraient jamais de sauver Shandrill Shessair d'une dracoliche, de Symgharyl Maruel et de ces formidables inconnus. Mieux valait fuir et les laisser s'entre-tuer !

Un homme hurla de douleur derrière elle, touché par le feu du dragon. Très près, elle entendit le jeune homme chanter quelque chose. Essayait-il, lui aussi, de la paralyser ? Shandrill força encore l'allure.

Elle trébucha et tomba.

La favorite de Tymora, songea-t-elle amèrement, *comme toujours...*

Se relevant en un éclair, elle leva le bras, prête à se défendre. Pantelant, Narm lui saisit le poignet :

— À terre ! La sorcière !

Il y eut un nouvel éclair suivi d'une terrible explosion, et de chutes de pierres.

Symgharyl Maruel, un sourire triomphant aux lèvres, se matérialisa devant eux.

Une silhouette noire, atterrissant près d'elle au terme d'un saut périlleux, lui effaça très vite ce sourire des lèvres.

— Salut, sorcière ! dit une voix gaie. Je suis Torm et voici mes pieds !

En contre bas, la dracoliche rugit de nouveau. Avec l'aide du jeune inconnu, grâce à un enchantement, Shandrill réussit à bondir sur les hauteurs de la grotte, loin des combats. L'éclair de l'Ombrageuse la manqua de peu. Enragée, celle-ci prépara un autre sort, qu'elle lança sur le voleur acrobate avec un rire sardonique. Les deux dagues décochées par Torm volèrent vers leur cible.

Sans attendre de voir qui allait mourir, Shandrill reprit sa fuite éperdue.

Un craquement assourdissant retentit ; elle fut violemment projetée dans un bric-à-brac de pièces de cuivre. Au-dessus du vacarme, la voleuse de Valprofond entendit Rauglothgor lancer un ultime rugissement, dont les échos moururent lentement.

Il fut suivi d'une série de petites explosions, qui firent pleuvoir sur elle force gravats. De grandes plaques de roches se détachèrent. Refusant d'être enterrée vive, Shandrill rampa dans le noir, poursuivie par des cris inintelligibles.

Quand le chaos cessa, la jeune fille, indemne mais à bout de forces, remarqua la pâle lueur d'une sphère de cristal au milieu des décombres. S'en servant comme d'une lampe, elle vit qu'elle était au sommet d'une montagne de trésors ; la voûte de la grotte s'était en partie effondrée. Elle était emmurée vivante dans les entrailles de la terre !

Terrifiée, elle supplia de nouveau la déesse de la Bonne Fortune :

— Par pitié, Tymora, souris-moi de nouveau !

La lumière cristalline tomba sur un bras à demi enterré.

Le jeune homme qui s'était lancé à sa poursuite gisait immobile, sur le ventre.

S'agenouillant près de lui, elle le reconnut tout à fait. Plutôt bel homme, il avait plusieurs fois tenté de lui venir en aide. Il remua faiblement. Obéissant à une impulsion, elle lui souleva la tête pour la caler sur ses genoux.

La douleur et l'angoisse s'inscrivirent sur ses traits :

— Des démons ! Non...

Il l'agrippa. Effrayée, elle se débattit. Il la lâcha et, dans ses yeux étonnés, elle lut un espoir

naissant, la confusion et le regret.

— Pardon. Je t'ai blessée...

Il lutta pour se redresser. Shandril lui enjoignit de se tenir tranquille. Elle avait décidé de croire en lui, et de ne plus fuir.

— Qui es-tu ?

— Shandril Shessair. Et toi ?

— Narm. Comment sommes-nous arrivés ici ?

— Je me suis enfuie. Était-ce toi qui me poursuivais ?

— Oui, sourit-il.

— Je vois. Pourquoi ?

— J'aimerais te connaître, dame Shandril, dit-il au bout d'un moment. Depuis le soir où je t'ai aperçue à l'auberge...

Ils restèrent les yeux dans les yeux, sans rien ajouter, un long moment.

Shandril détourna la tête la première, berçant sa sphère de lumière dans ses bras. Elle continua de l'observer à la dérobée, ses longs cheveux blonds tombant sur ses yeux.

— La caverne s'est écroulée, déclara-t-elle à brûle-pourpoint. Nous sommes enterrés vifs.

— N'y a-t-il aucun moyen de sortir de là ?

— J'en cherchais un quand je t'ai aperçu. Ta magie peut nous aider ?

— C'est au-delà de mes capacités. Mais je peux creuser.

Ils explorèrent les lieux ensemble sans trouver la moindre faille.

— Que faire ? soupira Shandril.

Narm s'assit et lui fit signe de le rejoindre. Ils partagèrent une saucisse, du pain et une gourde d'eau.

— Qui était cette sorcière ? demanda Narm.

— Elle se fait appeler Symgharyl Maruel, ou l'Ombrageuse.

Elle lui parla de la compagnie de la Lance étincelante, et de ses aventures. Narm lui conta les siennes.

— Je te remercie, dit-elle enfin. Je suis désolée de t'avoir fui et d'avoir provoqué cela.

Tous deux allaient mourir ici et ils le savaient. Un sourd regret submergea Shandril : celui d'avoir rencontré trop tard un beau jeune homme attrayant et bienveillant. Ils s'étaient trouvés pour mourir ensemble.

— Je suis désolé, dit Narm. Je n'ai rien d'un guerrier, je le crains.

— Peut-être pas, répondit-elle, sentant le désir monter en elle. Mais si je suis vivante, c'est grâce à toi.

Les yeux rivés sur elle, Narm porta lentement sa main à ses lèvres pour y déposer un baiser. Souriante, elle l'embrassa...

Un long moment après, ils se séparèrent.

— Encore un peu de saucisse ? demanda-t-il hâtivement.

Ils éclatèrent de rire et finirent leur repas à la faible lueur du globe, pelotonnés l'un contre l'autre.

À la question de sa compagne, Narm lui expliqua ce qu'il savait des dracoliches :

— C'est la première fois que j'en voyais une, mais mon maître m'en avait parlé : ce sont des morts-vivants volontaires, mélange de dragon et de liche. Les membres d'une secte dépravée adorent ces créatures. Ces fanatiques pensent que les dragons morts régneront sur le monde. Ils restent à leur service en prévision du jour où la prophétie se réalisera.

— Comment peut-on être à leur service, si ce n'est en leur tenant lieu de repas ?

— En leur fournissant les potions et les soins quelles requièrent. En échange, elles produisent des sorts et des trésors pour leurs séides humains.

— Narm, es-tu un grand magicien ?

— Non, ma dame. Mon maître était un mage capable, même si je ne l'ai jamais vu lancer de sorts aussi puissants que ceux de dame Jhessail. Je connais quelques sorts utiles, et des trucs d'agilité mentale et physique. Je ne suis quasiment plus rien sans maître ni tuteur.

— Qui m'a sauvé ne peut pas être nul, objecta Shandril. Ta magie a été efficace quand j'en ai eu besoin. J'ai foi en toi, et confiance en ton Art.

— Merci. Cela est suffisant pour moi.

Ils s'étreignirent dans la pénombre.

— On peut mourir ici, dit-il soudain, à voix basse.

— Oui, répondit Shandril. Cela s'appelle l'aventure.

Ils entendirent tomber une pierre. Inquiet, Narm explora leur prison, sans rien déceler. Il revint avec un pendentif d'électrum représentant un faucon en vol, des grenats enchâssés en guise d'yeux. Elle le prit en souriant et le passa autour de son cou.

— Merci, dit-elle. En échange, je pourrais te donner la pile de pièces sur laquelle je suis assise !

— Pourquoi pas ? badina-t-il. Quitte à mourir, autant mourir riches !

— Narm, ne pourrais-tu amasser des richesses une autre fois ? demanda-t-elle en lui tendant les mains. (Il vit qu'elle tremblait.) Je t'en prie, Narm, chuchota-t-elle, l'attirant tout contre elle.

Surpris, le jeune homme découvrit qu'elle était dotée d'une grande force.

Ils n'échangèrent plus un mot avant très longtemps.

Plus tard, Narm lui déclara son amour.

— Oh, Narm, répondit-elle, je crois que je t'ai aimé à la seconde où nos regards se sont croisés... il y a une éternité ! (Elle rit, l'étreignant doucement.) C'est étrange, mais je n'ai plus peur de mourir, maintenant que tu es avec moi.

— Mourir ? Qui sait quel miracle pourrait accomplir le fait de creuser un peu ? À mon avis, la grotte est trop vaste pour avoir été entièrement comblée par les roches.

Ils se séparèrent. Nue, embarrassée devant son amant, Shandril éclata en sanglots. Narm la prit dans ses bras et berça son chagrin.

— Nous ne sommes pas encore morts, ma chérie, murmura-t-il.

Ils rassemblèrent leurs forces en silence, puis se rhabillèrent et empochèrent autant de pièces que possible. Narm trouva un nouveau joyau pour sa dame : un anneau et un bracelet reliés ensemble par une fine chaîne, le tout incrusté de saphirs.

Pour lui, Narm choisit une belle dague au pommeau à gueule de lion, et un lingot d'or.

Soudain, quelque chose bougea : une créature noire et pleine d'écailles : un lézard, qui vint s'immobiliser à cinq pas de Shandril.

Le reptile changea de forme, enflant pour devenir une Symgharyl Maruel triomphante.

— Nous nous retrouvons enfin, ma tourterelle ! Mais je vais d'abord m'occuper de ton jeune lion...

Ses mains exécutèrent une gestuelle complexe. Narm l'imita fébrilement. Mais Shandril vit sur son beau visage le désespoir de celui qui se sait inéluctablement condamné. Gagnée par

une rage aveugle, Shandril ramassa une pierre et bondit sur la sorcière.

LA MORT DANS LE NOIR

Face à la magie : cours, prie, ou jette des pierres. Plus d'un mage est un charlatan.

Tu peux gagner, même si ton cœur bat la chamade. Tu peux rester calme et marmonner ton charabia. Une poignée de mages sont si lâches qu'ils fuiront sans demander leur reste.

On dira ensuite de toi : «Je n'ai jamais su qu'il était sorcier. C'était un lascar rusé.»

Guldoum Tchar de Mirabar
Les Dires d'un sage et gras marchand
 Publié l'Année des Nuages rampants

Sans réfléchir, Shandrill frappa la sorcière. Hurlant de douleur et de rage, le visage en sang, l'Ombrageuse continua de lancer son sort. Folle de colère, la jeune fille lui martela le crâne, jusqu'à ce quelle s'écroule, inerte.

Une sorcière aussi puissante pouvait-elle être vaincue si facilement ? Etait-elle morte ? Narm berça son amie en pleurs. Shandrill remarqua un halo scintillant autour du jeune homme.

— Qu'est-ce que c'est ?

— Je l'ignore...

Les décombres bougèrent de nouveau. Un puissant rayon jaune, de nature inconnue, transperça les monticules où s'étaient réfugiés les jeunes gens. Une voix mâle s'écria :

— Narm ? Dame ?

— Florin ?

— En personne ! déclara l'homme en émergeant de l'ouverture. J'ai entendu des cris. Est-ce que tout va bien ?

— Nous, oui. Elle, non, répondit Narm. Elle ne nous importunera plus, j'espère.

— Très bien, dit Florin, impassible. Qui cherche l'aventure et le danger les trouve toujours. Vous avez bien fait. Mais qu'est-ce que ceci ? Un balhiir !

Il recula trop tard : le nuage étincelant qui vibrail autour de Narm se ramassa et foudroya son épée enchantée, absorbant son éclat azur.

D'abord consterné, le rôdeur se reprit et se présenta :

— Au fait, je suis Florin Fauconnier, de Valombre et des chevaliers de Myth Drannor. Et vous ?

— Shandrill Shessair, de Valprofond et naguère de la compagnie de la Lance étincelante. Elle a dû être massacrée, j'en ai peur.

— Serviteur, belle dame, s'inclina Florin. Tu viens de déchaîner une chose hideuse sur le monde : un balhiir se nourrit de magie, et seul celui qui l'a invoqué peut le chasser. M'y aideras-tu ?

— Est-ce dangereux ? s'enquit Narm.

— Vous ne demandez qu'à courir des dangers, répondit doucement Florin. Lutter pour une cause valable jusqu'à la mort n'est-il pas préférable à mener une existence morne pour arriver au même résultat ?

— Joli discours, remarqua Shandrill. Je t'aiderai.

— Ce balhiir..., intervint Narm, a absorbé mon sort et celui de l'Ombrageuse. Pourrai-je encore user de magie ?

— Oui, tant qu'il n'est pas après toi.

Le nuage délaissa l'épée et s'engouffra par l'ouverture.

— Suivons-le, décida Florin.

La grotte avait changé. En s'écroulant, la voûte avait enterré les trésors sous d'épaisses couches de gravats.

La dracoliche secoua de sa carcasse un amas de décombres digne d'un château fort en ruine. À l'autre bout de la grotte, une femme était absorbée par une nouvelle gestuelle, décochant des missiles magiques sur sa cible. Le nuage vampire s'élança goulûment vers cette source de nourriture.

Fou furieux, Rauglothgor s'écria :

— Vous allez tous mourir !

Le balhiir l'atteignit à cet instant, lui gâchant ses effets. Abasourdie et enragée par le phénomène, la dracoliche tendit son long cou et cracha le feu.

À une vitesse imparable, les flammes se déversèrent de sa gueule béante sur la dame.

Quand la fournaise mourut, elle réapparut indemne, toujours occupée à lancer un sort. Le balhiir, porté par les flammes, l'atteignit.

— Jhessail ! appela Florin. Un balhiir... C'est inutile !

— Je vois, répondit-elle le plus calmement du monde, ignorant les cris de rage du monstre. Bien joué, Narm. Comment va ta compagne ?

— Salut, dame Jhessail, sourit Shandrill.

Le petit groupe avait rejoint la magicienne. Florin et l'elfe Mérith affrontaient à leur tour la dracoliche. Ils chargèrent. Suivit un fascinant ballet de vie et de mort : les deux frères d'armes frappaient de taille et d'estoc en esquivant les assauts du dragon mort-vivant par de spectaculaires acrobaties.

Un homme mince et agile entra soudain dans la danse.

— Attention ! cria Jhessail.

Un éclair, un roulement de tonnerre...

Le sol sembla fondre sur eux.

Quelqu'un le secouait.

— Debout, Narm, dit Jhessail. On ne peut pas rester ici plus longtemps.

— J'ai trouvé Shandrill, dit une autre voix.

— La dracoliche ? demanda le jeune homme.

— Elle vit. Le balhiir lutte contre deux partis. L'ancre du dragon abrite des créatures dévouées à sa cause. Rauglothgor est allé nous bloquer l'accès aux étages supérieurs. Mes

sorts sont supérieurs aux siens, en nombre et en force. En revanche, sa défense est inhabituelle.

Ils rejoignirent Mérith sur une hauteur.

— Bien joué, dit-il en embrassant Jhessail.

— Où est Torm ? s'enquit Narm, attendant poliment la fin de leur étreinte.

— Il a dû se téléporter loin d'ici, sourit Jhessail, sans doute pour sauver ses tours de magie de la voracité du balhiir. J'espère qu'il est parti avertir Elminster de toute urgence.

— Sinon ?

— Sinon notre inévitable victoire prendra un peu plus de temps, dit Lanseril. Quels sont tes pouvoirs, l'ami ?

— Je suis un modeste mage. Il me reste un tour de passe-passe de peu d'intérêt.

Un grondement assourdissant faillit couvrir ses paroles. Le monde s'écroula de nouveau.

Elle avait mal partout. Pourquoi les flamboyants récits des aventuriers ne mentionnaient-ils jamais les souffrances sans cesse endurées ? Elle se releva lentement. Rien de cassé...

Quelque chose bougea près d'elle.

— Qui est-ce ? Que voulez-vous ?

— Salut, dit une voix qui la fit sursauter. Je suis Torm, des chevaliers de Myth Drannor. Attends ici que j'aille en reconnaissance et fais la morte.

— Merci, Torm. Mais pourquoi aiderais-tu une étrangère ?

— J'ai un faible pour les belles dames qui affrontent l'inconnu, répondit la voix, plus lointaine. Silence, maintenant.

Le voleur revint au bout d'un long moment ; il lui chuchota à l'oreille que le dragon mort sondait les lieux par magie. Narm était sain et sauf, et il la mènerait à lui dès que possible.

Shandrill guida sa main vers celle, glaciale, d'un corps à demi enterré près d'elle ; ce devait être Lanseril ! Ils le dégagèrent rapidement des décombres, et se frayèrent un chemin dans les gravats. Dans le lointain, ils distinguèrent la lueur d'une torche ; Rathann les héra gaiement.

— J'ai trouvé Shandrill qui a trouvé Lanseril, expliqua Torm, mais il faut agir vite pour le sauver.

Jhessail, Mérith et Narm étaient avec Rathann ! Shandrill fila comme une flèche dans les bras de Narm. Souriant, le prêtre les avertit :

— Quelque soixante-dix cavaliers sont arrivés au fortin, au-dessus de nos têtes. Des fanatiques du Culte. Que faisons-nous ?

Florin répondit qu'il ne leur restait aucune magie fiable.

— L'impasse où Florin vous a trouvés, intervint Jhessail, est le seul poste où nous pourrions résister contre un si grand nombre. Allons-y.

Ils pressèrent le pas, empruntant un dédale de corridors souterrains sans croiser âme qui vive. Ils accédèrent à l'impasse où ils se préparèrent à combattre l'ennemi.

À la question de Florin, Torm confirma qu'il avait averti Elminster et demandé son aide contre la dracoliche.

Lanseril vivrait, grâce aux soins de Rathann.

Ces deux derniers arrivèrent ; les conversations portèrent sur les bizarreries des cultes. Tous se turent au premier bruit suspect. Silencieux comme un félin à l'affût, Mérith rejoignit Florin. Lanseril se transforma en oiseau gris pendant que chacun prenait son poste, arme au clair.

Quand une lumière se matérialisa de l'autre côté, le balhiir se ramassa sur lui-même, et fonça.

— Range ce crochet démesuré, Florin, dit une voix familière, dégoûtée. Vous avez un balhiir. (L'entité venait d'absorber son globe de lumière magique.) Le jeune Torm n'a pas menti, pour une fois.

— Elminster ! s'exclama le rôdeur.

Il alluma une torche. Le sage examina Narm et Shandril à la lueur vacillante des flammes.

— Quel joli menuet vous avez dansé tous les deux. Gorstag était en larmes quand tu l'as quitté, damoiselle. Tu aurais pu lui en dire un peu plus. Les jeunes gens n'ont vraiment aucune considération, de nos jours...

Elminster se permit un clin d'œil ; Shandril se sentit soudain ridiculement heureuse.

FACE AU DANGER FLAMBOYANT

Vous parler du balhiir ? Curieuse créature que voilà... La version courte ? Comme tu voudras, c'est toi qui paies. Le balhiir ? Une curieuse créature. Merci, mon seigneur ; le bonjour à toi.

Le sage Rasthiavar de Iraiebor
Le Livret de conseils du voyageur
 Publié l'Année des Nombreuses brumes

— Elminster, demanda Jhessail, parle-nous du balhiir. Il ne s'approche plus de toi, ce qui signifie que tu ne portes rien de magique...

— En effet. (Il ôta son grand chapeau et s'adossa à la paroi.) C'est une créature des plus rares dans les Royaumes, et inconnue dans de nombreux plans...

— Elminster ! protesta la magicienne. La version courte, s'il te plaît !

— Gente dame ! Ceci est déjà la version courte ! La patience est une vertu cardinale. Une habitude des plus gratifiantes pour moi ces cinq cents dernières années, crois-moi. Ecoute-moi attentivement, Shandrill Shessair, continua-t-il en se tournant vers elle. Nous n'avons aucun moyen de chasser le balhiir, à l'exception d'un, qui dépend de toi seule. Ce sera très dangereux pour nous tous. Acceptes-tu ?

La jeune femme regarda les aventuriers qui étaient devenus ses amis, et hocha bravement la tête.

— Il te reste un tour, n'est-ce pas, Narm ? Tu vas l'exécuter en gardant le contact avec elle. Nous nous serons éloignés au préalable. À l'instant où le balhiir se précipitera sur vous, Shandrill, tu plongeras tes mains dans sa texture, en retenant ta respiration et en protégeant tes yeux. Narm, tu t'écarteras d'elle à ce moment-là, le plus vite possible. Ensuite, personne ne devra toucher Shandrill sous peine de mort.

» Shandrill, mon enfant, tout va reposer sur toi. Puise dans ta volonté pour supporter la brûlure qui va couler dans tes veines. Si tu réussis, ton corps sera le catalyseur de l'énergie accumulée par le balhiir. Maîtrise-la très vite. Le feu jaillira de ta bouche, de tes doigts et même de tes yeux. Si tu ne prends pas garde, tu risques de nous rôtir vivants !

» Ensuite, va au-devant de la dracoliche et de ses sbires et détruis-les. Laisse librement couler l'énergie du balhiir, si tu ne veux pas qu'elle te consume. (Il déposa un chaud baiser sur son front, qui la rasséréna quelque peu.) Prête ?

Les acteurs du drame étaient en place. Narm entonna une incantation d'un ton nerveux. Shandrill sentit le balhiir les envelopper, la douleur s'emparer d'elle, de plus en plus insupportable. Le feu lui déchira la poitrine, les bras. Sanglotant, elle hurla :

— Dieux, ayez pitié !

D'une poigne implacable, Elminster retint Narm qui voulait se précipiter vers elle.

Les flammes jaillirent de sa bouche ; des lances bleues et pourpres montèrent en elle. Une fantastique énergie se ramassa dans son corps.

Elle contempla les visages anxieux de ses amis ; le regard grave d'Elminster ranima en elle le souvenir de Gorstag. Elle referma les yeux. La douleur revint en force, emprisonnant son cœur dans un étau implacable. Elle tomba à genoux ; mais elle maîtrisait la douleur.

Exultante, Shandril se releva ; à l'entrée de la grotte, Florin et Méridith se battaient au corps à corps contre une masse d'hommes. Elminster leur cria quelque chose et ils s'écartèrent pour laisser passer la jeune femme.

Shandril hurla ; une lumière blanche jaillit de ses mains, de sa bouche et de ses yeux. Où qu'elle se tournât, des hommes périrent brûlés vifs.

Oh, dieux... Quai-je fait ?

Partout, des cadavres calcinés. Un long cou squelettique se dressa. Rauglothgor l'Éternel la toisa de ses yeux malveillants avant de déchaîner l'enfer sur elle. La souffrance fut indicible. Puis elle s'estompa. Le regard abominable était rivé sur elle ; elle y lut l'arrogance de siècles innombrables et d'une cruauté sans limites, la raillerie face à une enfant sans expérience.

Shandril sentit la rage monter en elle. Une simple pierre n'avait-elle pas eu raison de la grande sorcière Symgharyl Maruel ? Elle tendit les bras, concentrant sa haine sur la bête.

Surpris et apeuré, le grand dragon de la nuit s'abîma en convulsions, dévoré à son tour par un feu millénaire, les os léchés par des flammes bleues et pourpres.

Du grand Rauglothgor ne resta plus qu'un tas de cendres.

Devant elle arrivaient d'autres adeptes du Culte qui pensaient avoir affaire à une proie facile.

Shandril ouvrit la bouche et les bombardait jusqu'à ce qu'il n'en reste plus un. Puis elle bondit vers la sortie, à la recherche d'autres hommes à tuer avant d'être elle-même consumée par la fantastique énergie.

Elle trouva d'autres larrons occupés à charger des mules ; elle n'en fit qu'une bouchée. Toute leur magie ne leur servit à rien. Puis elle parvint à la lumière du jour, suivie des chevaliers. Elminster retenait toujours Narm d'une poigne d'acier.

Exultante, bras en croix, la jeune femme fit face au ciel et hurla longuement sa souffrance et son allégresse. Des pierres déstabilisées par l'ouragan tombèrent sur elle. Des colonnes s'abattirent.

Riant aux éclats, Shandril arracha sa tunique et, poitrine nue, laissa le magefeu couler librement en elle, pulvérisant la roche sur son passage.

À genoux au milieu des trésors accumulés, elle sentit l'énergie diminuer progressivement. Avant de s'écrouler sur le métal froid, elle vit étinceler à son bras le bracelet d'électrum et de saphirs.

Le feu disparu, elle se sentit transie jusqu'aux os.

Elminster lâcha le jeune homme qui se précipita à son côté. Shandril gisait au milieu d'un vaste cratère.

— Rare dans les Royaumes, as-tu dit, Elminster, le cita Torm. Tu nous en vois fort heureux !

Les chevaliers de Myth Drannor firent cercle autour de la jeune aventurière inconsciente ; ses cheveux blonds épars rappelaient une ultime flammèche.

— Narm ? (Le jeune homme releva les yeux vers Elminster.) Quand Rathan aura fait de son mieux pour la soigner, ramène-la dans la grotte. Le temps presse. Je dois retourner à Valombre chercher des parchemins cachés par Doust Sulbois.

Torm et Jhessail l'aidèrent à transporter la blessée à l'abri. Lanseril avait retrouvé forme humaine et se joignit à eux. Narm observa en tremblant sa compagne évanouie.

— Pourquoi ne se réveille-t-elle pas ? gémit-il.

— Son esprit doit se régénérer, expliqua Elminster déjà de retour. Du calme, Narm. Le beau mage que tu fais, avec tes pleurs et tes cris ! Mange plutôt pour reprendre des forces.

— Je n'ai pas faim, dit-il, boudeur.

Il contempla le bout de saucisse que lui tendait le sage, éclata de rire au souvenir qu'il évoquait, puis fondit en larmes.

— Un damoiseau solide, n'est-ce pas ? railla Elminster, prenant l'assistance à témoin. Mange, te dis-je !

Un flacon de vin traversa les airs pour venir se nicher dans la main du sage ; Torm ne fut pas assez rapide pour récupérer son bien au vol.

Florin et Mérith vinrent les avertir que le corps de l'Ombrageuse avait disparu.

Par la faute de cette petite chienne, elle avait un abominable mal de crâne. Imaginant les délectables tortures qu'elle allait infliger à la catin, Symgharyl Maruel se redressa péniblement dans la grotte qui était son refuge. Fouillant dans un coffret, elle sortit de précieuses fioles et se traîna sur des coussins pour avaler la première. Sa bienfaisante fraîcheur la libéra des douleurs qui l'empêchaient de penser clairement.

Elle se redressa, enfila une tenue de cavalière et rassembla tout ce dont elle aurait besoin contre les damnés aventuriers. Elle ne leur laisserait pas de seconde chance.

Le sang allait couler...

Ailleurs, très loin, une autre dracoliche écoutait trois hommes agenouillés devant elle. Sa voix avait l'impact du marteau sur l'enclume et le souffle des grands vents glissant sur des ailes de cuir. Ses yeux d'un blanc incandescent dansaient au fond de ses orbites sombres. L'immense dragon bleu était heureux de posséder toujours plus de trésors. Mais c'était d'un tel ennui...

— L'autre d'une dracoliche a été détruit ! dit une voix inconnue. Le Culte a besoin de ta force, ô Aghazstamn !

Sifflant, le dragon leva son crâne osseux :

— Qui va là ?

Les fidèles du Culte se précipitèrent pour mettre l'intrus à mort. Ou plutôt, l'intruse. Une belle femme se tenait fièrement sur un océan d'or et de bijoux – seule. D'un geste, elle fit apparaître l'image de Rauglothgor, qui annonça :

— L'Ombrageuse, magicienne du Culte du Dragon, se tient devant toi, prête à te servir. Des voleurs ont lâché un balhiir dans ma grotte. Viendras-tu à notre aide ? La moitié de mon trésor est pour toi si tu intervies rapidement, Aghazstamn. La dame est de toute confiance, tu peux la prendre comme cavalière.

Les bras croisés sur sa poitrine, Symgharyl patienta.

— Ce message était une projection, n'est-ce pas, petite chose cruelle ? finit par demander la dracoliche. Tu es déjà venue me voir.

— Oui, grand Aghazstamn, il y a quatorze ans.

De son vivant, la dracoliche était fière et curieuse.

La sorcellerie l'avait toujours intriguée ; c'est pourquoi, encore jeune, elle avait accepté l'offre du Culte. Sa hâte l'avait privée de nombreuses batailles, de nombreuses joies et découvertes. Laisser son repaire désert, le temps d'un vol glorieux au grand air...

— Agenouille-toi, l'Ombrageuse, et fais serment de ne pas me trahir ni d'aider Rauglothgor à renier sa parole.

Elle obéit.

Il fit ensuite jurer aux gardes de veiller jalousement sur ses trésors. La sorcière vola jusqu'au dragon, prenant soin de ne pas croiser son regard, et s'installa entre deux crêtes de son épine dorsale.

D'un bond spectaculaire dans les ténèbres, la bête prit son envol et jaillit à l'air libre en poussant un grondement féroce qui se répercuta de montagne en montagne.

Ils traversèrent l'Orée du désert et les montagnes de l'Orée du désert, qui avaient abrité l'antique royaume d'Anaurie, avant que la Grande Mer de Sable n'engloutisse sa grandeur. Le territoire était à présent connu sous le nom d'Anauroch.

La sorcière guida mentalement sa gigantesque monture vers les flancs est de la chaîne de montagnes, au-delà du lac Sembre.

Riant aux éclats, elle chevauchait la mort pour accomplir sa vengeance.

LA GRANDE DESTRUCTION

Un homme ou une femme peut gagner de nombreux trésors dans sa vie. De l'or, des bijoux, une bonne réputation, l'amour, de fidèles amis, de l'influence, un rang élevé...

Tout cela est d'importance. Mais le plus précieux, je te le dis, ce sont des amis bons et véritables. Si tu as cette chance, tu ne manqueras jamais de rien, quelle que soit ta destinée.

L'aventurière Sharanralee
Ballades et folklore d'une route poussiéreuse
Publié l'Année de la Vierge vagabonde

Au milieu du joyeux tumulte des chevaliers occupés à puiser dans des trésors dignes d'un empereur, la dame de cœur de Narm restait pâle et sans connaissance. Selon Elminster, il était encore trop tôt pour savoir quand son état s'améliorerait. Il était déjà miraculeux qu'elle ait survécu à cette épreuve.

Effarée, Symgharyl Maruel découvrit le bouleversement incroyable du paysage, vu du ciel ; le sommet de la montagne avait été balayé par un souffle titanesque ! Mais Aghazstamn piquait déjà en direction des aventuriers. Elle prononça un seul mot : «*Maerzae !*» Un rayon orange jaillit et frappa de plein fouet un homme en armure, projetant les autres à terre. L'Ombreuse expédia deux autres boules de feu sur des adversaires en toge ; elles s'écrasèrent contre un mur invisible.

La dracoliche plongea, griffes en avant, sur deux guerriers qui pointaient leur épée comme de minuscules épingles. Elle ne les atteignit pas mais dut virer brusquement. La sorcière lui enjoignit de stabiliser son vol pour qu'elle puisse lancer un sort conséquent.

Huit boules de feu fondirent sur les guerriers.

Tandis que le dragon virait de nouveau, la chaleur soudaine avertit Symgharyl ; elle se retourna à l'instant où l'air explosait. Ses adversaires avaient réussi à retourner son sort contre elle.

Une seule erreur...

Sans expression, le grand sage regarda la dracoliche et sa cavalière s'abîmer ensemble dans les flammes. L'Ombreuse parvint à se dégager à l'instant où le dragon s'écrasait au sol. Elminster murmura quelques mots et se volatilisa.

Florin accourut, épée en main. Il n'aimait guère occire des femmes, mais celle-ci tenait toujours son bâton et pouvait encore leur nuire. Mérith le talonnait.

Elminster se rematérialisa devant eux, leur coupant la route ; il leur ordonna de baisser

leurs armes.

Puis il prit tendrement l'Ombrageuse dans ses bras.

Florin se campa devant lui.

— Elminster, demanda-t-il d'un ton grave, que fais-tu ?

Symgharyl Maruel ouvrit les yeux et les regarda, choquée, comme quelqu'un qui revient d'un très long voyage.

— Maître, hoqueta-t-elle en regardant Elminster, j'ai mal...

Du sang coulait de sa bouche.

— Petite fleur, chuchota-t-il, je suis là...

Vomissant le sang, elle pleura tout bas ; abasourdis, décontenancés, les chevaliers l'entouraient. Livide, elle se redressa dans un ultime sursaut, tremblant comme une feuille dans la tourmente, et déposa un baiser sur la joue du vieux mage.

— Je t'aime. J'aurais voulu que les choses soient différentes, murmura-t-elle, la voix brisée.

Abandonnant sa tête contre la poitrine du sage, elle mourut, un sourire aux lèvres.

Elminster resta un long moment silencieux, berçant le corps de celle qui n'était plus. Personne ne dit mot. Puis il déposa son fardeau sur les rocs. Il prononça quelques mots à voix basse : le feu jaillit de ses doigts pour consumer l'Ombrageuse.

Après un temps, Narm approcha, hésitant, et demanda :

— Elle t'a appelé « maître »...

— Oui...

Elminster eut un faible sourire voilé de larmes. Son regard se tourna vers les eaux de la Sembre, en contrebas, qu'il ne voyait pas, perdu dans ses souvenirs.

— Tu la connaissais ?

— Je l'ai formée jadis. J'étais beaucoup, beaucoup plus jeune.

Le cœur serré, Narm contempla son amie, terriblement pâle et inerte.

— Voit-on souvent ses amis mourir quand on est un mage puissant ?

— Oui..., chuchota Elminster. Voilà pourquoi il faut honorer jusqu'à ses ennemis. Si c'est en ton pouvoir, ne laisse aucune créature mourir seule.

Le soleil brillait sur les parapets et les tourelles de Château-Zhentil. Dans la Haute Tour de Manshoon, maître de la cité, étaient réunis les grands seigneurs de la Citadelle. Kalthas, général des armées de Château-Zhentil avait la parole :

— Défendre les étendues sauvages de Thar n'est pas le problème. La Citadelle est forte et je ne vois pas la nécessité d'affaiblir nos forces au bénéfice de petites garnisons disséminées dans les déserts rocaillieux de lest. Si un ennemi survient de Vaasie, nous verrons bien. Les cavaliers de Melvonte peuvent s'opposer à n'importe quelle force de frappe. Pourquoi défendre des rocailleries enneigées perdues à une semaine de chevauchée d'ici ?

Manshoon, qui écoutait les débats avec un ennui courtois, se redressa brusquement, envoyant promener la table, les papiers, les encres et les plumes, les flacons et les cruches.

Blême, le Haut Seigneur de Château-Zhentil murmura « Symgharyl Maruel », une larme coulant sur sa joue. Tous les nobles furent sidérés. Personne n'avait jamais vu le puissant et cruel Manshoon faire montre d'humanité.

Se ressaisissant, il aboya « *Zellathorass !* » et un globe nacré vint léviter devant lui.

Son beau visage se durcit tandis qu'il regardait une scène que lui seul pouvait voir.

Il se tourna vers ses vassaux pour leur ordonner de vider les lieux, « dans leur propre

intérêt ». Il exécuta un geste, et aussitôt d'horribles gargouilles aux ailes couleur ardoise s'animèrent. Les dignitaires s'empressèrent d'obéir avec une célérité cocasse, indigne de leur rang.

D'une voix croassante, Manshoon donna ses directives aux monstres : ils étaient chargés de massacrer les intrus en son absence. Puis il posta un golem de pierre dans un coin de la salle d'audience.

Il courut ensuite en haut de la tour, à l'air libre. Une partie de l'édifice vibra sur son ordre. La pierre se fendit et libéra une forme massive. De grandes ailes se déployèrent sous les minarets. Au bout d'un long cou sinueux, un regard intéressé et inquiet se posa sur lui.

Des visages anxieux apparurent aux fenêtres de la ville, pour disparaître presque aussitôt dans les logis. Manshoon eut un sourire sans joie.

Sans la moindre peur, il plongea son regard dans celui du grand dragon noir qu'il venait de libérer. Peu d'hommes pouvaient le faire sans abandonner leur volonté et leur raison. Manshoon parla dans la langue des formidables créatures :

— En route, Orlgaun. J'ai besoin de toi.

Le cou immense se tendit pour lui permettre de s'y installer. Le terrible dragon prit son envol, portant sur ses ailes un seigneur fou furieux déterminé à venger la mort de sa belle.

UNE BATAILLE JAMAIS LIVREE

Le pire avec les magiciens, c'est qu'ils s'imaginent pouvoir changer le monde. La grande erreur des dieux, c'est qu'ils laissent parfois une poignée d'entre eux le faire.

Nelve Harssad de Tsurlagol
Mes Périples autour de la mer des Etoiles déchues
 Publié l'Année de l'Épée et des étoiles

Florin donna l'alerte : une immense créature ailée arrivait du nord.

— Un dragon ! s'écrièrent Elminster et Florin en chœur.

— Par l'enfer, jura Torm, ce cauchemar ne finira-t-il donc jamais ?

Les aventuriers se dispersèrent, s'abritant derrière de gros rochers. Impassible, Elminster entonna un nouveau sort. Narm resta en retrait, près de Shandril toujours inconsciente. Jhessail se joignit au sage.

Orlgaun apparut dans toute sa splendeur, tandis que le seigneur Manshoon psalmodiait ses sorts, la mine grave. Huit boules de feu fondirent sur le groupe. Elminster riposta. Le dragon cracha des volutes d'acide aigue-marine, avant de virer de bord pour éviter un pic.

Le grand corps reptilien fut pris de convulsions alarmantes ; son cavalier se cramponna pour ne pas basculer dans le vide.

Vêtu d'une armure et brandissant une longue épée, un de leurs adversaires volait dans les airs grâce à un bouclier de lévitation ! Usant de missiles magiques, le seigneur de Château-Zhentil lui fit perdre l'équilibre.

Le dragon ne lançait plus son cri de guerre ; il était blessé. Ces aventuriers s'avéraient plus coriaces qu'il ne l'aurait cru. Manshoon remarqua un mage seul, dans les rochers, près d'une jeune fille à laquelle il ne prêta aucune attention.

L'éclair qu'il déchaîna sur le vieux thaumaturge fut dévié à quelques mètres de la cible par une barrière invisible. Sidéré, Manshoon reconnut Elminster, le sage de Valombre ! Aucun signe de Symgharyl Maruel.

Brusquement matérialisée en plein ciel, une main géante déstabilisa le dragon et son cavalier. Jhessail lança aussitôt des missiles magiques. Enragé, Manshoon riposta. Le dragon noir vira de nouveau pour éviter le guerrier volant qui revenait à l'attaque. Orlgaun sauva ainsi la vie de son maître. L'épée de Florin glissa sur l'armure du seigneur sans le blesser.

Grâce à l'intervention de sa femme, Mérith put se joindre à ses frères d'armes, qui volaient dans les airs, à la poursuite du dragon noir.

Agenouillé près de Torm et de Rathan, blessés, Lanseril expédia des nuées d'insectes

contre l'ennemi.

Malgré le champ de force, un éclair atteignit Elminster. Le monde explosa.

Orlgaun vira ; la main géante avait disparu. Impassibles, le vieux mage et la jeune femme se tenaient toujours sur les rochers. L'elfe et le rôdeur volaient dans les airs, restant sous le ventre du dragon, où il ne pouvait pas les atteindre.

À chaque nouvelle passe, Orlgaun faiblissait. Les sorts et l'acier avaient blessé le grand reptile. Manshoon entendit le rire triomphant de Mérith, qui plongeait sa lame entre les écailles du monstre. Quand il leva son bâton, l'épée de Florin, brusquement apparu à son côté, le lui arracha des doigts.

Des missiles magiques percutèrent le seigneur de Château-Zhentil ; son globe de protection éclata. Des pierres et des éclats brûlants s'abattirent sur ses ennemis. Jhessail fut gravement blessée ; Narm fut assommé en protégeant Shandrill de son corps.

Cette dernière reprit connaissance. Hébétée, elle se traîna vers la lumière du jour, sur le champ de bataille. Elle vit une immense silhouette tourner dans le ciel, pendant que Mérith regagnait la terre ferme pour secourir sa femme.

Florin fut soufflé de son bouclier volant comme une poupée de chiffons.

Quand le dragon noir piqua sur Elminster, Shandrill sentit monter en elle une énergie qui aurait dû être épuisée. Mâchoires serrées, elle se redressa et tendit les bras vers le mage juché sur la bête noire.

Faible comme un chaton, elle puisa pourtant en elle des ressources insoupçonnées.

Les dernières vagues du magefeu s'élancèrent vers leur cible volante, achevant d'épuiser la jeune femme. Shandrill tomba sur les gravats.

Une véritable fournaise s'abattit sur le seigneur de Château-Zhentil, abasourdi. Orlgaun s'éloigna, alarmé par les hurlements de son maître.

Manshoon comprit qu'il ne pourrait jamais encaisser un autre coup et survivre. Cette énergie brute avait un nom : magefeu ! Frissonnant, il orienta sa monture au nord, loin d'Elminster et de son formidable bataillon.

Touché par un dernier éclair, Orlgaun piqua du nez avant de se ressaisir dans un ultime effort et de poursuivre péniblement son vol.

Manshoon venait d'échapper de peu à la mort.

— Shandrill ! s'écria Narm.

Les deux jeunes gens s'étreignirent, mêlant leurs larmes et leurs rires. Les chevaliers de Myth Drannor pansaient leurs plaies de leur mieux, sans hésiter à recourir à la magie. Ils briquèrent leurs armes, et rassemblèrent davantage de butin.

Narm se dégagea de l'étreinte de sa douce amie :

— Comment vas-tu, ma chérie ?

— Je suis indemne, sourit-elle. Je t'aime. La vie est merveilleuse !

Le jeune homme baissa le ton :

— Veux-tu devenir ma femme, Shandrill Shessair ?

Jhessail chercha des yeux son mari. Ils échangèrent des sourires entendus.

Les chevaliers attendirent. Le visage voilé par ses cheveux, Shandrill ne répondit rien. Un silence anxieux tomba sur le groupe. Puis la jeune femme s'élança dans les bras de Narm en s'écriant :

— Oh oui, par la grâce des dieux, oui !

Les témoins laissèrent éclater leur joie ; les félicitations et les tapes amicales dans le dos se mirent à pleuvoir sur le jeune couple. Rathan célébra les fiançailles dans la liesse générale.

Dans une vaste salle aux arches imposantes, un autel de pierre noire constituait le gigantesque trône de Baine. Sur un trône semblable, à l'échelle humaine, siégeait un homme blond au regard glacé. Le Haut Dignitaire de Baine était furieux.

— Donnez-moi une seule raison, déclara-t-il aux messagers agenouillés devant lui, de ne pas vous tuer sur-le-champ ! Vous avez échoué ! Vous deviez remettre ce message à Manshoon en présence des autres notables, afin qu'il ne soupçonne pas notre ruse. Nous ne pouvons pas agir contre ce traître de Fzoul tant que Manshoon est présent ! Savez-vous dans quelle direction il est parti ?

— Non, terrible seigneur. Il n'est pas réapparu en ville de la journée. Nous sommes revenus afin de ne pas commettre d'erreur irréparable.

Il congédia les hommes. Un dénommé Theln, resté dans la salle, lui rapporta la rumeur disant qu'une jeune fille, qui voyageait vers Valombre en compagnie des chevaliers de Myth Drannor, possédait le magefeu !

De nouveau seul, l'homme au regard de glace resta songeur. Puis il poussa un profond soupir.

Ce n'avait pas été un bon jour.

Le vol du grand dragon noir devenait plus hésitant d'instant en instant. Gravement blessé, Orlgaun ne volerait sans doute jamais plus. De rage, Manshoon faillit retourner affronter ses ennemis.

Mais le dragon était à bout de forces. Il survolait les prairies sauvages de la Cour elfique. Amer, le seigneur songea qu'il n'avait réussi à abattre aucun des aventuriers. Mais quand il tiendrait la fille entre ses mains...

La tristesse due à la mort de l'Ombreuse céda la place à une rage ardente. Le magefeu ! Il lui en cuisait encore, malgré les potions de guérison ingurgitées avant son départ. Le magefeu devrait être sien, avant qu'Elminster réussisse à l'accaparer ! Ce fichu sage n'avait rien d'un vieil imbécile. Calme, sans agressivité, sa maîtrise de l'Art était supérieure à ce que le seigneur avait supposé...

Grands dieux ! Ils allaient s'écraser dans les arbres !

Les immenses ailes battaient de plus en plus faiblement. Les griffes et le ventre de l'animal frôlèrent la cime des arbres. Orlgaun s'enfonça dans l'épaisseur des bois malgré les cris et les ordres de son cavalier.

Le dracosire s'immobilisa enfin entre les troncs, sa vaste carcasse déchiquetée. Il ne bougea plus.

Le seigneur réussit à se dégager et à sauter à terre ; il laissa derrière lui la pathétique dépouille.

Manshoon se dirigea vers la clairière entrevue au dernier instant.

Une créature cornue, aux ailes de chauve-souris, se matérialisa devant lui – un mâlebranche ! Un rapide coup d'œil lui confirma la présence d'une multitude de ces abominations.

Les démons de Myth Drannor !

Le seigneur de Château-Zhentil, usant de sorcellerie, incendia les plus proches. Des jurons bien sentis aux lèvres, il prit ses jambes à son cou, en psalmodiant un sort de paralysie contre les monstres.

Ce n'avait pas été un bon jour du tout !

DES CRUCHES PLEINES

J'ai connu les plus grands honneurs, la renommée, de fabuleuses richesses ; j'ai bu jusqu'à la lie des vins capiteux, banqueté de viandes délicieuses en excellente compagnie...

Tout cela pâlit comme des rêves devant les douces caresses de ma mie.

Mirt l'Usurier d'Eauprofonde
 Dans une lettre à Khelben « Bâton Noir »
 Arunsun, instituant son amante Asper
 comme seule héritière de ses biens.
 Année de la Harpe

À près la retraite de Manshoon, les chevaliers traversèrent les bois en direction du nord.

À Valbrume, ils achetèrent des mules. Après plusieurs jours de chevauchée, ils parvinrent sans autre incident à Valombre. Sa bannière azur et argent, avec la tour et le croissant de lune comme blason, flottait au gré de la brise.

Les hommes postés sur le pont menant à la vallée verdoyante s'inclinèrent devant le groupe dès qu'ils reconnurent Elminster.

Les aventuriers reçurent un chaleureux accueil à la Tour biscornue.

Trystemine salua gaiement Narm, puis Shandrill :

— Te voici de retour. Non seulement tu te précipites la tête la première dans les pires dangers, mais tu entraînes avec toi tes protecteurs et compagnons, y compris Elminster, en laissant la vallée sans défense ! Belle dame, je suis Trystemine, le seigneur condamné à rester sur son trône tandis que ses aînés vont respirer de l'air frais et visiter la région. Quel est ton nom ?

— Seigneur Trystemine, je suis Shandrill Shessair, la promise de Narm. Ce sont vos frères d'armes, seigneur ? Vous avez combattu ensemble ?

— En effet, acquiesça-t-il avec un petit rire. Tu sais sans doute combien leurs flamboyants récits sont hauts en couleur ! (En passant, Mérith lui administra une tape amicale.) Tu devras attendre que le vin coule à flots pour que je raconte à mon tour nos faits d'armes, quoique certains, ici (il lança un regard appuyé à Torm) tiennent plutôt mal l'alcool...

Après le somptueux banquet du soir, Trystemine convia ses hôtes à continuer la fête à l'étage, sous la tonnelle, en compagnie de son épouse Shaerl et des dames Oragie Maindargent et Sharantyr la rôdeuse.

La fête battait son plein, dans un tourbillon d'atours somptueux, de bijoux brillant de mille feux, de rires et de gaieté. À l'autre bout de la salle, Narm remarqua l'envergure impériale de Florin, véritable monarque, à côté d'Oragie, superbe en robe gris perle. Intrigué, Narm se

pencha à l'oreille du druide Lanseril :

— Le seigneur Florin... Dame Oragie est-elle sa femme ?

— Florin est marié à la sœur d'Oragie, la rôdeuse Colombe, qui accouchera bientôt, loin d'ici. L'amant d'Oragie, Maxam, a trouvé la mort l'été dernier. Florin et Oragie se tiennent compagnie pour tromper leur solitude, rien d'autre. (Il se tourna vers un capitaine d'armes.) Puis-je vous présenter Thurbal, Gardien de Valombre ?

L'homme à la mine burinée s'inclina courtoisement devant le jeune couple :

— Le seigneur Lanseril m'a parlé de vous. Ne prenez pas ombrage si je semble vous surveiller de près, mais cela est nécessaire.

Shandrill pâlit.

— Comment cela ? demanda Narm.

— Nous vivons dans un univers magique, seigneur. Il n'existe pas de défenses totalement efficaces dans un tel contexte. Que peut l'acier le mieux trempé contre la sorcellerie ? Je me demande parfois comment serait le monde si chaque homme devait répondre de ses actions à la pointe d'une épée... Peut-être un tel univers serait-il pire que le nôtre.

— Nous sommes donc en danger ?

— Shandrill commande le légendaire magefeu. Beaucoup donneraient cher pour se l'approprier par votre intermédiaire. Vous devez vous méfier de votre ombre, et vous attendre à du vilain, même ici. Autre chose : si vous voulez survivre, il vous faudra apprendre à contrôler vos pensées, comme un acrobate maîtrise ses membres. Si vous retrouvez Manshoon sur votre route, vous apprendrez qu'il est aussi maître de lui qu'Elminster semble capricieux. Sans une rigoureuse discipline, personne n'atteint les sommets de l'Art comme eux ont su le faire. (Il sourit.) Mais assez parlé. Si vous voulez m'excuser...

Peu après, le jeune couple rejoignit une majestueuse jeune femme en atours couleur aigue-marine, coiffée d'un diadème étincelant.

Jhessail.

— Quelles tristes mines, dit-elle, souriante. Les fêtes vous déplaisent à ce point ?

— Ce n'est pas cela, chuchota Shandrill. Nous craignons d'attirer les foudres du mal sur vous.

— Est-ce tout ? Ignorez-vous que le danger plane partout ? Château-Zhentil nous attaque chaque été. Le Culte du Dragon et les elfes noirs, sous nos pieds, sont des menaces constantes... Les démons de Myth Drannor nous inquiètent, tout comme les activités illégales et anarchiques fréquentes à Valdague. En nous installant à Valombre, nous sommes devenus des cibles de choix en toute connaissance de cause. Quelle autre raison aurions-nous de mener si grand train, les amis ? Demain, je serai peut-être morte. Devrais-je être triste et morne aujourd'hui ? Pourquoi se refuser les plaisirs de la vie tant que nous en avons l'occasion ? (Elle leur prit la main pour les guider jusqu'à la tonnelle.) Venez et parlons d'autre chose !

Thurbal les suivit discrètement.

La fête de l'étagé était plus sobre et moins bruyante. Florin et Oragie les accueillirent chaleureusement. À leur côté, une autre belle dame aux longs cheveux soyeux portait une robe bleue qui laissait nus son dos et ses flancs.

— Sharantyr ! s'exclama Shandrill.

Illistyl présenta Narm à dame Shaerl.

Le silence tomba brutalement sur la salle. Elminster s'était matérialisé sur une table. La

surprise passée, Jhessail le salua la première.

— Je voudrais parler à Narm et Shandril, dit le mage. Acceptez-vous, jeunes gens, une mise à l'épreuve de vos pouvoirs, la nuit prochaine ?

La gorge sèche, Shandril hocha la tête.

— Y aura-t-il du danger ? demanda doucement le jeune homme.

— Respirer est dangereux, mon garçon. Marcher est dangereux. Dormir, même. Sera-ce un peu plus dangereux ? Oui. Plus dangereux que de se rendre à Myth Drannor seul ? Non, loin s'en faut.

Rougissant, Narm répondit :

— Quelle terrible épreuve ce serait, mage, que de t'affronter en une joute oratoire !

Des rires enjoués saluèrent cette boutade.

— Nous sommes d'accord ? sourit Elminster.

— Oui. Où et quand ?

— Vous le saurez au dernier moment. C'est préférable.

Les discussions reprirent. Elminster se pencha vers Shandril :

— Dis-moi, ma jeune amie, que sais-tu de tes parents ?

Surprise, elle éprouva une soudaine tristesse :

— Je... Rien.

Elle éclata en sanglots. Le mage tapota maladroitement l'épaule de Narm :

— Pardonnez-moi. Je ne savais pas qu'elle serait bouleversée à ce point. Réconforte-la, veux-tu ? Tu es dans le lieu idéal pour cela... Voilà qui explique bien des choses, marmonna-t-il en disparaissant de nouveau.

Sur le pont, les gardes saluèrent Sharantyr avec une curiosité polie. Elle se dirigea à vive allure vers le couvert des bois, dépassant le temple de Tymora. Puis elle goûta un peu de calme et de repos sur une souche moussue.

Au bout d'un moment, elle entendit des bruits suspects et discerna sur sa droite de grandes silhouettes. Des hommes, sans aucun doute. Mieux valait garder profil bas et attendre d'en savoir plus sur leur identité et leurs intentions. Un silence total s'abattit. Intriguée, Sharantyr se redressa et observa les arbres mouchetés de lune. Huit hommes se glissaient furtivement vers le fleuve Ashaba.

— Faisons une autre ronde, décréta Torm à son compagnon Rathan. N'importe quel idiot sait que la tour contient tout ce qui a de la valeur. Si des maraudeurs préparent un coup cette nuit, ils sont sûrement à l'affût dans les bois.

— Ah oui ? grommela le prêtre. S'ils sont aussi demeurés que tu le dis, pourquoi ne se présentent-ils pas au guet, sous un prétexte ou un autre, avant d'entamer le combat ? Ça leur épargnerait bien de la peine pour pas grand-chose ! (Il crut voir un mouvement dans l'ombre.) Regarde, là !

— Je ne vois rien, maugréa Torm. Baisse-toi, veux-tu ? Inutile de donner l'alerte !

Le prêtre se tapit dans les herbes ; puis il sortit le disque de Tymora et lança de nouveau son sort.

Du vilain se préparait...

— La chose prudente à faire, réfléchit Torm, serait d'avertir la garde, pour semer la pagaille. Regarde, ils ont une corde magique qui grimpe toute seule. Le temps que nous

agissions, ils auront fait de gros dégâts.

— Tu veux t’amuser un peu, si j’ai bien compris, grommela son frère d’armes. Alors, à l’attaque !

Il brandit sa masse sous les rayons de la lune, tandis que Torm courait à un train d’enfer.

Laelar, prêtre de Baine, venait en troisième position sur la corde magique. Il avait chargé deux fidèles d’entourer leur groupe d’un sort de silence. Une violente secousse déstabilisa le guerrier placé immédiatement au-dessus de lui, qui alla s’écraser au sol dans un silence irréel.

D’autres subirent le même sort, comme les fruits trop mûrs d’un arbre que l’on secoue violemment.

Protégé par l’obscurité, Rathan expédiait promptement ceux qui n’étaient qu’assommés et remuaient encore. C’était presque trop facile...

Quand Torm se précipita, dague au poing, sur un lascar à la tête dure, il fut brutalement repoussé par une baguette métallique. La tentative de Rathan se solda par le même échec. Magie ! Il ne réussit pas à esquiver un nouveau coup qui le secoua de la tête aux pieds. Un guerrier armé d’une épée descendait le long de la corde ensorcelée.

Torm et Rathan l’attendirent de pied ferme. Il y eut un tourbillon d’escrime, avant que les adversaires s’écartent. Torm lui lança ses dagues, qui ricochèrent, inoffensives. Derrière l’épaule du voleur, un autre ennemi rescapé jeta quelque chose.

Le monde s’embrasa.

Au milieu d’un silence surnaturel, Torm et Rathan furent plongés dans une terrible fournaise. Leurs adversaires reculèrent pour se mettre à l’abri des flammes. La corde noircit sans se consumer. En proie à d’indicibles douleurs, Torm s’écroula.

Surgi de la nuit, quelque chose de long et de mince heurta le prêtre de Baine à la gorge, lui arrachant la baguette noire sous la violence de l’impact. Sharantyr exécuta un roulé-boulé pour se camper face à l’intrus.

Haletante, les mains nues, elle était sans défense contre l’épée pointée sur elle. Soudain, elle s’aperçut qu’elle entendait le soudard avancer sur l’herbe et Torm gémir faiblement... Le sort de silence n’avait plus d’effet. La lumière éclata. Des malédictions aux lèvres, le guerrier fonça. Sharantyr se jeta en arrière ; la lame lui brûla le flanc. Elle roula de côté, heurtant Torm.

Le coup de grâce ne vint jamais. Le tonnerre des armes roula autour d’elle, ponctué de jurons et d’impacts sourds. Torm revint à lui ; blessé, Rathan tenait la baguette noire.

Trystemine et Jhessail, bâton magique en main, étaient penchés à une fenêtre de la tour :

— Tout va bien ?

Des hochements de tête leur répondirent ; des gardes et des adeptes des temples voisins, réveillés en toute hâte, vinrent entourer le petit groupe.

— Ne tuez pas celui-là, ordonna Rathan en désignant le prêtre de Baine. Trystemine voudra savoir ce qui s’est passé, et j’aimerais autant que ce soit lui qui le questionne, plutôt que moi.

Il s’évanouit.

Malgré le soleil qui dardait déjà ses rayons sur les Pics du Tonnerre, l’aube était de glace. Le petit détachement du Culte du Dragon parvint au sommet d’une piste, pour contempler les ruines de ce qui avait été l’ancre de Rauglothgor le Superbe. À la place du solide fortin s’étendait un vaste cratère, où quelques pièces d’or scintillaient au milieu des décombres.

— Que s'éveillent les dragons morts ! marmonna Arkuel, hébété.

Tout à son incrédulité et à sa rage, Malark ne releva pas le blasphème. Les lâches rescapés n'avaient pas menti. La fille avait soufflé le sommet de la montagne... ! Tout avait été balayé par l'incroyable phénomène. Une telle magie avait dû exister quand le monde était encore jeune, et les dieux prodigues. Bien sûr, une dizaine des mages les plus puissants au monde pouvaient eux aussi accomplir pareil exploit, avec du temps – mais une adolescente, seule et sans protection, au milieu d'un champ de bataille ?

Ce formidable ennemi devrait mourir. L'honneur du Culte et de Rauglothgor, à présent détruit, l'exigeait. Sans parler de la sécurité des survivants...

Archimage Porteur de Pourpre, homme mince et cruel, Malark contemplait la scène de son regard glacial. Il donna ordre de réunir les vestiges du trésor. Puis il repensa à la tour qu'il avait vue la dernière fois, aujourd'hui réduite en un tas de gravats. Il en croyait à peine ses yeux. Lui, Malark Himbruel, devait pourtant combattre cette fantastique puissance.

Sinon, qui d'autre ? Les lichs étaient des créatures bien capricieuses. En fin de compte, elles ne servaient qu'elles-mêmes et faisaient penser au vin d'Eversult : elles supportaient mal le voyage. Quant à faire appel aux mages que le Culte comptait dans ses rangs, il n'était pas question de risquer de voir l'un d'eux se distinguer et menacer sa propre position.

Parmi les dix prêtres de Talos, le renégat Salvarad était le plus dangereux. Les Pourpres comptaient encore leur seigneur et maître Naergoth, sept marchands guerriers, plus stupides les uns que les autres, et ce petit tire-laine obséquieux de Zilvreen. Au premier faux pas, tous fondraient sur lui comme des rapaces. Malark maudit l'inconnue du fond du cœur.

Ne laissant rien paraître sur ses traits taillés à la serpe, il donna de nouvelles directives aux hommes avant de lancer un sort de détection.

Dès que la magie se déclencha, il fonça avec ses séides, sans un regard en arrière.

Les Porteurs de Pourpre ne pouvaient pas se permettre le luxe de regarder en arrière.

Le trône titanesque de Baine était toujours vide. Soupissant, le haut prélat convoqua un dignitaire de premier ordre au rapport.

— Toujours pas de nouvelles de Laelar, terrible seigneur, commença Kuldur. Mais Eilius, de retour de Château-Zhentil, dit que Manshoon n'est pas reparu en ville. On le recherche ; le rebelle Fzoul tente de contacter Manxam et d'autres alliés. Les conspirations vont bon train.

Le haut prélat eut un sourire radieux :

— Convoque le clergé au grand complet. Si Laelar revient avec la fille, ce sera magnifique ! S'il se présente sans elle, dis-lui de rentrer au plus vite et doubler le reste. Au diable la donzelle et son magefeu. Occupons-nous d'abord de Fzoul et de Château-Zhentil tant que nous en avons l'occasion. Va et fais diligence !

Le rire sauvage de son maître poursuivit le messenger.

Jhessail vint trouver le jeune couple dans ses somptueux appartements pour l'informer des événements alarmants de la nuit passée :

— Huit hommes ont tenté de s'introduire ici en usant de magie. Les envoyés du haut prélat de Baine. C'est toi qu'ils voulaient, Shandrill – toi et ton formidable pouvoir. Tous sont morts. Mais ils auraient pu réussir si Torm et Rathann, aidés de Sharantyr, ne leur avaient pas mis des bâtons dans les roues.

Narm laissa éclater sa rage :

— Ce qui veut dire que nos ennemis vont poursuivre Shandrill pour le reste de ses jours !

— Comment comptes-tu les en empêcher ?

— Je... je maîtriserai l'Art et je parviendrai à les anéantir, ou je deviendrai une menace suffisante pour qu'ils renoncent !

— Bien, approuva-t-elle. C'est tout ce que tu peux faire, en effet. Quand ils auront vent de ton excellence, à l'instar de celle d'Elminster ou de la Simbule d'Aglarond, ils éviteront de te chatouiller. Mais comme ce n'est pas encore le cas, sourit-elle, ne quittez pas vos appartements aujourd'hui.

Maussades, les deux jeunes gens finirent par acquiescer.

Autant profiter d'une journée de repos pour mieux se connaître.

À la demande de Narm, Shandril lui raconta sa vie à l'auberge, sous la férule du bon Gorstag et de l'horrible Korvan. Ils n'avaient guère eu le temps, jusqu'ici, de bavarder ! Puis ce fut le tour de Narm :

— Je suis né il y a vingt-deux ans dans la lointaine cité nordique de Lunargent. Quand j'étais bébé, mes parents sont partis à Triverrat, puis à Eauprofonde. De là, ils ont voyagé au nord de la côte des Epées, en compagnie de marchands itinérants. Mon père était Hargun Tamaraith dit « le Grand » ; il a dû être rôdeur avant de tomber malade et de devoir renoncer à ses activités. Il faisait commerce d'armes et de travaux de ferronnerie. Ma mère se nommait Fythuera, ou Fyth. Ils étaient mariés depuis longtemps quand je suis né. Elle jouait de la harpe et était l'égale de son époux. Des honnêtes gens...

Son regard se perdit dans le vide. Shandril lui caressa la joue.

— Ils sont morts, bien sûr, continua-t-il. J'avais onze ans quand ils furent tués par sorcellerie à la Porte de Baldur : leur barge s'enflamma lors d'un duel mortel entre le mage Algarzel Demicape et le Calishite Kluennh Tzarr. Les innocents qui traversaient le fleuve à ce moment-là périrent dans les flammes. Mes parents étaient au nombre des malheureux. Quant à Algarzel, nul ne le revit jamais.

» Kluennh Tzarr, dit-on, quitta triomphalement les lieux. Depuis, il vit entouré de dragons et d'une véritable armée d'esclaves. Un jour, j'aurai sa peau. C'est dans ce but que j'ai décidé d'apprendre la magie. Imagine-toi, mon amour, un pauvre gosse en haillons, seul et sans appui, qui, comme des dizaines d'autres gamins, essayait de se faire adopter par un mage de passage ! C'est un miracle que je n'aie pas été changé en crapaud, ou transformé en cendres fumantes...

» Deux ans plus tard, un sorcier finit par m'accepter – ce pédant de Marimmar... Sa fierté était son pire ennemi. Elle l'empêchait d'admettre ses faiblesses et d'y remédier. Son mauvais caractère m'a pourtant plus appris que si j'avais eu pour maître un thaumaturge efficace et paisible. Sa paresse phénoménale m'a permis de me familiariser avec toutes les menues corvées qu'implique la pratique de la magie.

Shandril lui rendit son sourire chagriné.

— Marimmar détestait les conflits, reprit Narm. Aussi évitait-il de défier ses confrères, et tirait-il grande fierté de n'être jamais inquiété. Les gens compétents voyaient en lui un fiérot sans importance. Quant aux autres, le menu fretin, ils craignaient trop qu'il ait plus d'un tour dans son sac, pour trouver le courage de l'attaquer. Sa folle assurance l'a conduit à sa perte. J'ai failli y rester moi aussi.

» Il avait vu en Myth Drannor un moyen idéal de s'approprier avant les autres de fantastiques pouvoirs. Je doute fort que la cité en ruine recèle beaucoup de trésors, après le passage des prêtres de Baine.

» Quoi qu'il en soit, si je suis retourné là-bas, c'est que je n'avais nulle part où aller et que je voulais me défaire une bonne fois de ma terreur des démons. Par un nouveau miracle des dieux, j'ai échappé à la mort, et je t'ai retrouvée... Voilà toute l'histoire.

Les amoureux décidèrent de savourer un peu de repos. Quand Narm eut calé un coffre contre la porte, il aperçut Shandril dans un miroir, nue. En deux bonds, il fut de retour dans leur lit.

Celui qui s'attarde, dit-on, goûte peu de joies.

POUSSIÈRE DE SORTS

Combien étrange, sauvage et splendide est la magie... L'artiste qui, par chance, par travail ou par habileté, et la grâce de la Grande Dame Mystra, parvient à quelque maîtrise de cet Art est à l'image de l'ivrogne dans un cellier – enchaîné irrévocablement. Qui pourrait l'en blâmer ? Il n'est pas donné à tous de recevoir pareil baiser.

Alustriel, Haute Dame de Lunargent
Le Chant du Ménestrel
 Publié l'Année des Etoiles mourantes

Les deux enchanteresses, Illistyl et Jhessail, vinrent réveiller Shandrill. Elminster l'attendait.

— Oh, Narm, gémit-elle faiblement dans son sommeil. Je brûle...

Les deux amies s'entre-regardèrent. Jhessail posa une main légère sur son épaule nue, et sentit un picotement.

— Elle abrite une telle puissance... chuchota-t-elle. Le balhiir n'est plus en cause, pas après tout ce temps et l'énergie quelle a libérée. Elminster avait raison.

Elle se pencha pour secouer l'endormie. Surprise, Shandrill réveilla ensuite son compagnon. Les deux intruses retournèrent attendre leurs amis dans le couloir.

Habillés en hâte, ces derniers ne tardèrent pas. Narm leur jeta un regard intrigué :

— Sans vous offenser, mes dames, existe-t-il un passage secret qui conduise à notre chambre ? Je veux dire... le coffre...

— Nous autres, docteurs ès magie, avons nos petits secrets, sourit Illistyl.

Les quatre amis sortirent de la tour, saluant la garde au passage. Il faisait chaud ; tout était calme. Séluné brillait dans le ciel. Mérith et Lanseril les attendaient avec des mules.

— Où allons-nous ? demanda Shandrill à voix basse.

— Sur la Colline des Ménestrels, répondit Mérith.

Ils partirent dans la nuit. Au sommet de la tour, au Vieux Crâne et le long des principales voies de communication, Narm distinguait les postes de guet.

Ils s'enfoncèrent dans les bois. En chemin, ils furent salués par des Ménestrels.

Les grands arbres devinrent plus majestueux à mesure qu'ils progressaient, et les bois plus denses. Ils atteignirent une clairière où les attendaient Torm, Rathan et d'autres. Ils mirent pied à terre. Mérith prit Narm à part pour lui dire de changer de vêtements ; Jhessail fit de même avec Shandrill.

Elminster patientait au sommet de la colline, aux côtés de Florin et d'Oragie.

— Désolé de vous avoir tirés du lit avec tant de mystère et de cérémonie, les salua-t-il,

mais c'était nécessaire. J'ai besoin d'être fixé sur l'étendue de tes pouvoirs, Shandril. Plus tôt nous commencerons, plus vite ce sera terminé.

Les chevaliers étreignirent Narm et Shandril, avant de s'écarter.

Le mage tendit un vieux grimoire à Shandril :

— Peux-tu lire ce qu'il contient ?

Les runes brillaient sur les pages parcheminées. La jeune femme les scruta sans rien y comprendre ; les glyphes se tortillèrent sous ses yeux, comme animés d'une vie propre. Secouant la tête, elle rendit le livre au mage.

Elminster le tendit à son compagnon, après l'avoir ouvert à une autre page.

— Et toi ? Lis ce qu'il y a d'écrit en haut.

— » Etant un moyen à la fois efficace et correct pour la création de... » (Hochant la tête, le mage reprit le livre pour lui faire lire une nouvelle tête de chapitre.) « Un moyen de confondre », je crois... Mais j'ignore ce que ça veut dire. Je ne comprends rien d'autre sur cette page.

Elminster se tourna vers Shandril :

— Comment te sens-tu ?

— Bien, dans l'ensemble. Mais il y a une sensation en moi... Un picotement.

Le sage demanda à Narm s'il avait des sorts en mémoire ; il lui tendit un parchemin :

— Lis-le et invoque cet enchantement sur ta dame. C'est un sort léger qui ne peut pas la blesser.

Sentant les regards des spectateurs cachés dans les bois peser sur eux, le jeune homme inspira profondément et lança le sort.

Une lumière entoura Shandril et mourut très vite. Ses yeux jetaient un éclat vif.

Satisfait, Elminster fit répéter deux fois l'opération au jeune apprenti, avant de demander à Shandril de pulvériser un énorme bloc de roche.

Le regard embrasé, elle acquiesça. Le feu tapi en elle prit son élan, puis courut dans ses veines jusqu'à un spectaculaire crescendo.

Le magefeu jaillit de ses mains tendues en longues traînées orangées qui virèrent à l'incandescent au contact de la pierre. La roche éclata.

Un lourd silence tomba sur la scène nocturne.

Elminster pria Narm de se placer sous un arbre et d'y rester. Puis il évoqua un champ de force ; sur un signe de sa part, Shandril dirigea le magefeu contre lui. Les flammes ravagèrent furieusement la barrière, sans parvenir à l'ébrécher. Quand elle abandonna sa tentative, la fournaise disparut. Le sage de Valombre lui redemanda comment elle se sentait.

— Un peu effrayée, mais je ne souffre pas et je ne me sens plus bizarre.

— Très bien. Je vais maintenant créer une muraille de flammes. À mon signal, agenouille-toi et lance ton magefeu en visant le ciel pour ne pas mettre la forêt en danger. Ne le lance que le temps d'une inspiration, c'est tout.

Le magefeu traversa les flammes comme si elles n'existaient pas, les anéantissant au passage. Shandril se releva, savourant la beauté du spectacle dans le ciel sombre.

— Tout va bien ? Parfait.

Levant les bras, il lança un éclair contre elle. Shandril vacilla sous le choc, mais se rétablit vite.

— Je vais lancer d'autres éclairs contre toi, continua-t-il d'une voix douce. Absorbe-les aussi longtemps que possible. Si tu sens venir la souffrance, ou si tu ne peux plus retenir

l'énergie, laisse-toi aller. Mais tiens le plus longtemps possible pour que j'aie une idée de tes capacités. Nous avons tout ce qu'il faut à proximité pour te soigner. N'aie crainte.

Frémissante, la jeune femme encaissa coup après coup. L'air crépita sans relâche sur la colline. Narm ne pouvait détacher les yeux de l'effarant spectacle.

Les doigts délicats du vieil homme canalisèrent toujours plus d'énergie dans le corps de Shandrill. Pour finir, pliée en deux, étouffant un sanglot, elle écarta les bras pour garder l'équilibre et éclata en une colonne de feu.

— Par Mystra ! hurla Narm, pétrifié d'horreur.

Mérith l'emprisonna dans un étau implacable pour l'empêcher de rejoindre sa bien-aimée. Florin dut ajouter ses forces à celles de l'elfe pour maîtriser leur jeune ami.

Au-dessus du trio, au sommet de la colline, un pilier de flammes vivantes se tordait là où s'était tenue une jeune femme de chair et d'os.

Soudain, une langue de feu jaillit pour anéantir une autre roche. Jhessail invoqua à la hâte un bouclier de défense pour protéger les témoins des copeaux de pierre brûlants qui retombaient en pluie.

Lentement, les flammes diminuèrent et moururent. Nue sous la lune, Shandrill reniflait avec curiosité ses mèches de cheveux brûlées par le phénomène. Ses vêtements avaient été carbonisés, mais elle était indemne. Narm se dégagea et courut vers elle. Elminster voulut s'interposer ; Shandrill elle-même l'avertit du danger :

— En arrière ! J'ignore quel effet un contact avec moi pourrait avoir à cet instant ! Je vais bien, ajouta-t-elle.

— Que peux-tu faire ? demanda-t-il, désespéré, à Elminster.

— Je vais la toucher pour mettre fin à l'épreuve. De puissants sorts me protègent, ce qui n'est pas ton cas. Un instant, si tu veux bien, mon jeune ami.

Le sage fit un grand signe de la main : Ménestrels, chevaliers et gardes sortirent des bois.

Se frappant le front de la main, le vieil homme se souvint que Shandrill était nue et ôta sa cape pour l'en couvrir.

Au même instant se matérialisa devant lui une femme au regard étrange et aux longs cheveux argentés.

— Shandrill Shessair, dit Elminster, solennel, je te présente la Simbule, Reine-Sorcière d'Aglarond.

Elle s'inclina ; un silence total régnait.

— Impressionnant, jeune dame, commença la légendaire enchantresse, mais dangereux. Peut-être trop dangereux. Elminster – et vous tous ici présents –, y avez-vous réfléchi ? Ce pouvoir devrait être réduit au silence avant qu'il sonne notre glas. Il est possible que nous devions détruire cette jeune personne.

Des murmures parcoururent l'assemblée. Elminster vint s'interposer entre la Simbule et Shandrill.

— Non, décréta-t-il, le regard plus triste que jamais. Toi, dit-il à la Simbule, moi et tous les autres sommes dangereux. Devrions-nous être foudroyés sur-le-champ en raison de ce que nous pourrions faire demain ? Les dieux nous laissent libres de marcher, de parler, de respirer à notre guise, non sur commande ! Nous tenons notre libre arbitre de leur volonté. Se défendre est une chose – mais tuer quelqu'un qui pourrait être une menace ? Ce serait aussi monstrueux que l'usurpateur qui ordonne le massacre de tous les nourrissons d'un pays par peur qu'un héritier légitime se dresse un jour !

— Bien dit, approuva Florin, l'air grave.

Il défiait délibérément la reine.

Nul autre n'eut l'audace de s'exprimer. Tous attendaient la réaction de la Simbule.

Seule au monde et terrible, la Reine-Sorcière commandait de fantastiques pouvoirs, qui tenaient en respect jusqu'aux Magiciens Rouges de Thay. Elle refoulait périodiquement leurs tentatives d'invasion. La peur quelle inspirait était palpable.

La Simbule acquiesça lentement :

— Les récits qui célèbrent ta sagesse n'ont pas menti. Je suis d'accord. Si d'autres, il y a des années, n'avaient pas parlé comme toi, je ne serais pas devant vous aujourd'hui.

Elle se campa devant Shandril, après que Narm se fut lentement écarté.

— Mes excuses, jeune dame. Je désire ton bien.

Hochant la tête, Shandril déglutit :

— Je ne t'en veux pas, noble dame.

— Voici un présent pour toi, sourit-elle, détachant un anneau de cuivre de sa ceinture noire. (Shandril n'avait jamais croisé un regard aussi triste.) Utilise-le quand il ne te restera plus aucun espoir. Il te transportera, avec tous ceux qui te toucheront à cet instant, dans un de mes refuges. Il ne marche qu'une seule fois, et dans un seul sens. Le mot magique inscrit à l'intérieur est visible uniquement si tu chauffes l'anneau. Prononce-le à haute voix pour déclencher le sort. Ton magefeu ne le détruira pas.

» Une dernière chose : suis ta propre route, Shandril. Ne laisse personne te manipuler. Prends garde à ceux qui se dissimulent dans l'ombre.

Souriante, elle l'embrassa sur la joue, tapota le bras d'Elminster et repartit précipitamment. Peu après, un faucon noir disparut dans les nues.

Tout le monde se mit à parler en même temps. Au milieu du brouhaha, Elminster remercia la jeune femme, et le couple réintégra ses appartements, escorté par les gardes. Jhessail et Illistyl se chargeraient désormais d'initier Narm aux arcanes de la magie.

Les deux amies restèrent près du maître.

— Satisfait ? demanda la magicienne de Valombre.

— Je l'ai cru, répondit Elminster doucement. Le pouvoir de déchaîner le magefeu... Sa mère avait le même don.

Interloquées, les deux dames le regardèrent ; le vieil homme eut le sourire distant qui signifiait qu'il n'en révélerait pas plus.

L'éclat matinal transformait momentanément la roche fendillée nommée le Vieux Crâne en un endroit agréable. Le mugissement plaintif des vents en faisait souvent le poste de guet le plus sinistre de Valombre.

— Les dieux nous aident si jamais les Magiciens Rouges de Thay entendent parler de Shandril avant que Narm et elle aient acquis suffisamment d'expérience... dit Oragie. Sans ma sœur, la défense de cette vallée repose sur les épaules d'une poignée de chevaliers, et d'Elminster. Or, aussi fort soit-il, ce n'est jamais qu'un vieil homme.

— Les choses vont déjà se gâter avec les Zhentarims, si Manshoon les soulève contre nous, répondit Sharantyr.

— Nous devons également nous garder du Culte, ajouta Florin. Shandril est sûrement l'objet d'un sort de détection.

— Elminster poursuit d'autres objectifs que les nôtres, moins évidents, dit Oragie. Il a

rendu délibérément l'épreuve publique, j'ai une entière confiance en lui, mais j'avoue que ses procédés me mettent mal à l'aise. Il nous faudra faire face aux conséquences.

— Tu penses qu'une démonstration publique était peu avisée, remarqua Florin. Moi aussi, et pourtant j'ai senti qu'Elminster était comme un de ces comédiens des rues de Suzail qui espèrent attirer l'attention d'un noble ou même d'un dirigeant. Leur véritable public n'est pas celui qu'on pense... Notre sage n'a rien d'un idiot ; il n'est pas non plus atteint de sénilité précoce.

— Les jeunes ne sont pas à l'abri, badina Sharantyr. Regarde-nous, devenus aventuriers de grand chemin, alors que nous pourrions couler des jours heureux chez nous, occupés à des tâches aussi routinières qu'assommantes, et soucieux de mériter le respect des voisins !

— Bien dit, approuva Oragie. Elminster a un but en exhibant de façon aussi dramatique les pouvoirs de Shandrill. Quant aux Ménestrels, ils sont de notre avis, je peux vous le dire.

Florin hocha la tête, l'air rêveur :

— Shandrill est une menace pour Elminster, car elle réduit les sorts en poussière... Si elle se retournait contre lui, il serait en son pouvoir de le détruire. Et notre principale défense contre Château-Zhentil disparaîtrait avec lui. Ceux qui adoreraient cela sont légion.

— En effet, conclut Oragie, le regard noir. Aussi faut-il l'empêcher à tout prix.

La nuit était tombée. Recourant à la sorcellerie, Malark et Arkuel kidnappèrent discrètement un nommé Roszarran dans sa chambre de l'auberge du *Vieux Crâne*. Malark se transforma en un second Roszarran pour se mêler à la garde de la Tour biscornue.

Une fois dans la place, la chance lui sourit : Culthar, l'espion du Culte, patientait en salle principale, attendant d'être assigné à un secteur.

Une fois seul avec lui, Malark laissa paraître une seconde son vrai visage.

Eberlué, Culthar demanda :

— Seigneur, que fais-tu là ? Rozs...

— J'ai peu de temps pour bavarder. Prends ceci. (Il pressa un anneau dans sa paume.) Cache-le bien et ne t'en sépare sous aucun prétexte. Son enchantement te dissimulera aux yeux d'un sorcier. Si tu prononces le mot magique, qui est le nom de la première dracoliche que tu as servie, il te transportera instantanément à Pierre-tonnerre, ainsi que tous ceux avec qui tu seras en contact : c'est une colline où un de nos hommes mène une existence d'ermite. Son nom est Brossan. À mon signal, empare-toi de Shandrill à la première occasion, aussi peu propice soit-elle. C'est compris ?

— Oui. Gloire aux adeptes, murmura Culthar.

Malark hocha la tête et ressortit, faisant mine d'être malade. Puis il se fondit dans la nuit, rejoignant Arkuel et un dénommé Suld, postés à l'écart.

Le petit groupe regagna l'auberge du *Vieux Crâne* dans la plus grande discrétion.

Érigeant un champ de force autour d'eux, Malark se demanda ce qui allait bien pouvoir tourner de travers. Tout s'était déroulé à merveille, mais il sentait au fond de lui-même que le magefeu n'était pas destiné à tomber entre leurs mains.

De tels pressentiments lui avaient fait passer de nombreuses nuits blanches. Cette fois, il s'endormit comme une masse. Il tomba dans des brumes grises et pourpres jusqu'au matin.

— J'aimerais parler au cuisinier, déclara le voyageur, je ne mange que certains plats et dois m'assurer qu'ils sont correctement préparés. Si tu n'as aucune objection ?

— Aucune, lui assura Gorstag. Là, à gauche. Il s'appelle Korvan.

— Mes remerciements. Il est bon de trouver un établissement où la pitance est considérée comme importante.

L'étranger fut soudain près de Korvan, qui œuvrait seul en cuisine.

— Quelles nouvelles as-tu pour les adeptes ? s'enquit une voix douce.

Le cuistot tourna la tête pour croiser le regard de l'espion.

— Rien de bien extraordinaire, chuchota-t-il. Des camelots ont revu la fille qui travaillait ici pour moi, une petite traînée du nom de Shandrill. Elle a décampé il y a une dizaine de jours. Elle voyageait dans les Pics du Tonnerre en compagnie de chevaliers de Myth Drannor, et d'Elminster de Valombre. Elle a acquis le magefeu, dit-on, et détruit un énorme dragon. Ils sont repartis au nord, près de la Sembre. Rien d'autre.

— Très bien. À la prochaine, le salua le voyageur avant de disparaître aussi vite qu'il était apparu.

Etonné, Korvan découvrit qu'il lui avait laissé trois gemmes rubicondes ! Il se hâta de leur trouver une cachette judicieuse.

Dans la salle, Lureene soupira en remarquant la mine lugubre de Gorstag. Il souriait de plus en plus rarement. Les racontars qui couraient à Hautelune avaient du vrai ; Shandrill devait être sa fille... Il l'avait amenée, nourrisson, quand il avait acheté l'auberge. Peut-être un jour avouerait-il...

La servante se souvenait de l'adolescente rêveuse et dure à la tâche. Où était-elle à présent ?

Plus tard, cette nuit-là, Gorstag demeura seul dans la salle, à la lueur des braises mourantes, un vieux tord-boyaux comme compagnon. Qu'était-il advenu de Shandrill ? L'idée que son cadavre pouvait gésir n'importe où le rendait malade. Avait-elle été violée et dépouillée, laissée en bordure de chemin pour y mourir de faim ? Ou pis encore, avait-elle fini enchaînée dans les cales crasseuses et infestées de rats de quelque négrier sillonnant la mer Intérieure ? Combien de temps son vieux cœur supporterait-il les tortures de l'incertitude ? En un éclair, le tenancier se releva pour décrocher sa vieille hache...

Quelqu'un poussa un petit cri derrière lui. Il pivota à la vitesse d'un serpent, s'attendant à du grabuge.

— Lureene ?

Tous ces gens avaient besoin de lui, il l'avait oublié. Il n'avait pas le droit de les abandonner à leur sort.

— Maître ? demanda-t-elle doucement. Gorstag ? Elle te manque, n'est-ce pas ?

La hache trembla entre ses mains. Il la reposa et reprit son verre. Au bout d'un moment, il dit :

— Bois quelque chose, Lureene. C'est bon..., ça te fera du bien.

Elle eut une horrible grimace :

— Peut-être que j'apprendrai à aimer ce truc... si j'atteins ton âge ! Où penses-tu quelle soit maintenant ?

— Je l'ignore... C'est ça le pire ! Je voudrais tant agir ! (Impulsivement, Lureene passa un bras autour de sa taille.) Pourquoi est-elle partie ? Qu'ai-je fait de mal pour quelle hâisse tant sa vie ici ?

Lureene l'embrassa doucement. Interloqué, il protesta :

— Lureene ! Que...

— Tu pourras te scandaliser demain matin, dit-elle avant de l’embrasser de nouveau.

LES OMBRES GAGNENT DU TERRAIN

Le faucon tourne dans le ciel, patient. Avec la plupart de ses proies, il na pas de seconde chance. Il guette donc la meilleure occasion.

Sois comme lui. Observe, guette et frappe juste. Le Peuple ne peut pas se permettre des morts inutiles au combat. Lutte pour gagner, pas pour livrer d'interminables et glorieuses joutes.

Aermhar de l'Arbre étrangleur
Conseil à la Cour elfique
Publié l'Année du Faucon aveuglé

— Je suis trop fatigué, s'excusa Narm. Je n'arrive plus à me concentrer.

— Je sais. Voilà pourquoi tu dois persévérer, répondit Jhessail. Sinon, comment parviendras-tu à affermir ta volonté pour en faire un acier mieux trempé que la meilleure lame ? Tu découvriras, continua-t-elle avec un fin sourire, que même en renonçant à l'aventure, tu n'auras presque jamais le calme et le confort nécessaires pour étudier à ton aise. Tu lutteras pour retenir des sorts malgré la fatigue, la maladie et la douleur. Alors apprend maintenant, et félicite-t'en ensuite.

— Merci par avance, belle dame.

— Etudie ! Pourquoi n'as-tu pas le nez fourré dans ces pages ? Les sorts ne vont pas s'apprendre tout seuls, tu sais !

— Je ne peux pas apprendre si tu parles tout le temps ! s'écria Narm, frustré. Marimmar ne m'a jamais fait ça ! Il...

— ... est mort brutalement parce que son ineptie surpassait son Art, rétorqua Jhessail. J'espère davantage de toi, Narm. De plus, attends-toi à différentes façons d'apprendre avec chaque nouveau tuteur. Ne mets en question ni les méthodes ni les opinions, même si elles te révoltent ; ne déprécie jamais le savoir qu'on te transmet. Sinon, tes plaintes et ton or ne desserreront plus les lèvres du maître. Tu veux être un mage et tu ignores à quel genre de fierté tu dois te frotter ? Moi, je le sais, j'ai affaire à la tienne en ce moment même !

— Je... Mes excuses, dame Jhessail. Je ne veux pas t'offenser. Je...

— Tu peux l'éviter en te plongeant dans l'étude de ces pages malgré mes diatribes, et en ne me faisant pas perdre mon temps !

Désespéré, Narm leva les bras au ciel et s'attela à la tâche. Jhessail continua de plus belle :

— L'Art est une source de beauté en soi, utile et créatrice. Trop de magiciens négligent cet aspect de la magie. Souviens-t'en, Narm. Dans les années à venir, si tu oublies tout le reste, souviens-toi au moins de ça. Tu as vu mourir l'Ombrageuse. Elminster l'avait formée durant de longues années. Tu as vu où menait la fascination du pouvoir.

— Oui... Mais pour quelle autre raison choisit-on la magie ?

— Pourquoi, pourquoi ! Pourquoi devenir autre chose qu'un fermier, un chasseur ou un guerrier ? La vie t'y oblige, si tu essaies de subsister dans la nature. Si acquérir la puissance est ton vœu le plus cher, fais-toi guerrier, et ne t'attaque qu'aux plus faibles que toi ! Ton bras se lassera avant longtemps, mais tu auras gagné un net ascendant sur les autres – jusqu'à ce que tu te casses les dents sur plus fort que toi ! Continue tes questions, et je te prouverai que je peux avoir aussi mauvais caractère qu'Elminster ! Pourquoi n'as-tu pas le nez dans ton grimoire ? Applique-toi, Narm, conclut-elle d'un ton grave, ta vie et celle de ta dame en dépendront peut-être bientôt.

Intimidée, Shandrill contempla la grotte, vaste et obscure, jonchée de gravats.

— Es-tu prête, petite ? s'enquit Elminster.

— Oui. Que faisons-nous maintenant ?

— D'autres épreuves, qui nous donneront les réponses à quelques questions dont ta vie pourrait dépendre. Cette grotte est à l'abri des indiscretions. Tends la main ainsi... Voilà. Maintenant, l'autre.

Effrayée, Shandrill demanda :

— Tu veux que je retourne le magefeu contre moi ?

— Nous devons savoir, répondit-il. Procède très doucement. Arrête-toi dès que tu sens quelque chose.

Faisant appel à sa volonté, Shandrill commença. L'idée de se brûler elle-même la rendait malade. Le magefeu bourdonna dans sa main gauche ; une langue de feu vint lécher la droite.

Pas de douleur, mais un picotement qui alla *crescendo*. Elle retira sa main des flammes et la découvrit indemne. Elle recommença. Le feu s'intensifia.

Une poigne d'acier arracha soudain sa main du magefeu. Elminster plongeait les doigts dans la fournaise et les retira aussitôt avec un cri de douleur. Il toucha légèrement son épaule et sa joue, sans se brûler.

Elle interrompit le flot.

— Bien. Le magefeu ne t'atteint pas, mais sa force peut avoir un impact sur tes entrailles – une sorte de retour de bâton. Il brûle les autres, quelles que soient leurs défenses. Quand tu n'es pas surchargée d'énergie au point que ça transparaisse dans tes yeux, tu blesses seulement si tu le veux, pas à n'importe quel contact. Narm vivra plus longtemps que je le craignais.

La jeune femme s'esclaffa.

— Tu voudrais épier nos nuits pour avancer dans tes recherches ?

Agitant un index désapprobateur sous son nez, Elminster lui lança un regard amusé sous ses sourcils broussailleux :

— Tu ne seras pas étonnée d'apprendre qu'en quelque cinq cents ans d'existence, il m'est arrivé de surprendre ce genre d'activité une ou deux fois... Et j'en aurais vu beaucoup plus encore si j'avais gardé les yeux ouverts ! Mais assez de bavardages incongrus entre un vieil homme et une jeune dame, seuls dans le noir. Vise cette paroi.

Shandrill se concentra ; un feu d'artifice résulta du choc. La paroi tint bon. Quand Elminster lui tapota l'épaule pour qu'elle cesse, la roche était d'un rouge incandescent.

— Quel effet cela fait-il de détenir un tel pouvoir ?

— C'est irréel... Exaltant et terrifiant. Je n'arrive plus à me détendre.

— Essaie de lancer le magefeu à partir de ton genou, ou de ton front, d'un pied, dans le dos... ou de tes yeux. Peux-tu le lancer en pluie, ou incurver les flammes ? Envoyer de petites boules ou des traînées ? Connaître la précision de ton tir serait des plus utiles...

Cette nuit-là, la salle était tranquille, malgré les chevaliers assemblés. Ils étaient assis autour de grandes tables installées pour la circonstance. Trystemine et Shaerl trônaient à un bout, aux côtés d'Oragie Maindargent, de Shandrill et de Narm.

Jhessail conclut sa harangue :

— Mes seigneurs et dames, Narm Tamaraith a considérablement progressé en magie. Il ne manquait ni d'aptitude, ni de dévouement, mais souffrait d'un entraînement indigent. Illistyl et moi n'hésitons pas à vous le présenter comme un magicien émérite. Elminster souhaite parfaire ses connaissances et ses capacités, afin de l'aider à mieux seconder et défendre sa promesse. Je m'incline devant le maître.

Elminster se leva à son tour :

— Je m'entretiendrai avec Narm avant longtemps. Mais je suis là ce soir à la requête de Trystemine. Voici ce que j'ai appris du pouvoir de Shandrill Shessair, à savoir ce don unique appelé « magefeu ». Une telle capacité a été recensée dans les annales des Royaumes...

— C'est à moi de m'y coller, je le crains, coupa Florin, s'inclinant avec respect. Elminster, la version courte, s'il te plaît ! Soit dit sans t'offenser, nous n'avons ni ton intérêt ni ta patience.

— La patience semble une denrée rare, ces derniers temps. Il est lamentable d'avoir à peine le temps de discuter et de grommeler avant que le paysage change. Triste époque... Hum. Mais je m'égare. Revenons à nos moutons : la dame Shandrill, promise du seigneur Narm Tamaraith, ici présents.

» Sans le recours du balhiir, qui, semble-t-il, déclencha le phénomène, Shandrill peut faire appel à cette énergie magique et l'accumuler pendant une période indéterminée. Elle est ensuite capable d'y recourir à volonté. Le magefeu fait fi de la plupart des défenses magiques, et affecte les personnes comme les objets. Nous ignorons ses limites. Quant à sa source, il s'agit, ni plus ni moins, de l'énergie brute dans laquelle puisent tous les enchanteurs du monde. Quand les yeux de Shandrill s'embrasent, indiquant une surcharge, elle peut blesser involontairement son entourage. Elle constitue une menace certaine pour tous les magiciens du monde, qui risquent de se grouper pour la détruire ou pour la manipuler. Sans parler des forces démoniaques qui nous entourent... Il y aurait encore beaucoup à dire, mais vous avez opté pour la version courte.

— D'après toi, commença dame Shaerl, la guerre éclatera dans la vallée en raison de la présence du magefeu ?

— Oui, répondit le sage. Autant vous y préparer. Nous devons défendre Shandrill de la pointe de nos épées et de notre magie. Seule, elle ne viendra jamais à bout de tous ses ennemis. Le sang risque de couler à flots, je le crains.

Trystemine se leva :

— Il est injuste, à mes yeux, que des aventuriers chevronnés tels que vous entraînent ces jeunes gens dans un conflit qui signifiera très certainement leur mort, afin de les utiliser comme des armes vivantes.

— Le mal est déjà fait, rétorqua Elminster. Nous les avons tirés d'affaire une fois, comme un soldat épuisé qu'on soigne pour qu'il retourne se battre. C'est le prix de l'aventure. Et qu'on ne me dise pas que ce ne sont pas des aventuriers. La première s'est enfuie avec une

compagnie patentée ; le second est retourné seul à Myth Drannor pour y chercher fortune. Notre intention, seigneur, n'est pas de les « utiliser comme des armes vivantes », mais de veiller à ce qu'ils maîtrisent leurs aptitudes.

Le vieux mage engloba l'assemblée d'un regard :

— Pourquoi prêter le flanc aux attaques ? Pourquoi laisser une jeune fille menacer nos positions ? Pourquoi renforcer encore ses pouvoirs ? Parce que, après toutes ces années, il est bon de se rendre de nouveau utile, d'accomplir quelque chose. Ensuite, nous devons les laisser libres d'aller où bon leur semble, et de faire leurs propres choix.

— Quelqu'un d'autre veut prendre la parole ? s'enquit Trystemine. Narm et Shandrill, vous pouvez vous dispenser de discours. Vous n'êtes pas non plus tenus de répondre aux questions.

— J'aimerais dire quelque chose, seigneur, commença Oragie Maindargent, avant de se tourner vers le jeune couple. Nous autres Ménestrels, nous nous intéressons beaucoup à vous. Si vous voulez un jour vous joindre à nous...

Le silence retomba. Rathan s'impatienta :

— Les formalités sont terminées ? Pouvons-nous commencer la fête maintenant, seigneur ?

Souriant, Trystemine donna le signal des festivités.

Plus tard dans la soirée, Jhessail répondit aux interrogations discrètes de Shandrill :

— Rathan boit parce que c'est un homme sensible et prudent, alors qu'il lui faut mener une vie dangereuse, pleine de bruit et de fureur. La boisson l'aide à calmer ses nerfs. Il mange en conséquence, pour supporter l'alcool. Ne le prends pas pour un ivrogne, Shandrill, car il ne l'est pas. Ce n'est pas davantage un débauché ou un tricheur, mais un fidèle serviteur de Tymora. Je suis fier de chevaucher en sa compagnie.

— Tu as changé mon point de vue, ma dame.

— Si tu veux écouter mes conseils, sache que ce que j'ai appris de plus précieux, au côté d'Elminster, c'est la faculté de voir les choses et les gens sous plusieurs angles. Ne néglige jamais d'agir comme tu le dois, mais que cela ne te dispense pas de réfléchir. Si tu t'allies aux Ménestrels, ils te diront la même chose, en termes plus alambiqués, voilà tout.

La grande salle se remplissait allègrement pour les festivités nocturnes. Se frayant un passage parmi les groupes, Narm rejoignit Shandrill.

Au petit matin, le jeune couple regagnait ses appartements quand l'ennemi frappa.

Sur le pas de la porte, Shandrill entendit un bruit mat derrière elle. Elle se tourna, soudain alarmée :

— Narm ?

Il gisait assommé, le visage en sang.

Un garde fonçait sur elle, une masse d'armes levée ! Elle n'aurait jamais le temps d'esquiver ni de riposter. Alors elle courut à perdre haleine jusqu'à la salle déserte, où elle se laissa rattraper.

Elle tomba délibérément pour faire trébucher son poursuivant. Rapide et bien entraîné, celui-ci se rétablit très vite, arme au poing. Le regard embrasé de sa proie le terrifia. Il abattit sa masse sur la tempe de la jeune femme.

Quelqu'un frappa Culthar dans le dos, écrasant son casque avec un marteau de guerre, Rold, un autre garde accouru sur les lieux ; surmontant ses craintes, il tâta le front de la jeune femme inconsciente.

Puis il lança son gantelet contre le gong le plus proche pour déclencher l'alarme. Ensuite, il enveloppa Shandrill de son manteau, en murmurant des prières à la déesse Tymora.

— Bien sûr quelle vivra, si tu t'écartes une seconde ou deux ! tempêta Rathan. Lanseril, aide-moi, veux-tu ? Florin, amène Narm ici... Tous les autres, filez ! Il n'y a rien à voir.

— Narm revient à lui, les informa Jhessail. Il faut mettre son agresseur aux arrêts ; qu'on le fasse parler... (Quelques gardes s'en chargèrent.) Les autres, retournez à vos postes. Merci pour votre diligence.

— Pourquoi un seul attaquant ? s'étonna Trystemine.

— Il a été assez efficace, en tout cas, répondit Shaerl, désignant les deux jeunes gens évanouis.

— Non, ma chérie, je voulais dire, comment se fait-il qu'il était seul, sans acolytes à proximité ?

Personne ne sut répondre à cette question.

Le seigneur des lieux ordonna une fouille méthodique de la tour. Affolé, Narm revint à lui. Shandrill reprit elle aussi connaissance. Rathan et Lanseril veillèrent jalousement sur eux.

— Comment te sens-tu ? s'enquit le prêtre. Tu vas mieux ?

Shandrill hocha lentement la tête :

— C'est encore douloureux, mais je te remercie, Rathan. Me voilà de nouveau en dette envers toi.

— Non, pas envers moi, corrigea-t-il, envers notre déesse.

— Je n'oublierai pas. Comment va Narm ?

— Il dort. C'est très bien ainsi. Mais tu dois essayer le magefeu.

Repliant ses jambes sous elle, elle tendit la main ; le feu magique se déroula en une longue langue, quelle endigua très vite.

Venu de nulle part, un gémissement retentit dans les airs.

Florin et Trystemine dégainèrent leurs épées, s'interposant entre la jeune femme et un corridor apparemment vide. Shaerl tira sa dague, prête à faire résonner le gong le plus proche.

Les traits crispés par la douleur, l'épaule et le torse brûlés, un homme aux traits taillés au couteau, aux cheveux noirs brillants, apparut au milieu du couloir. Sifflant un mot, il lança un éclair contre les deux guerriers. Trystemine s'effondra, gravement touché ; Florin fut projeté en arrière par la violence du souffle.

Malade de rage, Shandrill se redressa pour braquer le magefeu contre l'inconnu.

— Où que j'aille, s'écria-t-elle, j'attire le malheur sur mes amis ! C'est le magefeu que tu es venu chercher ? Tiens, prends-le !

Une muraille de flammes balaya le couloir comme une lame de fond venue s'écraser sur des récifs.

Narm revint à lui. Il lutta contre sa faiblesse pour entrer dans la bataille. Ses mains se figèrent quand il vit la chose calcinée qu'avait laissée le magefeu sur le tapis carbonisé.

L'homme remuait encore faiblement. Shandrill leva la main pour donner le coup de grâce, mais n'y parvint pas.

L'inconnu disparut de nouveau.

Jhessail revint à cet instant, Mérith sur les talons :

— Shandrill ? Florin ? Trystemine ? Qu'est-il arrivé ?

— Un autresorcier, expliqua Rathan, qui s'était rendu invisible. Par hasard, Shandrill la

blessé quand je lui ai demandé de tester ses pouvoirs. Il a frappé Florin et Trystemine en retour, avant de se téléporter à l'abri.

— Tu ne l'as pas tué ? s'étonna Jhessail.

— Je n'ai pas pu, souffla-t-elle. C'était... horrible. Qui sait ? Il était peut-être venu sans mauvaises intentions ?

— Je ne peux pas te jeter la pierre, reprit Jhessail. Mais je t'en prie, rappelle-toi qu'au combat, il ne faut jamais laisser un ennemi blessé en réchapper. Il reviendra toujours se venger.

— Oui ! s'exclama Shaerl, le regard embrasé. Un bandit qui a osé frapper mon seigneur vit encore ! Je ne te blâme pas, Shandrill. Porter la mort en soi doit être terrible. Mais si je tenais cet homme en mon pouvoir, je n'hésiterais pas une seconde !

Un garde accourut, pantelant :

— Seigneur Trystemine, dame Shaerl !

— Que se passe-t-il ?

— Ma dame, le prisonnier s'est échappé ! Il était enchaîné en cellule, et d'un coup, il s'est volatilisé sous nos yeux !

— Culthar ? Comment est-ce possible ? Merci, je ne te tiens pas pour responsable. Retourne à ton poste.

Saluant, le garde repartit.

— Un anneau de téléportation sans doute, dit Jhessail. Elminster et moi ne savons sûrement pas tout. C'est l'œuvre des Zhents ou des prêtres de Baine, car cela requiert des complicités extérieures. Ce Culthar était manifestement un espion. Les corbeaux se rassemblent, dirait-on !

Quand Mérith revint, elle lui demanda de rapporter des potions pour Florin, gravement touché lui aussi. Atterrée, Shandrill enfouit son visage dans ses bras :

— Nous devons partir. Vous êtes constamment agressés par notre faute, vous, nos amis !

Elle éclata en sanglots.

— Faut-il vraiment qu'il y ait tous ces pleurs ? s'exaspéra Rathan. C'est aussi ennuyeux que l'acharnement des méchants ! Non, c'est pire ! Au moins peut-on se débarrasser de l'ennemi !

Narm se redressa pour défendre sa dame ; le prêtre le repoussa d'une main ferme :

— Ne commence pas, toi ! Tu n'es pas encore remis de ta blessure, loin s'en faut. Je refuse de te laisser gambader pour nous assommer avec tes perles de sagesse et verser des pleurs à n'en plus finir ! Vu ? Concentre-toi plutôt sur ta convalescence.

Mérith revint consoler Shandrill de son mieux, aidé de sa femme :

— Tu ne dois pas te désoler ainsi. Le faucon pleure-t-il parce qu'il a des ailes ? Le loup hurle-t-il à la mort parce qu'il a des dents ? Nous agissons de notre mieux avec les armes que nous donne la vie. Ton magefeu est-il différent ? Uses-en comme tu le dois ; tu n'es pas responsable des attaques des autres. Là-dessus, allons manger. La violence m'ouvre toujours l'appétit !

— Il y en a plus qu'assez ! ragea Elminster. À peine ai-je tourné le dos que tu te colletes déjà avec un autre thaumaturge, Shandrill ! Puisque c'est comme ça, vous allez demeurer dans ma tour, et n'en plus sortir ! Illistyl et Torm vont adopter votre apparence pour occuper les espions qui doivent fourmiller dans les parages ; ils vivront sous une tente avec Rathan, sur la Colline des Ménestrels. Maintenant, passe-moi le flacon de vin que tu serres amoureusement sur ton sein, Rathan, et que personne ne s'avise de caqueter davantage sur le sujet. Le chapitre

est clos !

— J'en suis heureux, commenta Florin. N'as-tu aucune occupation pour Jhessail et moi ?

— Comment ? Protéger la vallée de nos ennemis et repousser les armées de Château-Zhentil ne te suffisent pas, homme ?

Il y eut des rires bon enfant, suivis de bâillements.

— Au lit ! décréta Elminster. Allons ensemble jusqu'à ma tour. Mais seuls Shandrill et Narm resteront. Au petit jour, je ne veux pas trébucher sur un tas de chevaliers ronflant comme des sonneurs !

— À ce compte-là, remarqua Lanseril, tu ne risques rien. Tu trébucheras sur un tas de chevaliers ronflant en plein midi.

Le petit groupe se mit en route au milieu des rires.

La tour se dressait au milieu d'un champ, près d'un étang. L'intérieur était plongé dans la pénombre. La poussière couvrait des piles éparses de livres et de parchemins. Un escalier en colimaçon disparaissait dans les hauteurs de l'édifice.

— Lhaeo, appela Elminster, des visiteurs !

Brun, les yeux verts, mince et d'aussi haute taille que Mérith, un homme aux traits délicats apparut.

— Bienvenue, les salua-t-il d'une voix claire. Un bon repas vous attend.

— Lhaeo, voici Narm Tamaraith, un enchanteur qui s'épanouit sous la tutelle de Jhessail et d'Illistyl, et sa promise, Shandrill Shessair, qui maîtrise le magefeu.

— Après toutes ces années ? s'exclama le jeune homme, les yeux écarquillés. Tu as eu raison de les amener ici. Beaucoup se dresseront contre elle.

— Beaucoup l'ont déjà fait. Narm, Shandrill, voici Lhaeo, mon scribe et cartographe. Il est originaire de la Porte de Baldur. En dehors de ces murs, on le tient pour un amoureux des hommes affligé de zézaïement. Ce n'est pas le cas, mais c'est son problème. Venez visiter votre chambre...

À l'étage, Shandrill admira les cartes et les parchemins dépliés un peu partout, qu'éclairait un globe suspendu dans les airs.

— Elminster, conclut Narm, nous te remercions du fond du cœur. Tu as déjà accompli beaucoup pour nous.

— Si je n'avais rien fait, bougonna le vieil homme, quel genre d'archimage aurais-je été ?

— Je sais que c'est plus sage ainsi, protestait Shandrill, mais je m'ennuie tellement, Lhaeo ! N'y a-t-il vraiment rien que je puisse faire ? Je ne dois pas fourrer mon nez dans les grimoires, c'est entendu ; je ne réussirai qu'à me blesser ou à me transformer en horrible crapaud. Je ne peux pas faire le ménage pour la même raison !

— Sais-tu cuisiner ?

— Bien sûr ! À la *Lune montante*, je... (Elle sourit.) Puis-je t'aider ?

— Je t'en prie ! J'ai rarement l'occasion de bavarder en cuisinant. Peu de gens aiment parler avec quelqu'un qui zozote.

Il appuya délibérément sur son faux handicap.

— Pourquoi prétends-tu être... le compagnon d'Elminster ?

— Ma dame, je me cache. Je révélerai qui je suis uniquement si tu me promets de garder le secret, à l'exception de Narm, bien sûr.

— Je promets, déclara-t-elle solennellement.

— Très bien. Allons dans la cuisine, je dois surveiller le potage...

— Es-tu un prince en exil ?

— On pourrait dire ça, oui. Je suis l'unique survivant de la lignée royale du Téthyr. À une époque plus heureuse, j'étais si éloigné de la Couronne que je ne vivais pas à la cour. Après le bain de sang qui a endeuillé le Téthyr, je fus propulsé aux premiers rangs. Autant que je sache, je suis le dernier homme de sang royal encore en vie.

— Pourquoi vis-tu ainsi ? Tu n'as pas d'armée pour t'emparer du pouvoir dans ton pays. Pourquoi voudrait-on te tuer ?

— Parce que les tueurs prêtent leurs intentions aux autres. Ils partent du principe que les héritiers royaux voudront toujours la couronne. Ils ignorent mon existence, c'est pourquoi je suis encore entier. Voilà mon secret. Rien d'impressionnant, n'est-ce pas ? Toutefois ma vie en dépend.

— Mes lèvres seront scellées, tu as ma promesse. En quoi puis-je t'aider ?

— Cuisine ce que tu as envie, et explique-moi ce que tu mijotes. D'accord ?

Ils échangèrent un chaleureux sourire au-dessus d'un sac d'oignons ; la journée passa vite.

Narm sentait la lassitude le gagner. Il s'était habitué aux méthodes claires et raisonnées de Jhessail, et à la supervision d'Illistyl. Les méthodes d'Elminster amenaient un rude changement.

Le vieil homme avait le chic pour tourner tout en dérision, et formuler de sèches remarques. Ses questions les plus anodines, le moindre détail négligé valaient à Narm d'interminables remontrances d'érudit – un volumineux tir de barrage où ne perçait aucune réponse directe. Elminster lui avait fait travailler et retravailler le sort lui permettant d'envoyer des boules de feu jusqu'à ce que le jeune homme ait envie de hurler.

De pénibles heures passées à mémoriser des runes complexes précédaient un sermon du maître sur la bonne façon de procéder, vu les défauts flagrants de Narm. Chaque essai était devenu une source d'échecs pour l'apprenti magicien. La maladresse et la lenteur de ses tentatives, le manque de précision de la trajectoire étaient les chevaux de bataille du mage.

— N'as-tu jamais vu ta dame lancer le magefeu ? fulminait le vieil homme. N'as-tu jamais observé la façon dont elle projette les flammes ? Un grand éventail ou une longue langue de feu, de courtes et brèves pulsions pour éviter d'endommager son environnement ? J'imagine que tu ne saurais même pas dire de quelle couleur sont ses yeux !

— Ils sont..., commença machinalement Narm.

Horrié, il s'aperçut qu'il était incapable de répondre. Dérouté et énervé, il lança une nouvelle boule de feu.

— La colère, mon garçon, est trop souvent la perte de l'enchanteur. Les mages doivent se contrôler. Te voilà furieux contre moi, et c'est notre première matinée d'étude !

» Tu seras un grand thaumaturge, à condition de travailler deux choses : la précision et l'imagination. La précision est le plus urgent, pour ne pas gâcher tes talents. Mais il manquera à ton Art cette pointe de ruse et d'emphase qui fait souvent la différence entre la victoire et l'échec. Tu vas devenir une proie rêvée pour les rapaces qui construisent leur pouvoir en attaquant les autres mages. Si tu manques de précision lors d'un duel occulte, ce sera ta mort. Et mes leçons n'auront servi à rien.

— Mais je ne peux espérer remporter un duel, à ce stade ! Quelle différence cela fera-t-il

que je passe mes journées à lancer des boules de feu ? Pour gagner un jour, il faudra que j'aie à ma disposition de meilleures ressources !

— Peut-être. Mais sache qu'on peut accomplir davantage avec des enchantements simples qu'on possède sur le bout des doigts qu'avec un arsenal de sorts plus complexes mal maîtrisés. Tu me suis ?

Son élève acquiesça.

— Bien, je te laisse, si tu me promets de t'exercer soigneusement, dans ce champ, pour le reste de la journée. N'oublie pas que seuls les mages stupides et arrogants restent là où ils sont pour admirer leur chef-d'œuvre. Bouge, si tu ne veux pas qu'une flèche vienne mettre un terme à ta carrière, aussi brillante soit-elle...

ETRE INVISIBLE

Les bardes oublient vite un guerrier qui ne s'est jamais distingué. Aimerais-tu que l'on t'oublie ? Affronte chaque ennemi, chaque conflit comme s'il s'agissait du dernier. Un jour, ce le sera.

Dathlance de Selgonte
Le Destin d'un vieux guerrier
 Publié l'Année de l'Epée

Dans la Tour biscornue, le soleil matinal posait ses doigts brillants sur la table de la salle d'audience.

Narm et Shandrill attendaient Elminster. Le jeune homme prit les mains de sa compagne entre les siennes ; ils partagèrent un silence complice, près du trône vide et des tapisseries décolorées par le temps.

— Illistyl ma amené ici, avant notre rencontre dans l'ancre de Rauglothgor. J'ai l'impression qu'il y a un siècle de cela !

— Moi aussi, j'ai la sensation d'avoir quitté l'auberge depuis des lustres ; pourtant cela fait à peine dix jours. Je me demande où nous serons dans un an...

Elminster arriva, seul. Il avança vers eux de son pas lent d'homme accablé par l'âge, et vint s'asseoir près d'eux.

— Si calmes ? Vous ne pensez à rien ?

— Non, répondit Narm. Pourquoi cela ?

— Les jeunes sont supposés parler, rire ou se chamailler, dit-on. Vous deux... vous me surprenez. Mais je vous ai priés de venir pour vous dire ceci : je vous ai observés ces derniers temps. Vous n'avez plus rien à apprendre de moi sur le magefeu. À vous de décider si vous désirez plus de pouvoir. Plus important, vous devez déterminer ce que vous allez faire de votre vie.

— Comment cela ? demanda Narm calmement.

— Il n'est pas bon de subir trop longtemps notre influence. Vous serez inévitablement entraînés dans nos luttes politiques. Au fil des semaines, l'amertume gagnera vos cœurs ; vous perdrez l'envie de suivre votre route et de vivre votre vie.

— Mais nous avons trouvé des amis ici, protesta Shandrill, nous sommes heureux...

— Sans oublier les risques ! l'interrompit Elminster. Je veux vous garder près de moi. On n'a jamais assez d'amis ; je suis fatigué de les perdre les uns après les autres. Mais si vous restez, je causerai votre perte, aussi sûrement que si vous vous installiez dans un cottage douillet.

— Comment ? s'étonna Narm. Vivre ensemble sera notre perte ?

— Non pas : mais rester au même endroit, oui. Avec ton talent, continua le sage en pointant un doigt sur Shandril, les mages se bousculeront pour t'anéantir.

Mulmastre, Thay et le Zhentarim s'estimeront obligés de détruire ce qui constitue une sérieuse menace pour eux. Vous devez tenter la grande aventure et disparaître. Je peux modifier votre apparence physique, mais vous resterez inchangés l'un pour l'autre. Faites-vous oublier et les tyrans ne penseront plus qu'à leurs sanglantes querelles.

» Mon conseil est le suivant : cachez-vous. Vous aurez besoin d'amis comme Oragie Maindargent et les Ménestrels. Revenez me voir quand les choses se seront calmées.

Le vieil homme tira sur sa pipe, les yeux anormalement brillants.

Les deux jeunes gens se regardèrent.

— Je... Tu as raison, dit Shandril, la gorge nouée. Nous aimerions parler aux chevaliers. Nous ne voulons pas partir comme des voleurs. De plus, si c'est la seule solution, autant savoir quelles régions seraient les moins dangereuses.

— Très bien. Je vais en parler à Trystemine.

Elminster se retira.

— Il a raison, tu sais, dit doucement Narm en passant le bras autour des épaules de sa jeune femme.

— Je sais. Mais quitter nos amis m'attriste. D'abord Gorstag et Lureene à l'auberge, maintenant les chevaliers... Même Elminster me manquera.

La salle se remplit peu après. La réunion fut présidée comme toujours par le seigneur Trystemine. Déglutissant nerveusement, Narm se leva :

— Shandril et moi pensons que nous devrions partir vivre notre vie. Nous ne voulons offenser ni bouleverser personne. Vous avez été nos amis et vous nous avez protégés à vos risques et périls. Nous vous serons à jamais reconnaissants. Mais aussi longtemps que nous resterons, Valombre sera sur le pied de guerre. Nous devons partir, c'est un fait, mais où, voilà ce que j'ignore. Nous aimerions en parler avec vous avant de prendre une décision.

— Bien dit, approuva Illistyl. Qu'aimeriez-vous savoir ?

— Qui sont les Ménestrels ? commença Shandril. Quel est leur but ?

— Ma dame est une Ménestrel, répondit Florin. À mes yeux, ils restent mystérieux. Leur caste est discrète, mais leurs causes sont bonnes. Le mystère dont ils s'entourent est *a priori* un moyen de défense contre des adversaires supérieurs.

» Le croissant de lune et la harpe argentée sont leurs symboles. Les Ménestrels comptent dans leurs rangs de nombreux bardes, rôdeurs et mages de sang elfique ; ils s'opposent aux Zhents. Nous les respectons, et les aidons dans la mesure du possible.

— Très bien, dit Narm. Où devrions-nous aller ?

— Là où vous pourrez devenir d'infâmes richards ! sourit Torm. Vous vous fondrez dans la masse du peuple, et vivrez du métier de votre choix – à Eauprofonde par exemple.

Originaire d'une noble famille de cette ville, Trystemine secoua la tête en riant.

— N'as-tu aucun honneur ? s'enquit Jhessail d'un ton las.

— Si fait. Je le garde au fond de mon sac. Je l'en retire de temps à autre pour le faire reluire et l'admirer par les nuits de grand vent. C'est magnifique ; malheureusement, ce n'est pas très bavard et ça ne me réchauffe pas non plus.

— Ignorez-le, conseilla Rathan. Ses instincts de rat des villes l'égarent. Eauprofonde est une bonne cachette, mais sans doute plus dangereuse pour vous que Valombre. Cette ville fourmille d'espions venus d'un peu partout ; la plupart vous arracheront ce qui les intéresse et

laisseront vos restes au fond d'un caniveau.

— En effet, renchérit Lanseril. Mieux vaut longer les côtes sauvages du nord de la mer des Epées, les grandes forêts et la belle cité de Lunargent. La vue en vaut le déplacement, je vous le garantis.

— Aller par les chemins peu fréquentés et voir des spectacles inoubliables, voilà une belle vie, approuva Rathan. J'envie déjà les aventures que vous allez connaître, et...

— Est-ce que chaque seigneur ici présent va se mettre à philosopher pendant cent sept ans ? grommela Elminster, exaspéré.

— Pourquoi pas ? C'est justice, après les années passées à t'écouter ! rétorqua Torm.

Un silence tomba sur l'assemblée, chacun attendant de voir si l'irascible sage allait transformer l'impertinent en glauque batracien.

À la grande déception de Florin et de Lanseril, Elminster s'esclaffa :

— C'est vrai. À mon tour d'écouter et de m'amuser !

Après quelques interventions d'ordre général, Mérith prit la parole :

— En fait, vous n'avez pas vraiment le choix : c'est à l'ouest que vous devez partir, vers les cités de la côte des Epées. Lunargent est *a priori* un refuge valable, mais il faudra vous méfier des orques des montagnes et des alliés du Zhentarim. Car si vous rejoignez les rangs des Ménestrels, le Culte en aura vent et vous attendra à Lunargent, tôt ou tard.

— Nous vous ferons une carte, ajouta Elminster. Florin et Lanseril peuvent s'en charger. En un mot, vous pouvez aller à Lunargent, à Padhiver ou dans les îles Moonshae. À mon avis, vous devrez éviter les terres côtières de la mer Intérieure, au moins dans un premier temps ; le sud n'est pas davantage pour vous. Tentez votre chance à l'ouest.

— Quoi que vous décidiez, conclut Jhessail, agissez vite et dans la discrétion. Les assassins vous attendront à tous les tournants.

Fzoul Chembryl, grand prêtre de Baine, maître de l'Autel Noir, posa un regard froid sur le seigneur Marsh Belwintle et lui tendit sa main à baiser. Marsh s'exécuta en gardant un masque impassible. L'esclavage était trop lucratif pour tout compromettre par une querelle. Viendrait bien un jour où Fzoul tomberait, et servirait son dieu de façon plus directe.

— Au vu de l'absence continue du seigneur Manshoon, je t'ai convoqué pour discuter du magefeu. Sememmon, Ashemmi, Yarkul et Sarhthor, ainsi que les prêtres Casildar et Zhessae sont déjà là.

Dans la salle de réunion, Fzoul prit place en dernier, saluant ses congénères.

— Nous voici réunis, à l'exception de nos amis aux multiples yeux et du seigneur Manshoon. Je ne perdrai pas de temps en civilités. Manshoon n'est pas reparu en ville, ni dans sa tour. Nos meilleurs sorts de détection n'ont rien donné ; nous n'avons pas d'autre moyen de le contacter. Je crains, mes seigneurs, qu'il ait trouvé la mort.

» Quoi qu'il en soit, nous ne pouvons plus attendre. Si à son retour nos actions lui déplaisent, j'en assumerai l'entière responsabilité.

» L'objet de cette réunion est le légendaire et rarissime magefeu. Ses limites n'ont jamais été déterminées avec précision, mais vous savez tous ce que son existence implique. J'aimerais entendre vos réflexions à ce sujet.

Au bout d'un moment, Sememmon se risqua à prendre la parole :

— Le dernier être connu à avoir bénéficié de ce fantastique pouvoir fut l'incantatrice

Dammasae, qui vécut sa jeunesse à Pierre-tonnerre. Est-ce une simple coïncidence si deux porteuses du magefeu ont été élevées au sud du bief du Dragon, près des Pics du Tonnerre ? Ou existerait-il entre elles une quelconque filiation ?

— Une question des plus intéressantes, remarqua Fzoul. Quelqu'un en saurait-il plus à ce sujet ?

— Elles pourraient être mère et fille, avança Sarhthor. Les années correspondent. Mais, sauf votre respect, que nous importe ? Dammasae est morte et enterrée depuis des lustres, ainsi que son mari. Cela ne nous avance pas.

— En effet, renchérit Casildar. L'amant de Shandrill, Narm, nous permettra de la manipuler. La question est de connaître l'étendue de ses compétences : sera-t-il facile de le contrôler ?

— Elminster a dû l'entraîner, répondit Sememmon. Mais je doute que ce Narm soit devenu un prodige pour autant. Marimmar le Magnifique était son tuteur...

La remarque fut ponctuée de rires.

— La maîtrise de l'Art est-elle une condition *sine qua non* pour manier le magefeu ? demanda Zhessae.

— Nous l'ignorons, dit Fzoul. J'aurais tendance à croire que non. Cette fille n'avait aucune qualité ou compétence reconnue avant d'affronter la dracoliche Rauglothgor dans son antre. Un détail intéressant : le fortin qui subsistait au-dessus et quelle détruisit s'appelait la Tour Tranquille. Ce fut autrefois le foyer du sorcier Garthond, le mari de l'incantatrice Dammasae.

— Serait-ce à dire, s'exclama Yarkul, que le magefeu peut être enfermé dans un objet, laissé à dessein par Dammasae ? Autrement dit, on pourrait recréer le phénomène ?

— Il y a eu plusieurs précédents. Il semblerait que les dieux ne limitent pas ce don à une seule personne pour une époque donnée. Un réceptacle, ou un rituel, est tout à fait possible.

— Reste le problème de savoir si nous devrions, oui ou non, agir, observa Casildar.

— Nous devons à tout prix nous emparer de la donzelle, ou la détruire. Son magefeu nous menace tous, intervint Ashemmi. Nous ne pouvons nous permettre de rester assis à ne rien faire. Et si Mulmastre ou Maalthiir de Montéloy gagnait ce pouvoir ? Même si ceux de Valombre ne l'utilisent que pour venir en aide à leurs amis de Valdague, cela suffira à compromettre nos plans. Si un ennemi armé du magefeu entrait en guerre ouverte contre nous, ce serait bien pis encore.

— Bien parlé, approuva Casildar. Il faut agir. Mais comment ? Nos armées ?

— Je ne tiens pas à utiliser les troupes de Château-Zhentil en l'absence de Manshoon, déclara Fzoul. Valombre n'aura qu'à répandre la rumeur que nous avons maîtrisé le magefeu, et Cormyr, la Sembie, Montéloy et tous les autres s'allieront contre nous. Non, il nous faut agir avec plus de discrétion que cela, mes seigneurs. Et cependant, comme dit Casildar, nous devons intervenir. Quels sont vos conseils ?

— Et nos assassins ? suggéra Yarkul.

— Les remplaçants sont jeunes et encore piètrement entraînés, objecta Zhessae. Au lieu de porter des coups décisifs à nos ennemis, ils ne vont réussir qu'à nous attirer leur vindicte.

— Suggérez-vous que nous y allions nous-mêmes en force ? demanda Ashemmi. Sans parler des risques courus par nos personnes, ne serait-ce pas laisser Château-Zhentil sans défense ? Le haut prêtre de Baine a sûrement entendu parler de la disparition de Manshoon ; il ne tardera plus à frapper.

Le silence s'épaissit.

— Sans doute, admit Fzoul. Il essaiera. Mais l'Autel Noir et Château-Zhentil ne resteront pas sans défenses, mes amis.

D'un signe de sa main, il fit apparaître Manxam, qui s'était dissimulé derrière des tentures.

Immense et terrible, le tyrannœil arborait un grand œil central, entouré d'une multitude d'autres yeux montés sur pédoncules. Dans les profondeurs de l'orbe injecté de sang, aux pupilles sombres, chaque homme lut sa mort. Un sifflement aigu jaillit de la gueule armée d'innombrables dents. Manxam l'impitoyable flotta jusqu'à la table, s'installant majestueusement au centre, de façon que ses dix yeux secondaires suivent chacun un notable.

— Je pense que nous pouvons parvenir à un consensus, poursuivit Fzoul sans le moindre sourire.

Sememmon se racla nerveusement la gorge :

— Le fait est... Mais que proposes-tu ?

— Les mages les plus puissants de cette assemblée devraient se rendre sur-le-champ à Valombre et faire le nécessaire pour capturer et détruire cette Shandril, Elminster ou pas Elminster. Comme nous n'aurons pas envoyé d'apprentis sorciers incompetents, ainsi que tu nous l'as sagement conseillé, frère Sememmon, j'ai une entière confiance en votre succès, que vous reveniez vivants ou non.

Livides, les nécromanciens Sememmon, Ashemmi et Yarkul se turent. Seul le sorcier Sarhthor ne trahit aucune surprise, se contentant de secouer la tête.

Manxam et Fzoul étaient trop éloignés l'un de l'autre pour être pris ensemble dans un sort de pétrification. Du reste, il était peu probable de vaincre Fzoul dans son propre temple. Contre Manxam, Sememmon n'avait pratiquement aucune chance. Quant à fuir, c'était hors de question. Si Ashemmi, Yarkul, Sarhthor et lui avaient préparé des sorts à l'avance et s'ils avaient convenu de coordonner leur attaque, ils auraient eu une possibilité de s'en sortir. Mais si Casildar et Zhessae, et les autres prêtres loyaux cachés derrière les tapisseries étaient prêts à aider Fzoul, même la fuite serait impossible. Ne trahissant rien de ses sentiments, Sememmon se tourna vers Fzoul Chembryl :

— Cela semble la chose logique à faire, frère Fzoul. Cependant, entreprendre une telle mission me met mal à l'aise – comme toute expédition d'importance hors des murs de la ville –, tant qu'un prêtre de Baine ne nous assiste pas de ses prières. Qu'en dis-tu, seigneur Marsh, toi qui ne sers pas Baine et qui ne pratiques pas la sorcellerie ?

Affaiblissons-les d'un prêtre, et que cela serve d'avertissement à Fzoul, songea-t-il. Si nous nous emparons du magefeu, nous reviendrons l'essayer sur un tyrannœil. Fzoul est-il pour quelque chose dans la disparition de Manshoon ? Peut-être est-il derrière tout cela, pour se débarrasser de ses plus puissants rivaux...

Le seigneur Marsh se frotta la barbe d'un air pensif :

— Je dois en convenir, frère Sememmon. Nous avons toujours remporté nos victoires grâce à trois atouts : la faveur de Baine, l'art des nécromanciens et la puissance de nos armes. Nous ferions mieux de ne négliger aucun des trois. Nos hommes ne peuvent atteindre la vallée à temps sans recourir à la magie. Autant faire une croix sur nos forces armées. Se passer de la puissance de Baine serait pure folie. Tous nos alliés et confrères seront du même avis.

Marsh se radossa à son siège, triturant un pendentif entre ses doigts nerveux ; Sememmon et la plupart des autres savaient qu'il s'agissait du détonateur d'une batterie de

missiles magiques.

Silencieux et terrible, l'œil central restait rivé sur eux. Sarhthor prit la parole :

— Je suis d'accord ; le plus tôt sera le mieux. Le magefeu doit être nôtre.

Sememmon acquiesça, mais il bouillait de rage contenue. L'imbécile était-il vraiment si benêt ? Ou était-il vendu à Fzoul ? Mais non, il fallait tendre l'oreille et écouter la façon dont il parlait : ses intonations traînantes qui sifflaient comme des serpents ! Sarhthor était en train de faire comprendre à Fzoul Chembryl qu'il n'était pas dupe et qu'il méprisait son petit jeu.

— Je suis fort aise que nous parvenions à nous entendre si vite, reprit Fzoul.

Sa voix avait la douceur d'une lame d'assassin ensanglantée glissée dans un fourreau de velours.

— Considérez soigneusement la nature de votre accord.

La voix grave du spectateur les prit tous par surprise.

Fzoul devrait se tenir sur ses gardes, nota Sememmon avec satisfaction – lui plus que tous les autres. La désapprobation du monstre s'adressait en premier lieu au rouquin.

Le mage quitta les lieux en compagnie de ses confrères, presque satisfaits malgré les dangers qui les attendaient.

La lune courait à vive allure dans un ciel masqué par des nuées grises. Un air glacé pesait sur les hautes tourelles de la ville. Accoudé au balcon, du haut de l'Autel Noir, Fzoul souriait à Séluné. De puissantes protections lui garantissaient l'invulnérabilité contre les attaques occultes. Seuls les serviteurs de Baine fréquentaient les lieux.

Les mages n'avaient pas le choix. Ils massacreraient sans doute Casildar, mais, ce faisant, ils le débarrasseraient d'un ambitieux encombrant. Ce serait un prix minime à payer pour l'anéantissement des thaumaturges de Manshoon. Les Zhents seraient enfin à son service.

Même si Manshoon était de retour demain, il se trouverait isolé au milieu de petits arrivistes sans envergure – tous plus pressés les uns que les autres de le trahir pour favoriser leur propre avancement plutôt que de rester à son côté contre les fidèles de Baine, assujettis à Fzoul. Les tyrannœils n'avaient cure de savoir à quels humains ils avaient affaire, aussi longtemps que leurs *desiderata* étaient satisfaits. La ville serait enfin sienne.

Fzoul ne remarqua pas l'œil de sorcier qui flottait derrière lui, parmi les tourelles. Il ne put voir son propriétaire, qui l'observait d'une tour voisine.

Fzoul entendit le bruit d'une bataille dans une cour proche : les prêtres-guerriers du haut prélat avaient franchi le mur et se heurtaient aux prêtres de l'Autel. Il se pencha pour lancer un sort mortel sur la mêlée, frappant ses propres acolytes sans discrimination ni scrupule. Leur sort lui était complètement indifférent. *Baine reconnaîtra les siens...*

Sememmon entendit le fracas des armes tourbillonnantes et les hurlements ; à la faveur d'un feu magique jeté sur la scène, il fut témoin du massacre. Il agit immédiatement contre Fzoul en invoquant la magie de son anneau le plus puissant. Il visa non sa personne, qu'il savait intouchable, mais le balcon sur lequel il se trouvait.

La construction vibra et s'effondra, comme percutée de plein fouet par un bélier ; sa chute écrabouilla les combattants. Sememmon s'assura que Fzoul Chembryl s'écrasait aussi ; il ne le vit pas recourir à la téléportation...

Satisfait, le nécromancien se détourna, songeant déjà à ses prochaines attaques contre Valombre – à commencer par Casildar.

Il ne remarqua pas l'œil immobile juste au-dessus de lui.

L'instant suivant, une grande ombre circulaire dérivait de l'Autel Noir, ses nombreux pédoncules se tordant comme un nid de serpents.

Alors commença le véritable massacre.

La nuit était froide. Séluné se hâtait parmi quelques nuages gris. Shandrill avait refermé sa fenêtre. Elle s'assit sur le lit, face à Narm :

— Eh bien, mon seigneur ?

Haussant les épaules, Narm écarta les mains :

— Que désires-tu, ma dame ?

— Etre heureuse, dit-elle, son beau regard noir rivé dans le sien. Avec toi. Libérés de la peur. Libres d'aller où nous voulons, sans souffrir du froid ou de la faim. Le reste m'importe peu, pourvu que nous ayons des amis.

— C'est tout simple. (Tous deux éclatèrent de rire.) Selon l'avis général, nous devons nous orienter vers l'ouest. Mais au diable les conseils, nous passerons par la Passe du Tonnerre et la *Lune montante*, pour que tu revoies Gorstag au moins une fois.

— Oui, si cela te plaît, alors moi aussi. Mais... et les Ménestrels ?

— Eh bien...

Dehors, Torm, qui les épiait, tendit l'oreille, mais glissa. Pestant contre la capricieuse Tymora, il chercha en vain une prise sur les tuiles pour ralentir sa chute ; il bascula dans le vide. Ses doigts happèrent une corniche ; la violence du choc faillit lui démettre l'épaule. Au passage, sa main gauche avait écrasé un nid d'oisillons.

— Beurk..., grommela-t-il, cherchant à se dégager.

— Et comment crois-tu que je me sente ? demanda l'oiseau, ouvrant un œil torve d'un air furieux...

Cette fois, le voleur lâcha complètement prise.

Soupirant, l'oisillon redevint le sage Elminster ; il prévint la chute du jeune homme à l'aide de filaments gluants déployés en éventail, qui le cueillirent comme une fleur.

Impuissant, Torm resta suspendu à quelques pieds du sol. Il se débattit en pure perte.

— Voilà qui te fait les pieds, maugréa le vieil homme, qui se retransforma en oisillon.

À l'insu des deux espions distraits, le jeune couple avait décidé de se joindre aux Ménestrels.

Un soleil ardent se leva ce matin-là sur Valombre, faisant étinceler les heaumes et les pointes des armes de jet. La brume apparut et roula jusqu'au fleuve Ashaba. Levés de bonne heure, Narm et Shandrill partirent se promener, escortés par six gardes sur le qui-vive. Thurbal veillait jour et nuit sur leur sécurité.

Malgré la vigueur matinale des paysans, la vallée était paisible. Tout Faerûn paraissait tranquille.

Ils se rendirent à la ferme d'Oragie Maindargent, environnée de vieux chênes nouveaux. Son toit de chaume était couvert de mousse veloutée et peuplé d'oiseaux. Un débordement de vignes courait le long des murs.

Oragie travaillait un peu plus loin, ses longs cheveux argentés noués par un tissu.

En cuissardes poussiéreuses et déchirées, couverte de sueur, la Ménestrel maniait avec dextérité une binette. Heureuse de les revoir, elle leur fit un grand signe et se hâta d'aller à leur rencontre. Elle les invita à entrer dans sa demeure :

— Asseyez-vous et dites-moi ce qui vous amène par une si belle matinée. La plupart des gens viennent voir Oragie quand il fait mauvais temps.

Elle offrit à Narm et Shandrill, ainsi qu'aux gardes qui les accompagnaient, un breuvage désaltérant dans de grandes cornes en verre. Eberlué, Narm s'exclama :

— C'est du verre, du vrai !

— Oui. Il vient du marécage de They, au sud. Buvez, mes amis, nous avons beaucoup à dire. (Elle ouvrit une petite porte, à l'arrière de la cuisine.) Quand vous aurez terminé, rejoignez-moi en suivant ce sentier bordé d'arbres.

Les visiteurs examinèrent la cuisine au plafond bas, aux poutres sombres apparentes où étaient accrochés des bouquets de fleurs séchées. L'endroit semblait confortable et accueillant, mais ordinaire. Il n'avait rien de l'excentricité qu'on aurait pu attendre d'une artiste doublée d'un barde. Narm faillit lâcher son verre quand une petite harpe, à moitié cachée dans l'ombre, se mit à jouer toute seule.

Un vétéran porta la main à son arme, mais un autre le força à se rasseoir. Le morceau s'acheva sur un curieux feu d'artifice de notes cristallines.

— On dirait un chant elfique, observa Narm.

— Allons demander, dit Shandrill.

Tous reposèrent leur hanap de verre avec soin et descendirent le sentier jusqu'à un ravin où courait un ruisseau s'élargissant en étang.

Oragie venait de terminer ses ablutions. Elle avait passé une robe. Elle leur fit signe de s'asseoir près d'elle. Sa corne d'argent était suspendue à une branche.

— Maintenant dites-moi ce qui pèse sur votre cœur.

— La harpe qui a joué toute seule, commença Shandrill d'un air innocent, était-ce un air elfique ?

— Oui, de la Cour elfique. C'est Mérith qui me l'a appris. Est-ce là tout ce qui vous tourmente ? les taquina-t-elle.

— Dame, je crois que nous aimerions nous joindre aux Ménéstrels. Nous n'avons entendu que du bien sur eux, de la bouche de ceux que nous aimons et respectons. Cependant, nous savons peu de chose. Avant de nous engager sur la route que nous suivrons la plus grande partie de notre vie, ou qui nous mènera très vite à notre perte, nous aimerions en savoir plus. Si du moins ton offre tient toujours ?

— Très bien. Clarifions les choses ; je vais tâcher d'être brève. Etre Ménéstrel, tout d'abord, c'est appartenir à une confrérie aux idéaux et aux intérêts partagés par tous. La plupart des bardes et beaucoup de rôdeurs du nord sont des Ménéstrels. Notre ordre compte une majorité de femmes. Nous n'avons pas de hiérarchie, mais des degrés divers d'influence personnelle. Le croissant de lune et la harpe d'argent sont notre emblème, sur fond noir ou bleu royal. De nombreuses enchanteresses et la plupart des druides sont nos alliés.

» Le Ménéstrel tolère la diversité des cultes et des religions ; il travaille contre la guerre, l'esclavage, la destruction inconsidérée de la faune et de la flore. Nous nous opposons aux conquérants sanguinaires, aux mages avides de pouvoir et dénués de scrupule. Les arts de Myth Drannor occupent à nos yeux une place prépondérante dans l'histoire de Faerûn ; nous travaillons à la préservation des artisanats, du folklore et de la connaissance.

» Dans la mesure du possible, nous protégeons les peuples et les cultures de la fureur aveugle des puissants de ce monde. La richesse des bibliothèques, des œuvres d'art et de la musique est un héritage précieux pour nos enfants. Notre but est de chercher à limiter

l'extension des royaumes, à prévenir l'annexion de nouveaux territoires. Un monarque devenu trop puissant constitue infailliblement une menace. Quand son empire s'effondre – ce qui est inévitable –, la connaissance disparaît avec lui.

» Ce n'est qu'au fond des tavernes, dans la bouche des ivrognes, qu'on rencontre des êtres totalement maléfiques ou d'une bienveillance immaculée. Nous faisons de notre mieux, et nous opposons à tous ceux qui menacent la connaissance. Qui sommes-nous pour décider qui aura droit ou non au savoir ?

» Les dieux nous ont accordé le libre arbitre. Qui sait mieux quel pouvoir est bénéfique ou maléfique, et à qui le dispenser ?

— Sauf ton respect, belle dame, s'enquit Narm, cela signifie-t-il que les secrets n'ont pas lieu d'être, que des gosses de six ans devraient, par exemple, être instruits dans l'art de tuer leurs prochains, en vertu du principe stipulant que la connaissance ne doit être refusée à personne ?

Oragie éclata de rire.

— Tu as bien choisi, Shandrill, la complimenta-t-elle. Téméraire et courtois. Curieux sans agressivité, et les idées bien arrêtées. Bien dit, apprenti sorcier. La réponse est « non ». Tous, dans les Royaumes, dispensent leurs connaissances selon leur conscience. Cela non plus, nous ne devrions pas chercher à le changer, quand bien même nous aurions accès à l'esprit de chaque être vivant. Les secrets ont bien leur raison d'être. Seuls quelques initiés accèdent aux plus importants. Si cela paraît simpliste, réfléchissez à une chose : les Ménéstrels ne cherchent pas à révéler la connaissance au monde entier, mais à préserver les écrits, l'art et la musique pour les années et les êtres à venir. Nous luttons contre tout ce qui menace les cultures, tout ce qui constitue un agent d'érosion. Un Ménéstrel s'attache à la vérité – qui varie légèrement au gré de chaque individu, certes, mais qui est la pierre de taille de tout édifice.

» J'espère simplement, quelle que soit votre décision, que vous resterez toujours ensemble, à partager les joies de la vie. Un tel amour enrichit la culture que nous nous efforçons de sauvegarder. Et plus important encore, j'aimerais être votre amie.

Shandrill et Narm se regardèrent, puis se tournèrent vers elle pour s'écrier :

— Nous voudrions être Ménéstrels ! Si tu le veux bien...

— Si vous le voulez bien, répéta-t-elle doucement. Nous serions heureux et fiers de vous compter parmi nous. Vous, non votre magefeu. Mais vous devez partir et voir le monde, je suis d'accord avec Elminster. En luttant contre le mal, vous serez des Ménéstrels, que vous portiez notre emblème ou pas. Ne combattez pas toujours à la pointe de l'épée ou de l'Art. Les moyens plus lents sont aussi les plus sûrs : l'aide apportée sans arrière-pensée, les amitiés et la confiance méritée. Le mal est impuissant contre de telles choses.

— Où devrions-nous aller ? redemanda Narm tandis qu'ils traversaient le petit bois, bras dessus, bras dessous.

— Rendez-vous à la Passe du Tonnerre, dit Oragie à voix basse. Attention aux agents du Culte du Dragon : ils fourmillent en Sembie, et il y en a un, du nom de Korvan, à Hautelune. (Shandrill se crispa.) Allez à Lunargent, demandez Alustriel, Haute Dame de la ville. Dites que vous venez de la part de sa sœur, Oragie, et que vous désirez être Ménéstrels. Ce sera un bel endroit pour mettre un enfant au monde. (Shandrill rougit.) Réfléchissez bien au prénom que vous lui donnerez. Je suis née lors d'une tempête. C'est peut-être un hasard, mais j'ai eu une enfance pleine de bagarres...

Au grand embarras de Narm, elle souleva sa robe pour leur montrer les nombreuses

cicatrices couturant son corps musclé.

— Maintenant, une ou deux choses sur le voyage qui vous attend : les marques de piste. Vous remarquerez des runes gravées ou brûlées sur la roche, l'écorce des arbres ou dans la poussière. Je vous dessinerai les principales à la maison. Je vais également vous donner les noms de nos agents. Contactez-les en cas de besoin...

Un cor résonna au petit matin. D'autres lui firent écho depuis les créneaux de la Tour d'Ashaba. La fiancée et la préceptrice Eressea se mirent en route.

Épée en main, Oragie Maindargent marchait derrière eux. Tout observateur hostile pouvait voir les lueurs magiques nimbant la Ménestrel, prête à toute éventualité.

Trystemine, seigneur de Valombre, vêtu de son armure d'apparat, marchait en tête, une longue épée battant son flanc.

Rathan, qui allait officier, tenait en main le disque de Tymora. À l'approche de Shandrill et d'Eressea, le chant des trompettes s'acheva sur une longue note glorieuse.

Souriant, le prêtre lança son disque en l'air ; il brilla avec éclat, tournant sur lui-même.

— Sous l'étincelante égide de Tymora, nous voici réunis pour unir Narm Tamaraith, cet homme, et Shandrill Shessair, cette femme. Que leurs chemins ne se séparent plus. Que dit Tymora ?

Eressea avançait :

— Je parle au nom de Tymora et je dis : que leurs chemins ne se séparent plus.

Rathan s'inclina. Puis :

— Nous sommes à Valombre. Que dit une femme honorable de la vallée ?

Oragie avançait :

— Je dis : que leurs chemins ne se séparent plus.

— Que dit le seigneur du val ? demanda encore Rathan.

— Je dis : que leurs chemins ne se séparent plus.

Gravement, il prit les mains des deux jeunes gens et les piqua légèrement de sa dague, avant de reculer.

Narm et Shandrill portèrent chacun leur main blessée contre les lèvres de l'autre ; ils s'étreignirent, échangeant un baiser fougueux qui souleva les vivats.

— D'un seul sang sont faits Narm et Shandrill, proclama Rathan. Que personne ne s'oppose à cette union sanctifiée, sous peine d'affronter l'ire de Tymora, et sa face sombre.

Le disque qui voltigeait au-dessus d'eux aveugla l'assemblée de son rayonnement.

— Voyez le signe de la déesse ! s'écria Rathan. Elle a béni ce mariage !

Au son d'un curieux tintement de harpe, deux rayons d'un blanc immaculé jaillirent de la sphère flottante, et touchèrent les mariés.

Immobile, souriant, les yeux écarquillés d'étonnement, Narm sentit un nouveau pouvoir se déverser en lui ; il fut purifié. Au contact de la lumière, Shandrill s'embrasa. Elle étreignit son compagnon dans un élan de joie féroce ; le magefeu s'élança vers le ciel comme une larme incendiaire. Leurs vêtements s'enflammèrent et disparurent, sans que leurs corps ou leurs cheveux soient touchés.

Elminster eut un petit rire ; puis il psalmodia à voix basse un enchantement. Les Ménestrels sortirent du couvert des arbres alentour et jouèrent la *Chevauchée du Lion*.

Jhessail crut apercevoir une grande dame souriante, aux longs cheveux argent...

Des habits illusoires couvrirent la nudité de Narm et de Shandrill. Rathan s'écria :

— Le mariage est déclaré ! Que tous célèbrent cette union et ripaillent à foison ! Un banquet vous attend à la Tour d'Ashaba !

Au milieu du joyeux brouhaha, Jhessail avança vers la garde de l'heureux couple, constituée par Elminster, Trystemine, les prêtres et Oragie, pour embrasser les jeunes gens.

— Il est temps pour moi de vous donner ce que Mérith et moi reçûmes le jour de nos noces. Vos ennemis se regroupent en ce moment même ; la bataille gronde. Que les dieux vous préservent !

Elminster lança un sort de vol sur Shandril ; Jhessail fit de même pour Narm.

Shandril les remercia tous, et, dans les bras de Narm, s'éleva lentement de terre. Muets d'étonnement, les deux jeunes gens, suivis du disque scintillant de Tymora, volèrent dans le ciel bleu.

— J'espère, soupira Oragie, qu'ils auront assez de bon sens pour ne pas retourner à Myth Drannor.

— J'y veillerai, ma sœur, dit un grand faucon noir en prenant son envol à leur suite.

Grommelant dans sa barbe, Elminster, transformé en aigle, imita cet exemple.

Ceux qui restaient se hâtèrent de retourner à la Tour biscornue ; on se battait aux alentours ! Les Ménestrels et les gardes de la vallée étaient aux prises avec des inconnus en cuir – des mercenaires à en juger par leur accoutrement.

Jhessail soupira :

— Retournons nous battre...

— Oui, dit Oragie. C'est notre lot.

Dégainant l'épée, toutes deux chargèrent dans la mêlée.

Comme toujours.

VAINS CAQUETAGES N'ECARTENT PAS LE DANGER

Ouvrez la porte, petits imbéciles ; nous attendons dehors !

Le dragon vert Naurglaur
Les Dires d'un dracosire
Publié l'Année du Chat qui crache

— Nous devrions redescendre, murmura Shandril dans le vent.

Narm resserra son étreinte. Ils continuèrent à survoler les vastes étendues des bois elfiques, puis ils retournèrent vers Valombre.

— Je ne peux m'empêcher de penser que nous sommes épiés, remarqua-t-il.

— J'en suis certaine, et ce depuis le début. Comment pourraient-ils nous protéger autrement ?

Ils frôlaient les cimes des arbres.

— Si seulement nous pouvions vivre en paix, soupira-t-il.

— Je suis d'accord avec toi, dit-elle, l'air grave. Mais sans le magefeu, nous ne serions plus qu'un tas d'os. (Ils passèrent la Colline des Ménestrels.)

De toute façon, c'est la volonté des dieux. Tempêter et se lamenter est inutile. Autant accepter notre destin.

— Oui, ton magefeu est parfois bien pratique, j'en conviens. Est-ce qu'il te fait souffrir ?

— Je ne saurais le dire... Mais je ne pourrais pas y renoncer, même si j'en avais l'occasion. Il fait partie de moi.

Se retournant, elle aperçut un disque scintillant qu'elle attrapa, sans réfléchir.

— C'est le symbole sacré de Rathan ! s'exclama Narm. Comment est-il arrivé là ?

— Par la volonté de Tymora. En réponse à tes doutes.

Il hocha lentement la tête.

— Où allons-nous maintenant ? (Ils laissèrent derrière eux l'auberge du *Vieux Crâne*) La Tour biscornue ?

— Non. (Elle désigna les soldats.) Dans l'affolement, les archers risquent de nous abattre avant de nous reconnaître.

— Oui, ou précisément parce qu'ils nous reconnaissent, maugréa le jeune homme.

— N'aie pas de pensées aussi lugubres ! le réprimanda-t-elle. Avons-nous connu autre chose que la gentillesse durant notre séjour dans le val ? Nous devons nous méfier, certes. Mais est-ce une raison pour être ingrats ? De plus, j'aimerais ne pas redescendre dans cette tenue !

— Ah, voilà la vraie raison ! rit-il. Pardonne-moi. Toujours est-il qu'il vaut mieux regarder

derrière soi que de mourir étonné.

— Ne sois pas aigri. Veux-tu qu'on s'arrête à la tour d'Elminster ?

— Oui.

— Apprends vite ce sort, murmura-t-elle en se serrant contre lui. C'est si beau !

— Oui... Mais c'est la moindre des beautés que j'ai savourées aujourd'hui.

Ils s'étreignirent amoureusement en touchant terre. Dans le ciel, un faucon agita les ailes en direction d'un aigle, puis vira plein sud.

— Etes-vous obligés de vous embrasser tout nus devant ma tour, histoire d'enflammer les sens d'un vieil homme ? bougonna Elminster à quelques pas de Narm.

Le couple sursauta ; les jeunes gens eurent à peine le temps de se dégager que le sage les poussait sans ménagement vers la porte :

— À l'intérieur et au trot ! Servez-vous de vos mains pour éplucher les patates, pour une fois ! Lhaeo ne nourrira pas deux ventres supplémentaires en claquant des doigts, vous savez !

D'un geste vif, Shandrill agrippa la barbe blanche du vieux mage. Pétrifié, Elminster la foudroya du regard :

— Tire-moi par la barbichette, ne te gêne pas, petite peste ! Tourner en ridicule un homme qui pourrait être ton arrière-arrière-arrière-arrière-arrière-arrière... et encore arrière-grand-père ! Es-tu tombée sur la tête ? Fatiguée de vivre ? Aimerais-tu passer le reste de ton existence dans la boue, comme un crapaud ? Oui ?

Il les poussa dans la maison.

— Deux invités, Lhaeo, appela-t-il d'une voix calme. Ils auront besoin de vêtements avant toute chose...

Rassasiée, heureuse, Shandrill contemplait Narm, vêtu d'une toge de soie. Lhaeo attisait les braises de l'âtre. Narm savourait son thé, observant les mouvements de leur hôte.

— Pouvons-nous t'aider, Lhaeo ?

Celui-ci sourit en se tournant vers lui :

— Oui, mais pas à la cuisine. J'aimerais que vous me parliez de vous et de votre vie.

— C'est merveilleux, Lhaeo ! s'exclama Narm. Je suis follement heureux ! Nous nous sommes mariés aujourd'hui même !

— Souvenez-vous de ce jour quand la vie redeviendra plus sombre – ne vous disputez pas. Affrontez le monde ensemble. Mais assez de sermons... Vous avez dû en avoir votre compte !

Ils éclatèrent de rire.

— Ces hommes au mariage, s'enquit Shandrill, sais-tu qui ils étaient ?

— Je n'étais pas présent à la cérémonie, lui fit observer le jeune scribe. Je dois garder... certains objets ici. Cependant, grâce au seigneur Florin, j'ai appris deux ou trois choses à propos des hommes qui ont tiré l'épée.

— Ceux-là mêmes, approuva Narm.

— Ils étaient une quarantaine, d'après nos renseignements. Trente-sept sont morts ; un mourant a eu le temps de dire quelques mots. C'étaient des mercenaires chargés de vous enlever, pour une solde de dix pièces d'or chacun. On les a contactés à Selgonte il y a quelques jours ; ils ont voyagé à bord d'un bateau volant. Oh oui, de telles choses existent, même si ce sont des merveilles rarissimes ! Un gros chauve barbu du nom de Karsagh les a abordés dans

une taverne. Ils avaient pour instruction de vous emmener sur une colline, au nord, pour que le bateau volant vous enlève. Nous ignorons tout de ce Karsagh... Auriez-vous une hypothèse ?

Narm et Shandril secouèrent la tête.

— La moitié du monde semble être à notre recherche, observa la jeune mariée, amère. N'ont-ils rien de mieux à faire ?

— À l'évidence, non. Mais il ne faut pas broyer du noir. Regarde : lesquels t'ont trouvée les premiers, Shandril ? Narm et les chevaliers de Myth Drannor ! Reconnais que tu as eu une chance extraordinaire !

— Oui... Voilà pourquoi nous devons tout quitter : à cause de ce maudit magefeu !

Des flammèches dansèrent au bout de ses doigts.

— Pas entre ces murs, je t'en conjure, belle dame, dit Lhaeo. Des choses dorment ici, qu'il vaut mieux ne pas réveiller brutalement.

Honteuse de son accès de colère, la jeune femme se maîtrisa.

— Désolée, Lhaeo, je n'ai nul désir d'incendier ta demeure.

— Allons, Shandril, continua-t-il, tu ne dois pas avoir de haine envers un don des dieux. Tymora n'a-t-elle pas béni votre union ?

— En effet, intervint Narm. Cela signifie-t-il que nous sommes entre les mains des dieux ? (Il se mit à arpenter la pièce de long en large.) Sur quelle sorte de chance pouvons-nous compter s'ils contrôlent notre moindre souffle ? Quel ennui ce doit être, pour eux, de manipuler des êtres de leur naissance à leur mort !

— Non, ce n'est pas le cas. La destinée des hommes n'est pas arrêtée de la sorte.

— Nous agissons à notre guise, reprit Shandril. Très bien. Alors où aller ? Tu es expert en cartographie, Lhaeo, j'ai vu ta griffe sur nombre de plans et de cartes. Conseille-nous.

Le scribe écarta les mains :

— Où vos pas vous mèneront... Pour ma part, j'irais au sud, vite et discrètement, jusqu'à la Passe du Tonnerre, au Cormyr. Là, rejoignez des caravanes ou des groupes de pèlerins de Tempus et rendez-vous dans le pays des elfes. Eux savent ce que c'est que d'être traqués ; ils vous défendront bec et ongles.

— Si vos recommandations sont unanimes, dit Narm après un silence, nos ennemis ne risquent-ils pas de nous guetter là où tout le monde nous attend ?

— C'est certain. Vous devrez être plus malins qu'eux.

— Très bien, Lhaeo, dit Shandril. Connaîtrais-tu des astuces ?

— Vous, des enchanteurs entourés de puissants mages, vous me demandez cela ? Si vous voulez apprendre l'art du déguisement, adressez-vous à Torm. J'ai échappé aux recherches jusqu'ici, il est vrai, mais c'est grâce à notre bonne Dame, Tymora.

Il se campa face à Narm :

— Quitte à tourner en rond comme un lion en cage, ne pourrais-tu couper les pommes de terre ?

À Château-Zhentil, la scène n'était pas si paisible : deux hommes s'affrontaient.

— Seigneur Marsh, commença le mage Sememmon en pesant ses mots, ne te semble-t-il pas que les prêtres de l'Autel Noir ont sombré dans le chaos au point de nous interdire de quitter la ville ? Selon mes confrères, les tyrans ne sont pas dignes de confiance ; on ne devrait pas leur accorder plus d'autorité que ce qui leur est dû. Tous les rapports indiquent que le tyranneil Manxam s'est installé dans le temple. Les centaines de cadavres qui y gisent

commencent à puer.

— Je suis au courant, répondit Marsh Belwintle, et tu me vois forcé d'en arriver aux mêmes conclusions. Cette fille et son magefeu devront attendre – à moins, bien sûr, quelle n'arrive à nos portes. Nos sorciers n'auront aucun mal à se débarrasser d'elle... s'ils ne se sont pas entre-tués ou s'ils n'ont pas été expédiés à droite et à gauche sous divers prétextes...

— Exactement. Je voulais m'entretenir avec toi de l'opportunité d'envoyer un puissant nécromancien – Sarththor par exemple – observer les agissements de la fille. De sorte que son enlèvement par nos ennemis puisse être noté et contrarié. Si elle révélait par quel phénomène elle a acquis le magefeu, nous en bénéficierions aussitôt, sans avoir dû verser notre sang ni notre or.

— Excellent, approuva son vis-à-vis. Le bras armé des Zhents approuvera cette tactique dans tous les cas de figure. Nous voilà d'accord. À l'avenir, nous aurons peut-être à nous entretenir entre deux portes, si le tyrannœil s'avère être une gêne.

Ils se quittèrent sans remarquer l'œil qui flottait sous la table, et qui disparut quand la pièce fut vide.

— Les Porteurs de Pourpre sont réunis. Pour la gloire des dragons morts ! déclara Naergoth Seigneurlame, le chef du Culte du Dragon.

— Pour leur domination, fut la réponse rituelle.

La cave était noire de monde. Seul le mage Malark manquait à l'appel. Dès les palabres terminées, tous pourraient aller banqueter à Ordulin.

— Frères, nous voici réunis pour débattre d'un cas qui concerne nos sorciers : le magefeu. Zilvreen, à toi la parole.

— Frères, commença le voleur en chef Zilvreen. Avec une grâce sinistre, vos loyaux camarades m'ont appris peu de choses sur ce qu'il est advenu de la dracoliche Rauglothgor et de l'archimage Maruel. Mais il paraît probable que Rauglothgor, son trésor, Maruel et un allié, Aghazstamn, aient été détruits. C'est l'œuvre du maudit sage Elminster de Valombre, et de Shandril Shessair !

— Qu'est donc ce magefeu capable de semer un tel vent de destruction ? demanda Dargoth, de la flotte marchande de Perlar.

— Un feu lancé de la même manière que les boules ignées : il affecte les objets magiques au même titre que les autres. Nous n'en savons pas plus. Voilà la raison pour laquelle nous avons envoyé Malark.

— Et qu'en est-il ? demanda Commarth, le général des forces frontalières sembiennes. Vous a-t-il contacté récemment ?

— Non, je n'ai aucune nouvelle. Pour autant que nous sachions, il est à Valombre, guettant une occasion de s'emparer de la fille.

— Shessair..., réfléchit un autre. N'était-ce pas le nom d'un mage que vos confrères massacrèrent sur le Pont des Hommes déchus il y a quelques années ?

— C'est exact, dit Naergoth, mais il n'existe pas de lien apparent. Dans les cités de la côte des Epées, nous avons trois espions dont le nom se termine en « suld » et qui n'ont aucun lien de parenté.

— Tout cela ne nous avance guère, s'impatienta Dargoth.

— Il faut agir ! renchérit Commarth. Avez-vous un plan, frères ?

— Le prix à payer pour mettre la main sur la fille et son magefeu paraît trop élevé,

commença Naergoth. De plus, nous sommes nombreux sur le coup. Mais nous avons déjà trop investi ; je refuse de laisser tomber à ce stade. Le magefeu sera à nous, coûte que coûte ! À la vérité, personne ne peut se permettre de renoncer. Le sang va couler à flots, je le crains.

— Au tour des sorciers de jouer ! dit Zilvreen. Que nos forces armées et nos dragons ne s'en mêlent plus.

— Très bien, admit Dargoth. Mais magefeu ou non, il est hors de question de laisser impunis les crimes commis par cette fille et ses complices. N'oubliez pas que nous avons perdu dans l'affaire deux dracoliches, un vaste trésor et l'Ombrageuse. La fille doit payer. Même si elle s'allie à nous, elle devra être tuée une fois que nous connaîtrons son secret.

— Bien dit, frère, approuva Naergoth. Nous sommes d'accord pour laisser agir les mages ?

Tout le monde acquiesça. La séance fut levée.

Il était tard, à Valombre. Dans les appartements privés du seigneur Trystemine, une discussion à voix basse allait bon train. Dame Shaerl et Rathan Thentraver sommeillaient chacun dans un fauteuil.

— Nous devons partir, insista Shandril.

— Partir ? Mais bien sûr. Comment apprendre à vous connaître et à vous défendre si vous êtes toujours au milieu de notre tohu-bohu ? acquiesça Florin. Mais revenez nous voir un jour...

— Savez-vous où vous irez ? demanda Jhessail, qui s'assoupissait lentement, contre l'épaule de Mérith.

— Nous irons à l'aventure, dit Narm. Les Ménestrels nous ont conseillé de chercher aide et protection auprès de Dame Alustriel de Lunargent.

— Aimeriez-vous que nous vous accompagnions ? proposa Lanseril. Le monde est plein de dangers plus épouvantables que ceux que vous avez affrontés.

— Non, dit Shandril. Vous veillez sur nous depuis trop longtemps et vous avez souffert par notre faute. À nous de nous faire une place au soleil, et de mener nos propres batailles. Autrement, nous n'aurons rien accompli de notre vie.

— « Rien accompli »..., dit Torm à Illistyl. Entends-la ! Deux dracoliches et un dragon noir calcinés, une montagne quasiment soufflée, un bon morceau de Manshoon par la même occasion... ! C'est effrayant ! Qu'est-ce que ce sera le jour où elle essaiera d'accomplir quelque chose !

— Sois sage, répondit la jeune femme, stoppant ses jérémiades par un baiser. Tu es un moulin à paroles pire qu'Elminster !

— Merci ! s'exclama une voix familière derrière eux.

Narm aperçut le vieux chapeau pointu, en équilibre sur le bâton de sorcier ; le visage ridé et barbu avança en pleine lumière, les dévisageant à tour de rôle.

— Vous pourriez vous rendre à la *Lune montante* pour une nuit au moins, suggéra Elminster. Ce serait faire preuve de bonté envers Gorstag. Il s'est rongé les sangs pour toi, Shandril.

Elle le regarda sans rien dire, pleurant en silence. Narm la prit dans ses bras :

— Ne pleure pas, ma bien-aimée. Tu es avec...

— Laisse-la, intervint Mérith. Pleurer n'a rien de honteux. Seuls ceux qui n'ont pas de cœur ne versent jamais de larmes. Ceux qui se retiennent – à l'instar de Florin ou de Torm – et

qui pleurent intérieurement ont l'âme marquée à vif.

Jhessail hocha la tête :

— Mérith a raison. Ce ne sont pas les symptômes du chagrin qui nous bouleversent, mais ses causes.

— Tu vois ? dit Torm, penché sur Illistyl qui sommeillait à demi. Tu pourrais faire cela pour moi. Tu as les épaules larges !

Elle lui envoya une claque affectueuse. Shaerl bougea et fronça les sourcils.

— Oh, nous jouons à cela, ce soir ? murmura-t-elle. Eh bien, mon seigneur, tu devras m'attraper d'abord, je te le garantis.

Il y eut des éclats de rire à la ronde. Trystemine se pencha et prit sa dame dans ses bras. Elle se suspendit à son cou, les jambes nouées autour de sa taille avec des chuchotements de satisfaction.

— Bonne nuit à vous tous, sourit le maître de céans. Shaerl devrait être au lit, comme nous tous.

— Bon, où en étions-nous ? reprit Elminster, se calant dans un fauteuil aussi vieux que lui. Ah oui, nos plans d'avenir.

Des grognements ensommeillés et de légers ronflements montèrent des couches improvisées des chevaliers. La mine tirée, Shandrill dévisagea le vieux sage :

— Je suppose que tu vas nous conseiller de nous tenir à l'écart des échauffourées, si nous voulons survivre plus d'un jour, c'est ça ?

— Non pas. (Des yeux d'un bleu intense regardèrent fixement les siens.) Vous n'aurez pas le choix : vous devrez vous battre ou mourir. Mais songez à ceci : une seule erreur suffit contre des thaumaturges. Ne l'oubliez jamais... Si vous affrontez un mage, ne tentez pas de faire assaut de sorts. Lapidez-le et foncez-lui dessus, à moins qu'il ne soit trop loin. Auquel cas, courez vous cacher. Simple, n'est-ce pas ? Avant d'éclater de rire, Narm, souviens-toi comment ta dulcinée a abattu Symgharyl Maruel d'un jet de pierre.

— Tu as vécu quelque cinq cents ans, c'est ça ? fut tout ce que Narm répondit.

L'aube se levait sur la Tour d'Ashaba, fort calme. À l'étage supérieur se tenaient le seigneur de Valombre et sa dame en compagnie du sage Elminster, des chevaliers et de leurs protégés. Une sphère au prisme chatoyant les entourait ; des tentes protégeaient les yeux de son éclat aveuglant. Sa disparition à intervalles déterminés permit à Lhaeo, secondé de gardes costauds, de leur porter du thé, un gros fait-tout de viandes en sauce, des bols et deux épais grimoires. Tout le monde avait reçu l'ordre de se tenir à l'écart.

Les ambassadeurs patientèrent dans leurs appartements ; les marchands rebroussèrent chemin. À la nuit tombée, Elminster envoya un message à un certain tyran, dans une ville aux pierres froides. Ledit tyran en conçut une colère noire. Mais le mage avait eu cinq cents ans pour cultiver l'impudence.

— Elminster, commença Shandrill, hésitante, puis-je te poser une question ?

— Je t'en prie.

— Pour quelle raison mon magefeu a-t-il été détourné par le champ de force que tu as créé sur la colline, alors que cette sphère prismatique – un sort autrement plus puissant, m'a dit Jhessail – peut être détruite par une flammèche de magefeu ?

— Comme beaucoup d'autres choses relatives à ton don, jeune dame, je l'ignore. Je

pourrais te citer des théories fumeuses sur la nature anti-magique du champ de force, comparé aux nombreuses couches magiques qui constituent la sphère, et, partant, sa nature moins stable. Tout cela reste pur bavardage. La vérité est que personne ne sait. Je ne veux pas te mettre davantage à l'épreuve ni tenter d'autres expériences. Le danger demeure réel. Je ne tiens pas à expliquer à Narm, sur ton cadavre, que je connais enfin les limites précises de ton pouvoir.

— Mille mercis, grand sage, dit sèchement Narm.

— Bien des mages ne s'embarrasseraient pas de tant de scrupules, mon garçon, répondit doucement Elminster. La recherche d'infime avantage, en magie, représente tout aux yeux de certains. Ceux que la gloire ou la force guerrière indiffèrent se délectent d'apprendre des choses dont nul avant eux n'a eu connaissance. Ils n'hésiteraient pas une seconde. Réfléchis-y, toi qui espères devenir un maître des arts occultes.

» Je ne veux pas entendre dire un jour que tu as fait de ton épouse une arme contre tes rivaux, ou que tu l'as consumée tout entière en cherchant à améliorer ses pouvoirs ou à te les approprier. Oui... je sais que l'idée seule te répugne. Mais le chemin est facile, qui mène à de telles tragédies ; la mort est définitive et les regrets n'ont jamais rien réparé. Suffit. Ne sois ni marri, ni contrit par mes paroles. Songe plutôt à ce que je te dis, et assagis-toi. Allons, sourit-il, je suis d'humeur à dispenser des perles de sagesse. Profitez-en, les enfants !

— J'entends bien, dit Trystemine, depuis la couche où il gardait son épouse enlacée. C'est une humeur courante chez toi...

— Pourquoi nous terrons-nous ainsi ? s'impacienta Torm. (Levant les yeux au plafond, Elminster s'empara d'un grimoire sans autre commentaire.) Pourquoi rester en cage ? s'entêta-t-il. Le temps passe ! Les armées s'ébranlent et les mages concoctent leurs artifices ! Les dieux ne dorment jamais et les orques...

— ... Agiront comme de coutume, poursuivit Jhessail. Ils répandront le sang des autres, tout en concevant de nouveaux petits orques entre deux batailles... Si tu as quelque brin de patience, tapi dans un coin sombre et poussiéreux de ta cervelle, cherche-le et ne le lâche plus, surtout. Trouve-toi des occupations. Ou c'est moi qui le ferai !

— Voilà qui pourrait être amusant.

— Je m'abstiendrais, à ta place, Torm, intervint Mérith. Ce ne serait pas... *sage*.

— « *Menaces, sinistres avertissements et mauvais augures dont il se moqua* », chanta le voleur d'un ton léger, « *se précipitant pour se couronner lui-même.* »

— Si c'est un « couronnement » qui t'intéresse, dit Rathan, manipulant sa masse d'armes avec nonchalance, j'ai peut-être ce qu'il te faut.

— Oh, mon chéri, entonna Torm, parodiant avec malice les intonations d'une grande dame du Cormyr, j'ignorais à quel point je comptais à tes yeux ! (Shaerl fronça les sourcils, mais ne put cacher son amusement.) Mon champion ! (Petit cri d'excitation, souffle précipité.) Mon brave guerrier ! Mon...

— ... Prince des nuits, grommela Rathan, rabattant la cape du voleur sur sa tête pour étouffer ses bouffonneries et ses protestations. Silence maintenant, si tu ne veux pas que je te caresse le crâne de ma masse d'armes.

— Dormez maintenant, décréta Elminster. Demain, Narm et Shandrill commencent un long voyage.

Il obscurcit la sphère chatoyante. Malgré quelques plaisanteries échangées de part et d'autre, le sommeil vint rapidement.

Shandrill se réveilla trempée de sueur. Folle poursuite dans de sombres tunnels : un démon ailé avait fini par la coincer dans un cul-de-sac, arborant le cruel sourire de Symgharyl Maruel...

Sous un nuage bleu émanant de la pipe du sage, Florin devisait à voix basse avec Elminster. Inquiet, le rôdeur se pencha vers Shandrill pour poser une main apaisante sur son bras. Souriante, elle referma les yeux, pelotonnée contre Narm. Florin sécha la sueur de son front.

Quand elle se réveilla, le soleil se déversait à flots sur les chevaliers ; ils discutaient à mi-voix, savourant leurs infusions...

— Eh bien, dit plus tard Florin, c'est là que nous nous séparons.

Ils étaient parvenus à la Pierre Levée. Sentinelle vigilante dressée par-dessus les broussailles, elle surplombait les champs, de Valbrume à Valbataille. Florin tendit le bras :

— Au bout de la route s'étend Essembra. Descendez à la *Porte verte*. C'est une bonne auberge.

Shandrill avait la gorge nouée. Ils allaient tous lui manquer. Narm serra sa main dans la sienne ; elle refoula ses larmes.

— Allons, allons, dit Rathan. Tous ces pleurs gâtent la grandeur d'une telle occasion.

— Oui, acquiesça Lanseril. Bientôt, tu seras trop occupée à éviter les problèmes pour avoir le temps de pleurer. Alors autant commencer maintenant, et garder les yeux secs. Nous nous reverrons.

Narm hocha la tête. Shandrill essuyait des larmes silencieuses qu'elle ne parvenait plus à contenir.

— Allez, dit Torm d'un ton bourru. On ne va pas passer la journée à sangloter sur des adieux.

— Que Tymora veille sur vous, dit Rathan en leur prenant la main. Pensez à nous quand vous aurez froid ou que vous serez tristes. Cela vous rassérènera.

— Douce et sainte gloire ! s'exclama le voleur. Ne me dis pas que tu as encore bu ?

— Cause toujours, langue de vipère, et va barboter dans la première flaque de boue venue ! répliqua Rathan d'un ton affable.

— La paix, vous deux ! les réprimanda Jhessail. Narm et Shandrill seront loin à midi, s'ils veulent atteindre Essembra d'ici à deux nuits.

— Que ni la peur ni la pitié n'arrêtent votre bras, déclara gravement Florin. Si vous êtes menacés en chemin, déchaîne ton magefeu, Shandrill ; n'attends pas qu'on pose la main sur toi. La magie n'est pas toujours aussi rapide qu'une épée qui s'abat.

— Ah..., une dernière chose, intervint Elminster. Je connais deux ou trois tours d'illusionniste : cela vous fera paraître un peu plus vieux et légèrement différents aux yeux des autres. L'effet se dissipera d'ici à un ou deux jours. Prononcer le mot « *gultho* » annihile l'illusion.

Les chevaliers firent cercle autour des deux jeunes gens pour examiner le phénomène d'un œil critique.

— Allez, maintenant, conclut le sage. Nous allons chevaucher en direction de Montéloï avec vos sosies afin de dérouter d'éventuels observateurs. Mais ceux qui vous poursuivent ne sont pas idiots. Faites diligence. Notre affection et nos pensées vous accompagnent.

Ses yeux clairs leur lancèrent un dernier regard affectueux. Le jeune couple tourna bride et partit sur un ultime signe de la main.

Quand ils disparurent au loin. Florin porta à ses lèvres un cor de guerre argenté. Il joua le *Salut aux guerriers victorieux*. Shandrill avait entendu des bardes le jouer à l'auberge de Gorstag. Mais elle n'aurait jamais imaginé l'entendre un jour en son honneur !

— Les reverrons-nous un jour ? dit Narm quand ils ralentirent.

— Oui, répondit-elle d'un ton sans réplique. Rien ne nous en empêchera. Il est temps que nous vivions notre vie. Si je dois occire en route chaque crétin pressé de mourir, qu'il en soit ainsi. Je crains de ne pouvoir rire des démons et des dracoliches, des mages et des mercenaires comme le fait si bien Torm. Ils ne réussissent qu'à m'effrayer et à m'énervier. Je riposterai. J'espère que tu ne seras pas blessé. J'appréhende les batailles que nous devons livrer.

— J'espère que toi, tu ne seras pas blessée. C'est toi qui seras traquée sans relâche.

— Je sais... Mais c'est aussi moi qui tiendrai prêt le magefeu.

Ce jour-là, la route était peu fréquentée. Ils croisèrent quelques marchands qui se rendaient dans le nord et qui les saluèrent au passage.

À la Cour elfique, des arbres majestueux flanquaient le chemin, jalonné par intervalles de bosselures rappelant des doigts de géants enterrés. Il s'agissait en réalité de souches d'arbres coupés. Narm restait sur ses gardes, s'attendant à tout instant à voir surgir des bandes de brigands.

En fin d'après-midi, ils cherchèrent un endroit où passer la nuit et firent halte sur une hauteur, à proximité d'un ruisseau. Quelque part, un loup hurla. À la nuit tombée, un faucon noir vint se percher sur une branche au-dessus de Shandrill et n'en bougea plus.

Narm et Shandrill se réveillèrent dans les bras l'un de l'autre. Les oiseaux lançaient leurs trilles joyeux d'un arbre à l'autre. Une brume moite planait. L'endroit était beau, mais ils s'y sentaient de trop.

Un instant, Narm crut apercevoir des yeux d'elfe au travers des broussailles. Si les elfes ne hantaient plus la Cour elfique, l'homme ne l'avait pas encore domptée pour autant. Sous les manteaux qui les couvraient jusqu'à la gorge, le jeune homme se sentit plus rassuré au contact de la garde de son épée. Ensommeillée, vulnérable, Shandrill lui rendit son regard.

— Quel plaisir, murmura-t-elle, de se réveiller seuls, sans magiciens pour nous attaquer, sans soldats pour nous protéger, ni Elminster pour nous bousculer... Je t'aime, Narm.

— Moi aussi, je t'aime. Quelle chance ce fut le soir où je t'ai aperçue à l'auberge, et le jour où je t'ai retrouvée à Myth Drannor ! Je serais revenu un jour à la *Lune montante*, une fois libéré de Marimmar, et je ne t'aurais jamais revue.

— Oui, murmura-t-elle contre son épaule. J'aurais fui depuis longtemps et je serais probablement morte très vite. Oh, Narm...

Lovés l'un contre l'autre, en paix avec le monde entier, ils n'étaient guère pressés de se lever et de mettre un terme à cette sérénité.

Ils perçurent un bruit étouffé de sabots sur la route, accompagné du crissement du cuir. Soupissant, la jeune femme se dégagea.

— Si nous nous arrêtons à Essembra le temps d'acheter des vivres, nous camperons au sud des bois ce soir, proposa-t-elle. Je serai loin, à l'ouest des Pics du Tonnerre avant que le Culte du Dragon, Château-Zhentil et tous les autres se rendent compte que nous avons quitté

les chevaliers de Valombre. Allons-y.

S'asseyant à son tour, Narm inspecta soigneusement les environs et se rhabilla. Un instant, il crut entendre un petit éclat de rire, mais il eut beau tendre l'oreille, il n'y eut plus que le silence. Il ne remarqua pas le faucon noir qui survolait la cime des arbres, à l'est.

Volant à tire-d'aile, la Simbule prit encore de l'altitude. Ils étaient de bons enfants – mais ils ne le resteraient plus longtemps. Elle avait trop de problèmes à régler. Le jeune couple serait peut-être bientôt tué. Peut-être pas.

Adieu, songea-t-elle. Portez-vous comme un charme. Que les dieux veillent sur vous.

La reine solitaire d'Aglarond déploya ses ailes noires et plana encore plus haut dans les nues.

Narm et Shandrill atteignirent rapidement un curieux endroit. Les elfes le considéraient comme sacré ; les hommes chuchotaient que quelque chose de terrible et d'invisible en gardait l'accès contre les soldats ou les sorciers. Les intrus disparaissaient ; nul ne les revoyait. Quant aux pilleurs de tombes, la brume les avalait à jamais.

Narm et Shandrill, comme ceux qu'ils croisèrent en chemin, ne soufflèrent mot dans cette vallée semée d'arbres dont certains atteignaient la hauteur de la tour d'Elminster. La lumière était d'un bleu irréel ; des feux follets virevoltaient de-ci, de-là. Personne ne prenait le risque de s'écarter d'un pas de la piste.

Les deux jeunes gens parvinrent à la colline qui délimitait le bois sacré.

— Le Val des voix perdues, l'appelle-t-on en Cormyr, observa Narm à mi-voix. À jamais perdu pour les hommes, à cause des elfes.

— On dit que chaque elfe de la Cour elfique devra être abattu avant qu'on puisse couper un arbre sans risquer sa vie.

— Tous sont pourtant partis.

— Non : j'en ai vu une dans les bois, près de la ferme d'Oragie Maindargent. Elle a fait signe à notre hôte et s'est éloignée quand nous avons atteint l'étang.

— Mais c'est loin ! protesta Narm.

— Ah oui ? Regarde un peu par là, ajouta-t-elle à voix basse.

Suivant son regard, Narm aperçut une silhouette vêtue d'une tunique gris-vert, juchée sur une branche maîtresse. L'elfe en question prenait appui sur un arc qui devait être plus haut que le jeune homme. Il les observait de ses yeux bleus pailletés d'or. Inclinant la tête, mains écartées, Shandrill lui adressa un sourire. Narm l'imita. L'autre répondit d'un léger hochement de tête. Ils passèrent leur chemin sans encombre.

— Un elfe de Lune, comme Mérith, dit Shandrill.

— Un ennemi potentiel, au contraire de Mérith, rétorqua-t-il d'un ton grave. Ne baissions jamais notre garde. Le bois s'éclaircit : nous approchons d'Essembra. J'aperçois des champs.

Une caravane arrivait en sens inverse, constituée d'une douzaine de chariots tirés par des bœufs et entourés de cavaliers à la mine rébarbative, arcs et lances prêts à tuer. La colonne n'arborait aucune bannière marchande.

Le convoi suivant était précédé d'un jeune excité, muni d'une hallebarde. Il se précipita vers eux pour les défier :

— Halte-là ! Amis ou ennemis ?

Narm le toisa sans mot dire.

— Amis ou ennemis ? insista-t-il.

— Va en paix, répondit Narm, ou je transforme ta hallebarde en vipère !

Nerveux, le garçon recula, ne sachant sur quel pied danser.

— Si tu es un mage, cria-t-il d'une voix grinçante, donne ton nom ou prépare-toi à mourir !

Du coin de l'œil, Narm remarqua que les autres marchands levaient calmement leurs arbalètes. Il ne devait plus hésiter. À ses côtés, Shandrill restait sereine. Il se redressa sur sa selle :

— Je suis Marimmar le Magnifique, le plus puissant des mages. Mon apprentie et moi ne demandons qu'à chevaucher en paix, sans être inquiétés. Mais attaquez-nous et c'est vous qui en subirez les conséquences !

L'adolescent leur lança un regard inquiet et se hâta de passer son chemin. Il fut bientôt suivi du convoi. Shandrill étouffa ses rires de son mieux, tandis que Narm luttait contre sa propre hilarité.

— Sarththor ? appela Sememmon, scrutant la boule de cristal devant lui.

La télépathie magique était difficile à orienter. Il apercevait au milieu de lampes tremblotantes un visage barbu aux traits racés. Sarththor lui renvoya son regard et lui transmit ses pensées sans ouvrir la bouche. Sememmon cacha de son mieux son irritation devant la précision et l'aisance de son interlocuteur.

— *Salut à toi, Sememmon. J'ai fouillé le val. Elminster et compagnie viennent juste de rentrer, après avoir emprunté la route au sud de Vounlar. La fille au magefeu et son compagnon ne sont plus avec eux.*

— Ils ont quitté Valombre ?

— *Non. Peut-être se terrent-ils quelque part, mais j'en doute. Les activités de nos ennemis ne sont pas sorties de l'ordinaire. Ceux de la tour savent qu'ils sont partis il y a deux nuits.*

— Deux nuits ? hurla presque Sememmon. Ils peuvent être n'importe où maintenant ! *(Exactement la raison pour laquelle je reviens le plus vite possible, songea-t-il.)* Au fait, poursuivait-il à voix haute, qui est avec toi ?

— Avec moi ? s'exclama Sememmon, surpris et effrayé. Je suis seul !

— Tu l'es pour le moment, en effet. Mais un instant plus tôt, un œil a flotté derrière toi – la construction oculaire d'un sort. Tu as un espion. Prends garde, Sememmon.

Furieux, ce dernier se détourna de la boule de cristal pour balayer la pièce du regard.

— Montre-toi ! tonna-t-il, lançant un sort de détection.

L'aura des objets familiers ensorcelés brilla de toute part. De faibles tracés d'enchantelements apparurent ; il s'agissait de sorts défensifs bien connus. Tout était normal, sans la moindre trace d'intrusion.

Quand Sememmon revint à la boule de cristal, la communication avait été rompue. Plus personne ne patientait à l'autre bout. Il maudit les ombres autour de lui. Seul le silence lui répondit.

Le soleil était bas. Après s'être restaurés, Narm et Shandrill avaient quitté sans incident l'auberge indiquée par Florin.

— Comment te sens-tu ? demanda Narm à brûle-pourpoint. Est-ce que le magefeu... te change ?

Un peu surprise, elle hésita avant de répondre :

— Oui, sans doute. Mais pas énormément. Je suis toujours la Shandrill que tu as sauvée de

Rauglothgor... Et que tu aimes.

Ils se regardèrent un moment en silence.

L'attaque vint, brutale.

Une grosse pierre frappa Narm à la nuque et le jeta à terre.

Pétrifiée, la jeune femme vit la roche flotter au-dessus du corps inanimé de son époux, menaçant de l'écraser.

Posté sur le bord du chemin, un inconnu vêtu d'une toge lui adressa un sourire glacial. Elle voulut hurler, mais sa gorge se noua de terreur.

UNE ÂME BROYÉE

J'ai connu l'accablement de l'âme qui suit la défaite, la brûlure des plaies profondes – et je ne voudrais rien changer. De telles épreuves rendent les moments heureux tellement plus éclatants...

Korin de Padhiver
Contes dits au coin du feu
Publié l'Année du Tison

— Non... Pas un bruit, l'avertit l'inconnu. Pas un son. Ne lance aucun sort. N'use pas du magefeu, Shandrill Shessair, ou je laisse tomber le roc sur la tête de ton mari. N'espère pas me tromper, car je n'ai rien d'un idiot. La pierre ne lui laissera aucune chance.

Immobile sur sa selle, la jeune femme sentit un frisson glacé courir le long de sa colonne vertébrale. Elle se demanda un instant qui cela pouvait-il être. *Comment lui échapper ?* songea-t-elle. *Comment lui échapper ?*

— Je me nomme Malark, annonça-t-il avec fierté, du Culte du Dragon. Je suis venu me venger et rien ne m'arrêtera. Descends de cheval – lentement –, et reste où tu es, ou ton mari mourra.

Elle obéit, ne le quittant jamais des yeux. Il la scrutait avec toute la patience d'un serpent.

— Allonge-toi par terre. Lentement. À genoux d'abord. Maintenant, les bras tendus devant toi, mets-toi sur le ventre. Bien. Ecarte les bras et les jambes. N'essaie pas de te relever.

Il s'était approché. Qu'allait-elle endurer ? Aurait-elle assez de courage ? En silence, elle rassembla en elle une énergie brûlante. Malark la contourna, à distance respectueuse. La chaleur de la rage se diffusa dans la poitrine et la gorge de la jeune femme. L'herbe quelle avait sous les yeux se mit à fumer. Elle se ressaisit vivement, implorant Tymora de lui venir en aide.

— Tu nous as beaucoup coûté, Shandrill Shessair. L'Ombrageuse, la dracoliche Rauglothgor, son antre et le fortin avec ses trésors, puis la dracoliche Aghazstamn, de nombreux fidèles... Tu nous dois tout cela. Le prix est ton magefeu, tes services et ceux de ton époux. Tu coopéreras, ou tu mourras. Ne bouge pas.

Il entonna un sort.

Les dieux nous viennent en aide, implora Shandrill dans le secret de son cœur. *Qu'allons-nous devenir ? Aucun chevalier ne peut plus nous secourir...*

Le chant lancinant s'étrangla. Stupéfaite, la jeune femme roula de côté. Si ce rocher s'abattait sur Narm...

Mais son époux était à l'abri, découvrit-elle ; Rathann, l'air triomphant, était près de lui. Malark avait les yeux écarquillés : tout sourires, Torm l'avait maîtrisé ; un bras bloqué sous la gorge du sorcier, il l'étranglait à moitié.

Puis il passa une corde autour de son cou, et l'accrocha à une branche.

Le visage tordu de douleur, Malark se débattit de plus en plus faiblement contre la mort qui arrivait à grands pas. Quand il cessa de bouger, Torm redescendit l'agonisant sur ses pieds.

— Salut ! lança-t-il d'un ton guilleret à Shandrill. Vite, Rathan, coupe-lui la bourse avec ta dague. Ces maudits nécromanciens ont des sorts destinés à jouer de sales tours quand ils meurent.

Son compagnon s'exécuta sur-le-champ.

— Shandrill, ton mari va très bien, la rassura-t-il. Torm, notre ami le sorcier n'a qu'un morceau de chiffon et une poignée de pièces de cuivre...

— Regarde dans ses bottes.

Le visage de Malark était si noir et si épouvantable que Shandrill dut détourner les yeux.

— Est-il mort ?

— Pratiquement. Je vais l'achever dans un instant. Ensuite, belle dame, mieux vaudrait brûler immédiatement sa dépouille, si nous ne voulons pas qu'un adepte du Culte le réanime pour le lancer à nos trousses. Examine ce talon, ordonna-t-il au prêtre.

— Ah ! s'exclama son ami un instant plus tard. Creux ! Voilà six pièces de platine !

Torm fit la moue :

— Rien de magique ? Ça ne valait presque pas le coup. Ote-lui sa tunique, Rathan, qu'on en finisse.

— Sa tunique ?

— Oui. Là où il cache ses composants, quelques piécettes supplémentaires, et les dieux savent quoi encore... Allez, c'est qu'il se fait lourd, l'animal !

— Ah oui ? Imagine que tu tiens une belle dans tes bras, et tu n'auras plus de problèmes, bougonna le prêtre, obéissant.

— Tu n'étais pas n'importe qui, hein mon gaillard ? sourit Torm en allongeant le moribond sur l'herbe. Malark, un des dirigeants du Culte du Dragon. Un archimage. Prenez garde, les amis. Vous rencontrerez d'autres rats de son espèce en Sembie, sans compter celui qui se terre à Valprofond.

— Oui, dit Shandrill. Korvan.

— C'est son nom ! On t'a avertie ? Parfait. Vous vous en sortez plutôt bien jusqu'à présent.

— Plutôt bien..., répéta-t-elle, amère.

Torm fit glisser la corde à une vitesse sidérante et trancha la gorge de Malark.

Reportant son attention sur Narm, toujours inconscient près de là, Shandrill éclata en sanglots.

Avec un soupir, Rathan se mit en devoir de la consoler :

— Allons, petite... Faerûn est un monde cruel. De tels hommes doivent être tués, ou c'est eux qui te tueront. Il n'y a pas de honte à avoir été vaincue par lui. En combat loyal, il aurait pu l'emporter contre n'importe quel chevalier. C'était un archimage. (Il la prit dans ses bras.) Tu n'as pas soif, par hasard ?

Des rires irrépressibles succédèrent aux larmes. Rathan la tint étroitement serrée contre lui, le temps que sa crise de nerfs passe. Calmée, elle leva un regard brillant :

— As-tu fini, Torm ? Je crois que j'aimerais déchaîner un peu de magefeu.

Hochant la tête, il s'écarta. La jeune femme tendit la main ; le cadavre s'embrasa. Affolés, les chevaux s'ébrouèrent et partirent au trot.

Avec des cris désespérés, Torm et Rathan tentèrent en vain de les rattraper.

— Ils sont sans doute morts à l'heure qu'il est ! s'exclama Sharantyr, courroucée. Je pars patrouiller quelques jours, et quand je reviens, c'est pour découvrir que vous avez botté le train de deux des plus charmants jeunes gens de ma connaissance ! L'un se débat encore dans les méandres de la magie, l'autre possède le magefeu pour lequel chaque thaumaturge des Royaumes est prêt à tuer ; les deux sont assez fous pour partir à l'aventure ! Et jeunes mariés par-dessus le marché ! Où est votre légendaire gentillesse, chevaliers de Myth Drannor ? Où est votre bon sens ?

— Du calme, Shar, la reprit doucement Florin. Ils ont rejoint les rangs des Ménéstrels et voulaient voler de leurs propres ailes. Te plairait-il d'être en cage ?

— En cage ? Une mère doit-elle jeter son enfant à la rue parce qu'il a déjà vécu vingt jours ? Vous les avez renvoyés seuls !

Elle tourna ses foudres contre Elminster :

— Qu'en dis-tu, vénérable vieillard ? Seraient-ils capables de s'en tirer sains et saufs contre une bande de brigands ? Ne cèle pas la vérité !

— Ai-je jamais agi autrement ? rétorqua calmement le « vénérable vieillard ». Quant au combat dont tu parles, je pense que tu serais surprise... De plus, ils ne sont pas seuls. Plus maintenant. Torm et Rathan les ont rejoints.

Sharantyr fit la moue :

— Vous leur avez envoyé des troupes d'élite, je vois... (Elle arpenta la salle d'un pas nerveux.) Très bien. Ils ne sont pas sans protection. J'aurais tout de même voulu leur faire mes adieux.

— Ils s'en sortiront très bien, Shar, intervint Oragie. Et ils reviendront.

— Sharantyr soulève un problème des plus intéressants, remarqua Lanseril. La sagesse qu'il y a eu à les lancer sur les routes sans grande escorte est fort discutable. Vous avez pesé les risques, j'imagine ?

Elminster hocha la tête :

— Il le fallait. Réfléchis-y, Sharantyr, et ne te morfonds pas ainsi.

— D'après un observateur, intervint Mérith, ils ont franchi le val sans mal.

— Quand cela ? demanda la rôdeuse.

— J'ai usé de scrutation hier soir, dit Illistyl à son tour. Ils coupaient à travers champs, au sud-est de Valbrume, sans croiser qui que ce soit. Je recommencerai ce soir.

— Bientôt ?

— Oui. Joins-toi à moi, si tu le désires. Toi aussi, Jhess, si tu n'as rien de mieux à faire. (Elle lança un regard entendu à Mérith, qui sourit.) Nous pourrions avoir besoin de tes compétences en cas de danger.

— C'est une bonne chose que seuls les dieux sachent tout ce que nous entreprenons, sourit Jhessail, amusée. Cela ferait une longue ballade, des plus complexes à suivre !

— La vie est rarement aussi claire et simple que la chute d'une ballade, la tança Elminster. Elle est encore si jeune pour posséder une telle puissance, murmura-t-il, le regard rivé sur les flammes qui crépitaient dans l'âtre.

— Il est derrière, dit l'acolyte.

Visiblement effrayé, il s'empessa de reculer.

— Ouvre, ordonna Sememmon.

Au bout d'un moment, il obéit : il fit pivoter la lourde barre et ouvrit la porte de chêne et de bronze. Sur un signe du sorcier, il passa le premier, la mine impavide. Le nécromancien le suivit le long d'un corridor aux épais murs de pierre, jusqu'à une immense salle à la luminosité bleue irréelle.

Ils étaient au cœur de l'Autel Noir. Dans la Chambre Intérieure de Solitude, le fidèle se rapprochait le plus de son dieu, disait-on. Les puissances du Haut Dignitaire n'avaient pas encore investi les lieux, même si Sememmon se réjouissait *in petto* des dégâts qu'il avait déjà remarqués. Le clergé mettrait du temps à s'en remettre. Si de nouvelles catastrophes n'achevaient pas de le désagréger, en cette période de chaos et de vulnérabilité.

Il pénétra dans le sanctuaire ; le cours de ses pensées s'altéra radicalement.

Immense et sombre, un tyrannœil planait, son grand œil central rivé sur lui avec malveillance. L'acolyte s'était précipité derrière le sorcier. Sememmon entendit la lourde porte se refermer dans un sinistre claquement. Prisonnier ! La créature n'était pas Manxam. Jurant intérieurement, le nécromancien avança, les doigts crispés sur la garde de la dague dissimulée sous sa lourde cape.

Le sol était dallé d'un marbre poli à l'excès ; au centre de la colossale pièce se dressait un trône noir réservé à la divinité. Le Haut Dignitaire n'avait plus siégé là depuis de longues années. Le monument était titanesque.

Il n'était pas vide...

De la soie rouge se découpait vivement contre le noir de la pierre : Fzoul Chembryl s'était assoupi sur un lit improvisé. Le clergé de Baine l'avait manifestement arraché à la mort et le cachait. Mal à l'aise, conscient que le tyrannœil suivait ses moindres gestes, Sememmon approcha. À une douzaine de pas du convalescent, il distingua l'échelle dont se servaient les prêtres. Une voix grave résonna dans la salle :

— Tu es venu chercher la mort, Sememmon le Superbe. Or, c'est la tienne qui t'attend, non celle de Fzoul Chembryl !

Risquant un coup d'œil en hauteur, il vit le monstre planer doucement vers lui ; le sorcier prit ses jambes à son cou, sans demander son reste. Les tyrannœils entraient à leur tour dans le ballet sanglant de la lutte pour le pouvoir...

Dans un instant, l'œil serait assez près de lui pour le tuer. Ou l'hypnotiser et lui faire faire tout et n'importe quoi. Finalement, il ne resterait pas un atome de poussière de celui qui avait été Sememmon le sorcier.

Il courut comme jamais de sa vie, plongeant frénétiquement derrière le trône divin, à l'abri de l'œil machiavélique. Il lança en toute hâte un nuage incendiaire, et tant pis s'il n'avait pas les composants nécessaires à un sort de cette force. Il lui fallait gagner du temps à tout prix, avant de recourir à une porte dimensionnelle pour se téléporter derrière l'ennemi. User de paralysie... Non, plutôt les missiles magiques. *Maintenant ! Par les cent mille démons !*

Jouant le tout pour le tout, Sememmon longea l'arrière du trône et manqua de trébucher sur l'anneau d'une chausse-trappe. On pouvait la soulever, certes... À condition d'être un colosse, ou d'avoir l'aide de quatre ou cinq acolytes. Atteignant l'autre coin, il reprit son souffle et se maîtrisa. Pour lancer des missiles magiques, il fallait voir la cible. Et s'il voyait l'ennemi, l'inverse serait également vrai. Il se prépara à risquer un coup d'œil rapide et...

Il y eut un éclair aveuglant et un grondement ; le sol se souleva, le forçant à tomber à genoux. *Relève-toi, relève-toi !* s'admonesta-t-il en silence. Mais, la vue voilée par des nuées de

points rouges, il était totalement désorienté.

— Salut, Sememmon ! dit une voix familière.

Relevant la tête, l'interpellé découvrit devant lui Sarthor et Manshoon. Le Haut Seigneur de Château-Zhentil était vêtu de ses habits noirs et bleu roi habituels. Il avait l'air vaguement amusé :

— Tu peux te relever. Il est parti.

Sememmon retrouva sa voix :

— Tu es revenu, seigneur ! Tu nous as manqué...

— Je n'en doute pas un instant. J'ai observé tes démêlés avec Fzoul. Allons, ne lui cherche plus noise. On a besoin de lui.

Ils retournèrent à la porte par laquelle le sorcier était arrivé. Des grands vantaux de bois et de bronze ne subsistaient que des lambeaux tordus et calcinés.

— Sarthor..., fut l'explication laconique du maître des lieux.

Les trois nécromanciens se hâtèrent le long de couloirs étrangement déserts et sortirent sous la voûte étoilée. Ils quittèrent l'Autel Noir sans mot dire, passant devant des monceaux de cadavres qui commençaient déjà à puer – les victimes de l'affrontement entre les forces de Fzoul et celles du Haut Dignitaire. Ils se rendirent dans les quartiers de Sememmon, où ils prirent congé.

— Réjouis-toi, dit Manshoon en partant. Tu auras ta chance, toi aussi... Je ne suis pas éternel, c'est certain, ajouta-t-il en haussant les épaules.

Il se fonda dans la nuit, Sarthor sur les talons.

Pétrifié, Sememmon resta le regard perdu dans le vide, le goût étrange de la peur sur les lèvres. Quand Manshoon déciderait-il que Sememmon avait assez vécu ? Il rentra précipitamment chez lui, sans voir l'œil espion dépêché par le seigneur de Château-Zhentil.

— Nous passions justement par là, bougonna Radian. La route est à tout le monde, si je ne m'abuse !

— Non, dit Shandrill avec un sourire en coin. Vous nous avez suivis pour voler à notre secours à la première alerte. N'avais-tu pas confiance en Tymora ?

Le prêtre sourit de toutes ses dents :

— Bien sûr, Tymora veille sur vous. Ne suis-je pas l'instrument de sa volonté ?

— C'est la raison pour laquelle tu m'as tiré de mon sommeil et donné tout le sale boulot ? s'insurgea Torm, entrant dans le jeu. Le bonhomme n'avait pas la plus misérable pièce de cuivre à dérober !

— Le « sale boulot », hein ? Qui l'a délesté de ses bottes, tu peux me le dire ?

— Je vous remercie tous deux, intervint Narm, malgré vos médiocres tentatives d'humour. Ma dame et moi vous devons une nouvelle fois la vie. Nos chevaux aussi, d'ailleurs. Tes soins, Rathan, m'ont même soulagé de mon mal de tête.

— S'il te manque, sourit le prêtre, je peux te prêter Torm quelques instants : il reviendra très vite !

Le voleur le gratifia d'un regard lourd de reproches. Shandrill s'esclaffa. Torm avait une autre proposition à faire :

— Laisse Narm à Rathan, Shandrill : il va lui apprendre l'art de l'équipée, le culte, la lutte et tout le reste. Moi, je continue avec toi. Je suis spirituel, agile, rapide, expérimenté et je présente bien ! Je connais une ribambelle de bons mots, je suis un fin cordon-bleu – à condition d'aimer les viandes, les tomates, les fromages et les nouilles marines ensemble. Je

suis au fait des us et coutumes de six royaumes et d'un nombre incalculable de petites cités indépendantes, et je suis un parieur hors pair. (Il battit outrageusement des cils.) Qu'en dis-tu ? Hum ?

Shandrill le foudroya du regard, avant de se tourner vers Rathan :

— Ne peux-tu vraiment rien faire pour lui ?

— Si fait. Je peux le charger du premier tour de garde, ce qui nous permettra de prendre un repos bien mérité.

Dubitative, la jeune femme se résigna et se glissa sous ses couvertures. Rathan l'imita de son côté, masse d'armes à portée de main, et ne tarda pas à ronfler comme un sonneur.

Narm s'endormit en souriant.

La chaleur matinale répandait ses bienfaits sur les coteaux, les champs de Valbataille et ceux de la Sembie du nord.

Rathan Thentraver prépara du thé pour ses compagnons encore assoupis. Puis il fit le vide dans son esprit comme chaque matin, pour vénérer Tymora. Ouvrant son cœur à sa déesse, il pria pour que les jeunes gens – et même l'espiègle Torm – ne voient que le visage resplendissant de Dame Chance jusqu'à ce qu'ils atteignent Lunargent et gagnent l'amitié d'Alustriel.

Contemplant la jeune femme endormie, il revit en songe son magefeu se déversant irrésistiblement de sa poitrine nue... Pour tout l'or du monde, il n'aurait pas voulu d'une telle puissance.

Rathan soupira. Le hasard... S'ils avaient chevauché moins vite hier, ils seraient sans doute arrivés trop tard pour sauver le couple des griffes du sorcier. Il s'en était fallu d'un cheveu. Mais comment mater une fille capable de renverser les montagnes !

Ils n'avaient pas tardé à trouver les ennuis, ces deux-là. Mieux valait ne pas les laisser seuls.

Souriant, il laissa ses compagnons dormir comme des bienheureux. Il scruta l'horizon au sud ; le fleuve Ashaba était encore trop loin pour qu'on l'aperçoive. Bon. Pour l'heure... *À chaque jour suffit son dragon.*

— N'auras-tu jamais fini de gratter et de gribouiller ? pesta Elminster. Il ne s'agit pas d'un récit épique, tu sais !

Lhaeo tourna un front serein vers lui :

— Veux-tu remuer le brouet, je te prie ?

Le sage s'exécuta en reniflant.

— Ils te manquent, n'est-ce pas ? s'enquit le scribe d'une voix douce.

Le vieux mage l'admit de mauvaise grâce, avant de se rasseoir sur la souche d'arbre qui servait de tabouret.

— Ce n'est pas tous les jours qu'on voit sa sphère prismatique détruite en un tour de main, dit-il. Ni qu'on voit le puissant Manshoon voler dans les airs du fait d'une fillette qui n'avait jamais lancé de sort de sa vie.

— Elle s'est présentée comme une voleuse, du moins avait-elle rejoint la compagnie de la Lance étincelante en tant que telle.

— Une voleuse, elle ? railla Elminster. Elle en a autant la couleur que toi. Si les Royaumes comptaient plus de voleurs de son acabit, les serruriers ne tarderaient pas à fermer boutique !

Ce qui me rappelle... Serrures et livres sacrés : Alaundo. Que disait-il à propos du magefeu ? Sa prophétie ne va plus tarder à se réaliser ; il parlait sans doute de Shandrill.

— Je l'ai relue la dernière nuit qu'ils ont passée ici, sourit Lhaeo. À ta gauche, sur la plus haute pile, tu la trouveras recopiée sur un bout de papier. Si une « guerre entre sorciers » a déjà débuté en Faerûn, elle se réalisera bientôt.

— Que fais-tu donc ? grommela de nouveau Elminster.

— Je note les limites des pouvoirs de Shandrill, tels que nous les avons observés, sourit Lhaeo. Ces informations pourraient s'avérer fort utiles par la suite... S'il fallait l'arrêter.

Elminster se sentit très vieux. Au bout d'un instant, il hocha la tête.

— Tu as raison, comme toujours, soupira-t-il. Mais cette fillette, Shandrill... C'est une petite adorable, elle n'est que rire et douceur, avec des yeux immenses...

— Comme Lansharra, le coupa Lhaeo.

Le sage ne dit plus mot. Il contempla longtemps l'âtre. Le scribe acheva sa tâche, et plaça l'intrigante prophétie sous ses yeux pour l'arracher à sa morosité, le temps qu'il finisse de s'occuper du repas.

— « Le magefeu s'élèvera, avec une épée de pouvoir, pour pourfendre l'ombre et le mal, et maîtriser l'Art », lut Elminster avant de marquer une pause.

« Maîtriser l'Art » ? Qu'entendait Alaundo par là ? Quelle deviendrait une magicienne ? Elle n'a pas la plus petite aptitude. Et je ne suis pas un novice en matière d'enseignement, tu sais !

— Les dires d'Alaundo se révèlent toujours parfaitement sensés – après coup, observa Lhaeo. Mais tant qu'on n'a pas l'explication, ils ne sont guère utiles.

Elminster sortit fumer une pipe ; peu après, Oragie descendit rejoindre Lhaeo. Souriant, il lui proposa de remonter ensemble dans sa chambre...

Le lit grinça sous eux lorsqu'ils s'assirent. Ils entendirent le vieux mage revenir. Riant dans sa barbe, Elminster sifflota un air choisi parmi ceux que la jeune femme avait composés. On ne vivait pas jusqu'à cinq cents ans sans remarquer une ou deux petites choses.

Ils chevauchèrent toute la journée par les routes sillonnées de chariots, au nord de la Sembie. Le regard scrutateur et méfiant des marchands qu'ils croisaient ne manquait jamais de mettre Narm et Shandrill mal à l'aise.

Affublé d'une moustache, Torm s'était maquillé les pommettes et la mâchoire, altérant légèrement ses traits. Il ouvrait rarement la bouche et s'exprimait à voix basse et rauque. Narm remarqua ses regards furtifs ; Torm devait être trop connu en Sembie pour chevaucher à visage découvert sans frères d'armes pour le protéger.

Rathan, en revanche, jetait la prudence aux quatre vents. Il précédait Shandrill, parlant des douceurs et des cruels retours de fortune de la Grande Dame Tymora.

Mais il appelait sa compagne « dame Nelchave » ; Shandrill lui répondait par de vagues murmures, feignant un ennui profond. Elle appréciait la présence de leurs deux amis.

Torm et Rathan préféraient se restaurer en selle. Ils passaient avec adresse le pain, le fromage et les flacons de vin à leurs compagnons.

En soirée, ils parvinrent au pont de Plumenoire. La Sembie y maintenait une avant-garde. Les soldats arboraient des arbalètes et de longues piques portant les armes du riche royaume marchand : le corbeau et l'argent.

Ils scrutèrent longuement les nouveaux venus. Nerveux, la gorge sèche, Narm s'efforça de rester calme. Les agents du Culte du Dragon et du Zhentarim pouvaient être partout. Il eut la

certitude qu'ils avaient reconnu Rathan, mais personne ne les empêcha de continuer leur chemin.

Plus tard dans la nuit, il n'y avait toujours aucun signe de poursuite. Mais Narm ne pouvait se défendre d'un sentiment de malaise. Rathan les fit bifurquer à l'ouest, hors de la route, sans que cela le surprenne beaucoup.

— L'endroit paraît convenable pour passer la nuit ; il fera l'affaire aussi bien qu'un autre, nota Rathan.

Narm et Torm étaient à peine assoupis que retentit dans la nuit un bruit étouffé ; quelqu'un venait de trébucher sur les cordelettes de soie noire tendues par Torm, en guise de précaution. Levant sa masse d'armes avec un beuglement, le prêtre bondit sur l'attaquant.

Étouffant un juron, l'inconnu dégaina son épée. Il n'était pas seul : d'autres suivaient.

Narm roula hors de sa couche à une vitesse inouïe ; Torm avait déjà engagé le combat.

— Défends ta dame, mon garçon ! cria Rathan.

Il affrontait deux mercenaires ; un troisième accourait. Narm vit Shandrill émerger du sommeil et des hommes en armes surgir dans la nuit. Torm jaillit pour les poignarder, frappant sans relâche.

Froidement, Narm lança un sort sur un ennemi qui fonçait sur lui, puis tira sa dague. Le rayon enchanté frappa l'adversaire. L'homme en noir s'effondra. Le magicien l'acheva d'un coup de lame, malgré sa nausée. Puis il scruta la nuit, guettant le prochain danger.

Torm faisait des ravages dans les rangs ennemis, tandis que Rathan bavardait comme un pinson tout en lardant ses victimes de coups :

— Ne réalises-tu pas l'agonie spirituelle que me cause ta mort ? N'as-tu aucune considération pour mes états d'âme ? Au lieu de m'affronter à la loyale, en plein jour et avec des hommes de valeur pour témoins, tu te glisses furtivement dans la nuit pour me mettre à mal... Tsss, tsss. À une heure pareille où les honnêtes gens ont mieux à faire que d'écraser des cervelles ! N'es-tu pas d'accord ?

Le dernier soldat s'écroula, la mâchoire brisée.

— Les chevaux n'aiment pas ça, souffla Torm. Mieux vaut ne pas traîner. Narm, est-elle réveillée ?

— Oui, répondit Shandrill. (Elle frissonna à la vue de sa dague noire de sang.) Tuer t'amuse-t-il à ce point ?

Au bout d'un moment, le voleur répondit :

— Ça ne m'amuse pas du tout. Mais je préfère ça à recevoir un couteau entre les côtes. Allons-y.

— Trace la route, tête de linotte, l'admonesta Rathan. Qui sait sur qui nous allons encore trébucher. Assure-toi que nous ne laissons aucun survivant derrière nous, veux-tu ?

— Tes désirs sont des ordres, ô Grand Exalté, lui assura son acolyte d'une voix mielleuse. N'oublie rien en pliant bagage, je te prie. Je vais voir si nos défunts amis ont des objets de valeur sur eux.

— Prends garde que d'autres ne te tombent pas dessus quand tu seras occupé à compter tes pièces d'or. Et occupe-toi du feu.

À la hâte, ils rassemblèrent leurs affaires et les chevaux. Narm et Shandrill suivirent Rathan à pas de velours.

Torm ne tarda pas à les rattraper.

— J'ai dispersé les braises. Tout paraît calme. Mais tendez l'oreille.

— Il semble que je doive passer ma vie à ça, souffla Shandril avec amertume.

Le voleur approcha de son oreille pour lui murmurer dans un sourire :

— Tu pourrais fort bien t’y faire. Qui sait ?

— Nous ne sommes plus très loin, les informa Rathan, qui marchait en tête. Là, ça fera très bien l’affaire.

Le camp de fortune réinstallé, Shandril se rendormit aussitôt, épuisée. Elle dormit mal, avec l’impression de tomber dans un trou sans fond. Au matin, un baiser de Narm la tira de ses rêves.

— Ça marche à tous les coups ! fit une voix familière près d’elle. Est-ce que je peux essayer ? Shandril, tu ne veux pas te rendormir une minute ?

Elle soupira :

— Ne t’arrêtes-tu jamais, Torm ?

— Pas tant que je vivrai, belle dame. Je suis peut-être irritant, mais jamais ennuyeux.

— Le fait est, bougonna Rathan. L’ennui ne fait pas partie de ta collection de défauts.

— Bonjour à vous deux ! sourit Shandril.

— Salut, répondit le prêtre. Nous n’avons plus été inquiétés cette nuit, mais mieux vaut se tenir sur ses gardes. Les cadavres ne passeront pas longtemps inaperçus.

— Où sommes-nous au juste ? s’enquit Narm.

— À l’ouest de Valplume. Tu vois cette ombre grise, là-bas, à l’horizon ? C’est le Valmoisson – le lit d’une ancienne rivière. Ce n’est pas là que tu dois aller, même si l’endroit est gentillet : il regorge d’une multitude de gens que vous ne tenez pas à rencontrer. Restez sur les hauteurs, en direction du nord. Si vous suivez mes conseils, vous ne rencontrerez rien de plus méchant qu’une ou deux patrouilles. Dites-leur que vous venez d’Hautelune et que vous rentrez chez vous. Ne révélez rien jusqu’à ce que vous soyez entrés en contact avec les elfes de Valprofond.

— Des elfes ? s’étonna Shandril.

— Oui. Ne connais-tu rien de la région où tu as grandi ? s’exclama le prêtre, incrédule.

— Non. Rien que l’auberge. J’ai aperçu des elfes en armes quand je me suis enfuie avec la compagnie de la Lance étincelante, mais c’est tout.

— Je vois. Sache que l’actuel seigneur d’Hautelune est un demi-elfe, le héros Theremen Uloth. Mais assez parlé. Mangeons. Le jour est déjà bien entamé.

Ensuite, ce fut l’heure des adieux. Rathan leur fit ses dernières recommandations ; il remit à Shandril un disque d’argent éclatant accroché au bout d’une chaîne qu’il lui passa autour du cou. Il déposa un baiser sur son front.

— Que Tymora guide tes pas, dit-il simplement.

Torm passa autour du cou de Narm un médaillon de laiton criard et bon marché.

— Fais attention quand tu le manies, l’avertit-il, c’est très dangereux.

Serti de verres taillés, l’objet était monté sur une chaîne d’une teinte mal assortie.

— Qu’est-ce que c’est ?

— Regarde, mais attention...

Narm regarda : à son cou pendait non un bijou de pacotille, mais une chaîne finement ouvragée, avec deux globes dorés en flanquant un troisième, plus gros.

— C’est magique, expliqua le voleur. Garde-le à l’abri du magefeu et de tout autre sort de feu, car tu pourrais être tué. Il s’agit d’un collier de missiles. Toi seul peux manier un de ces globes. L’impact est comparable à une boule de feu ; mieux vaut éviter de s’y frotter,

évidemment ! Le globe le plus gros est le plus puissant. Pour fonctionner, pas besoin de mot magique ou de rituel. Prends-en bien soin, il te servira plus tôt que tu ne penses. (Il lui tapota maladroitement le bras.) Que les dieux vous gardent.

Les chevaliers remontèrent à cheval, les saluèrent de l'épée et repartirent au galop. Le bruit des sabots mourut au loin ; et ce fut tout.

Les yeux brillants, Narm et Shandril s'étreignirent.

— Nous voilà seuls, mon amour, dit Narm. Je n'ai que toi et tu n'as que moi.

— Oui. C'est très bien ainsi. (Elle l'embrassa avant de sauter en selle.) Allons, le soleil n'attend pas !

Ils galopèrent, laissant derrière eux de l'herbe écrasée et des spectres invisibles.

Les étoiles brillaient de leurs feux glacés. Absorbé dans la contemplation d'une sphère de cristal chatoyante, au dernier étage de la tour, Elminster ne voyait rien de leur splendeur. Il scrutait le décor d'une chambre tapissée de tentures rouges, argent et or, où flambait un âtre ; une dame en tunique noire lui rendit son regard.

— Salut à toi, sage, et bienvenue, commença-t-elle avec un fin sourire.

— Salut à toi, Reine-Sorcière. Merci de me permettre cette intrusion.

— Rares sont ceux qui font appel à moi, cher mage, et plus rares encore ceux qui n'ont pas le dessein d'entraver ma route ou de me nuire. Je te remercie.

Elminster inclina la tête d'un geste courtois.

— À moi de te remercier pour avoir protégé Narm et Shandril à plusieurs reprises ces derniers jours. Je t'en suis infiniment reconnaissant.

La Simbule lui fit l'honneur d'un de ses rares sourires. Après un silence, le vieux sorcier risqua une question délicate :

— Pourquoi cette aide, alors que Shandril représente une menace certaine pour toi, et partant, pour l'Aglarond tout entier ?

— Je connais la prophétie d'Alaundo, sourit-elle, et sa signification probable. J'aime bien cette jeune femme. À mon tour, Elminster, tu n'es pas obligé de répondre : Shandril est-elle la fille de Garthond Shessair et de l'incantatrice Dammasae ?

— C'est fort vraisemblable, même si je n'ai aucune certitude.

— Pas de certitude ? N'as-tu pas caché et protégé l'enfant durant son adolescence ?

— Non. Ce n'était pas moi.

— Qui alors ?

— Encore une fois, je n'en suis pas certain. Je pense que Gorstag, le guerrier d'Hautelune, s'en est chargé.

— C'est ce que j'avais fini par soupçonner. Je te remercie de ta franchise ; j'y ferai honneur, foi de Simbule. La petite Shandril n'a rien à craindre de moi – à moins que le temps n'altère radicalement sa personnalité, comme ce fut le cas pour Lansharra, qui était devenue trop dangereuse.

— Voilà ce qui me tourmente, répondit Elminster. Une telle tragédie ne doit pas se reproduire.

— Soit dit sans t'offenser, que pourrais-tu y changer ?

— La laisser faire – qu'elle choisisse elle-même son destin. Peut-être sa décision sera-t-elle plus heureuse si je ne suis pas constamment sur son dos, à lui dire tout ce qui me passe par la tête. Les Ménestrels la protégeront presque aussi bien que moi, sans que j'aie à la

cloîtrer dans ma tour, pour garder un œil sur elle. Shandrill ne pourrait jamais choisir sa voie en toute liberté si j'avais la cruauté de le faire.

— C'est la bonne décision, Elminster. Il est agréable que je ne doive pas te forcer à écouter la voix de la sagesse.

— C'est agréable, en effet, chuchota-t-il, car une telle tentative t'aurait probablement détruite.

La Simbule le regarda avec sobriété :

— Je sais. Je ne t'ai jamais sous-estimé, Elminster, continua-t-elle dans un souffle. Tu joues les calmes et les vieux fous comme je me déguise en bête et en courant d'air. Mais je sais de quoi est capable ton Art. Si je devais m'opposer à toi, je m'attendrais à la défaite.

— Je ne suis pas venu te déranger cette nuit pour te menacer.

— Je sais. (Elle se leva lentement.) Me permets-tu de me téléporter ?

— Bien sûr, ma dame. Mais pourquoi ?

Le regard de la Simbule devint d'un noir ardent. Elle laissa choir sa vieille tunique. Dessous, un vêtement de fines lanières soyeuses, assorti d'une large ceinture, ne dissimulait rien de ses charmes. Serti de minuscules gemmes, il jetait mille feux à chacun de ses mouvements. La Simbule se matérialisa devant lui, l'air timide. Stupéfait, Elminster parvint à se ressaisir.

— Belle dame, sourit-il, à cinq cents ans, ne suis-je pas un peu vieux pour de telles activités ?

Les doigts blancs de la Simbule se posèrent sur les lèvres du mage.

— Toutes ces années nourriront nos conversations et nous changeront agréablement de la magie.

Elle était mince et aussi légère qu'une plume, installée sur ses genoux ; elle se pencha pour l'embrasser : sa peau était douce et soyeuse.

— Je voudrais te dire quelque chose, chuchota-t-elle tandis qu'il lui passait les bras autour du cou. Mon véritable nom est...

— Chut, l'arrêta-t-il, les yeux voilés de tristesse. Garde ton secret. Nous en échangerons bientôt. Mais pas maintenant.

— Ah, magicien, gémit-elle, la tête enfouie contre sa poitrine, je suis si seule...

Sur le palier, Lhaeo qui apportait du thé les entendit. Il posa doucement son plateau sur un guéridon et redescendit à pas de loup.

Quel poids pèsent les secrets ? songea-t-il. Combien un homme peut-il en supporter ? Et combien, un elfe ou une femme ?

À la nuit tombée, une chaumière au coin des bois jetait un peu de lumière sur les environs. Une femme occupée à attiser les braises se redressa quand les hommes entrèrent. Elle n'était plus toute jeune ; ses vêtements étaient rapiécés.

— Mes seigneurs ! Le bonsoir à vous ! Mais je n'ai pas de quoi vous nourrir. Mon homme ne reviendra pas de la chasse avant demain matin.

— Non, Lhaera, dit Rathan en l'embrassant tendrement. Pas question que nous restions. Nous devons nous hâter de rentrer à Valombre. Nous avons une mission urgente pour ta fille ; ensuite, je renouvellerai la bénédiction de Tymora sur ta demeure.

— Pour Imraea ? s'étonna-t-elle. Mais elle n'a que six ans...

— Ses petits pieds courent déjà assez vite...

Un tourbillon aux cheveux noirs jaillit à cet instant dans la pièce pour se précipiter en riant contre les jambes du prêtre. Comme il se baissait pour la prendre dans ses bras, la fillette dansa hors de portée.

— Salut, Torm et Rathan, chevaliers de Myth Drannor, annonça-t-elle d'une voix solennelle. Je suis heureuse de vous revoir.

Les chevaliers s'inclinèrent en un salut fort courtois :

— Nous sommes également heureux de te revoir, gente dame. Es-tu en bonne forme ?

— Bien sûr ! Regardez comme ma mère est belle depuis que vous l'avez soignée ! Elle a encore grandi, on dirait !

— Oui, je crois que tu as raison, répondit Torm d'un ton grave. N'oublie pas de nous prévenir quand elle atteindra le toit, car tu auras besoin d'aide pour le reconstruire.

— D'accord. Tu me fais attendre, sire chevalier, continua-t-elle. Ne suis-je pas calme et guindée comme il sied aux demoiselles ? (Elle se mit à sautiller.) Tu l'as apporté, dis ?

Torm écarta sa tunique et plaça entre ses bras quelque chose de doux, à la fourrure noir et argent et au regard luisant. La petite bête frotta son museau contre le nez de la fillette.

— À-t-il un nom ?

— Oui, répondit Rathan, il a un nom caché, et un nom de chaton. Mais tu dois lui en choisir un autre.

— D'accord, dit Imraea, mais dis-moi son nom de chaton, que je puisse l'appeler pendant que je réfléchis à un vrai nom. C'est important, je ne veux pas me presser.

— Son nom est Tripatouille.

Torm versa neuf pièces d'or dans la menotte de leur jeune alliée.

— Qu'est-ce que c'est ? demanda-t-elle en écarquillant les yeux.

— Sa vie..., répondit le voleur. Ce chaton aura besoin de lait, de viande et de poisson à mesure qu'il grandira. Il lui faudra aussi beaucoup de chaleur et de soins. Tu devras prendre les souris et les rats qu'il t'apporte en offrande en le remerciant, avant de les enterrer. C'est ton devoir. Sache, Imraea, que les dieux rappellent à eux les chats, les chiens et les chevaux, tout comme toi et moi. Nul ne peut dire quand Tripatouille mourra. Alors traite-le bien et amuse-toi avec lui ; laisse-le libre d'aller et venir à sa guise. Dis-toi que chaque fois que tu le revois est peut-être la dernière.

— Merci. Vous êtes bons, messires chevaliers.

— Nous ne faisons que ce qui est bien, répondit doucement Rathan.

— C'est certain, conclut Lhaera. Bien peu de gens, à notre époque, s'en soucient encore.

COUCHER DE SOLEIL SUR LA *LUNE MONTANTE*

La nuit, de sombres rêves m'apportent leur cortège de douleurs – mais après la nuit, le soleil se lève.

Mintiper Lunargent, barde
Neuf Etoiles autour de la lune d'argent
Publié l'Année de la Haute cape

— Les Porteurs de Pourpre sont réunis, commença Naergoth Seigneurlame, pour la gloire des dragons morts !

— Pour leur domination, fut la réponse rituelle. Naergoth contempla les fidèles. Malark n'était pas reparu. Il devait être mort. À en juger par les mines des autres, il n'était pas le seul à être parvenu à cette conclusion.

— Très bien, dit Dargoth. Qu'en dis-tu, Zannastar ? Tu représentes nos mages en l'absence de Malark ; je doute que nous le revoyions jamais vivant.

— Ce n'est pas à moi de répondre, dit l'homme chauve aux traits durs. Je ne porte pas la Pourpre. Mais je pense que plus on écoute, plus on apprend. Quelque chose, magefeu ou autre, est en train de décimer nos rangs. Rauglothgor et Aghazstamn étaient puissants. La dracoliche Shargrailar aura-t-elle plus de chance ? Son antre est de l'autre côté des pics, c'est vrai, mais il reste assez près de nous.

— Oui, admit Zilvreen, et pourtant nos frères sacrés se garderont beaucoup mieux que nous ne saurions le faire, d'autant plus que nous ignorons d'où viennent les coups. Mieux vaut se charger nous-mêmes de Shandrill et la détruire une bonne fois pour toutes. Si nous nous terrons en attendant qu'elle porte le premier coup, cela reviendra à lui concéder la victoire.

— Oui, c'est entendu, s'impatienta Naergoth. Nous en avons déjà discuté. Notre grand absent a sans doute payé de sa vie cette ligne de conduite.

— Laissons tomber la fille et son avorton de mage, en ce cas, dit Dargoth. Le prix est trop élevé.

— Il l'est déjà, intervint le prêtre Salvarad, d'une voix douce et masquée qui masquait sa détermination. Oui, frères, considérez les conséquences si le monde venait à apprendre qu'une jeune fille – dotée d'un pouvoir fantastique – a fait mordre la poussière à tant de nôtres ! Pouvons-nous nous permettre de baisser les bras ?

— Qu'importe notre réputation ? dit Zilvreen. Quelques boucheries, des mutilations assorties de menaces, et le tour sera joué : notre renommée remontera de plus belle, du moins parmi les bonnes gens influençables. Mais avons-nous le droit de laisser passer notre chance ?

Au risque que nos ennemis s'emparent les premiers du magefeu ? Voilà ce qu'il nous en coûtera réellement, si nous n'agissons pas, frères.

Les discussions se poursuivirent un temps parmi les hommes d'armes, puis :

— Nous n'avons donc pas le choix, conclut Naergoth. Cela nous ramène à la première question : qui veut défier la jeune personne ?

Nul ne broncha. Après un très long moment, Naergoth reprit :

— Qu'il en soit ainsi. Nous sommes tous d'accord. Laissons le magefeu derrière nous, et poursuivons de plus glorieux desseins.

Il y eut des hochements de tête récalcitrants ; personne n'ouvrit la bouche. Il était difficile de reconnaître qu'on avait peur quand on menaçait régulièrement les autres.

Narm et Shandrill chevauchaient plein ouest. Le jeune mage restait constamment sur ses gardes, guettant l'attaque. Shandrill trouva les bois qu'ils traversaient nettement plus accueillants que ceux de la Cour elfique. Au milieu des enchevêtrements de troncs et de branchages nouveaux, on apercevait des poches de ténèbres. Les vignes et les fougères croissaient et se multipliaient. Shandrill contemplait les merveilles du règne végétal qui les environnait ; son compagnon ne songeait qu'au danger, aux embûches possibles, aux ombres menaçantes. À mesure que le temps passait, pourtant, il se prit à admirer à son tour la forêt et les rayons obliques du soleil perçant la voûte végétale pour inonder les clairières de leurs feux fascinants.

— C'est beau, murmura-t-il.

— Oui. Je n'ai jamais rien vu de tel, alors que je vivais à une journée à peine de ces lieux. Parfois, je me surprends à souhaiter n'avoir jamais connu le magefeu et à vouloir rentrer tranquillement chez moi avec toi, sans devoir fuir une armée de sorciers.

— Pourquoi ne pas rester ? Tu as le pouvoir d'anéantir une armée de thaumaturges désaxés.

— Oui, soupira-t-elle. Mais j'y perdrais le val, mes amis, toi... Les mages semblent condamnés à détruire ce qui les entoure. Ce sont de pires calamités que les feux de forêt et les incursions de brigands. Je crois souvent que la vie serait nettement plus simple sans la magie.

— C'est ce que j'ai dit à Elminster, qui ne m'a pas approuvé. Si j'avais pu arpenter les royaumes fantastiques qu'il a entrevus, m'a-t-il dit, je comprendrais.

— Non, merci. J'ai assez de problèmes dans ce monde-ci !

Une allée de vieux chênes s'ouvrit sur un espace dégagé. Les deux cavaliers s'élancèrent, sur le qui-vive. Des brindilles jonchaient le tapis de feuilles mortes et de fougères, comme des doigts de fée.

— C'est étrange, dit Shandrill. Où sont-ils tous passés ?

— Ailleurs, pour une fois... Soyons-en heureux et continuons notre route. Je voudrais être loin des vaux, où tout un chacun nous connaît. Ton magefeu ne triomphera pas contre le monde entier.

— J'y ai réfléchi, dit-elle d'une petite voix. Jusqu'à présent, nous avons eu une chance extraordinaire. Mieux encore, nous avons eu affaire à des adversaires qui ne savaient pas ce qu'ils affrontaient. Avant longtemps, les enchanteurs auront préparé un arsenal de sorts spécialement conçus à mon intention. Comment ferons-nous alors pour leur échapper ?

— Ah, Shan, cesse un peu de te plaindre ! s'exclama-t-il, exaspéré. Tu peux riposter ! Tu n'imagines tout de même pas que la vie est une belle ballade pleine de cris de joie, de

triumphes et de fêtes ? Non, tu voulais l'aventure, eh bien, tu l'as eue !

Shandril fronça les sourcils.

— Oui... Lanseril définissait l'aventure comme un voyage inconfortable accompli dans l'appréhension et les douleurs, qu'on balaie ensuite d'un geste de la main ou qu'on omet soigneusement de mentionner quand on raconte à ses amis...

— La route est longue jusqu'à Lunargent, ajouta-t-il peu après, rêveur. Te souviens-tu des Ménestrels qu'Oragie a mentionnés ?

— Oui. Et toi ?

— J'ai dû en oublier la moitié, j'en suis sûr. Je n'étais pas destiné à devenir un grand explorateur. Non que la tutelle de Marimmar m'ait été d'un grand secours sur ce chapitre...

Elle rit.

Ils parvinrent à un vallon semé d'étangs qui scintillaient doucement au soleil.

— Cette Shandril semble destinée à vieillir sans que nous l'inquiétions, dit Naergoth à Salvarad, quand tous deux furent seuls autour de la table. Y a-t-il un autre problème ?

— En effet : Malark a trouvé sa fin à Valombre – comment exactement, je l'ignore –, des mains de Shandril.

— Tu en es certain ?

— Peu de choses nous échappent.

— En ce cas, qui doit prendre la place de Malark ?

— Zannastar, certainement. Autant d'ailleurs lui donner la Pourpre sans tarder. Il nous reste sept guerriers et un sorcier.

— Très bien. Pourquoi lui ?

— Il est compétent, et il ne manque pas de souplesse, ni de discipline, contrairement au défunt Malark.

— Certes. Qui d'autre ?

— Le jeune Thiszult. Sauvage, à la fois discret et impétueux. Il pourrait devenir un danger pour nous – ou un atout. Pourquoi ne pas l'envoyer chercher le magefeu accompagné de quatre ou cinq hommes de confiance ? Il le rapportera ou y laissera la vie, à moins qu'il apprenne la prudence. Dans tous les cas, cela ne nous nuira en rien.

— Ah non ? Et s'il revenait victorieux et retournerait le magefeu contre nous ?

— Je connais son nom secret... à son insu, dois-je ajouter.

— Envoie ton jeune loup, en ce cas. Qui sait ? Il réussira peut-être là où tant d'autres ont échoué avant lui – y compris ceux de Baine et de Château-Zhentil. Nos efforts porteront leurs fruits tôt ou tard, même si nous l'avons payé avec notre sang.

— Oui, ce n'est qu'une femme, et pas même une guerrière. Nous l'aurons, magefeu ou non. Nous aurons aussi son magefeu, de toute manière... Mais si nous l'attrapons vivante, elle est à moi, Naergoth.

Ce dernier leva un sourcil :

— Tu peux avoir autant de femmes que tu veux avec bien moins de difficultés, Salvarad.

— Tu ne comprends pas, répondit-il froidement. Le pouvoir quelle commande... a certains effets sur les hommes. Je dois en savoir plus.

— En ce cas, pourquoi ne pas te charger en personne de sa capture ?

Salvarad eut un fin sourire :

— Je suis intrigué, pas suicidaire.

— D'autres l'ont dit avant toi.

— Je le sais fort bien, Naergoth. Certains le pensaient vraiment, d'ailleurs.

La nuit tomba tandis qu'ils chevauchaient toujours à travers bois. Le jeune couple s'emmitoufla dans des couvertures pour se protéger du froid nocturne. La brume se leva.

— Je n'aime pas ça, remarqua Narm. La brume est la complice rêvée d'une embuscade.

— Oui, mais tous les soupirs du monde ne changeront rien à la réalité. Nous ne sommes plus très loin.

La forêt était sombre et silencieuse. À part eux, il n'y avait pas âme qui vive. Shandrill soupira.

— Allons. Nous serons bientôt à la *Lune montante*. J'aimerais revoir Gorstag...

Les derniers clients quittaient la salle de l'auberge pour monter se coucher.

Lureene donnait un ultime coup de balai tandis que Gorstag faisait sa ronde habituelle. Elle souriait quand il revint vers elle.

— Femme, dit-il, je voudrais te demander une chose cette nuit.

— Bien sûr, dit-elle affectueusement, délaçant son corset. Tu sais que je suis tienne.

— Hum... (Il toussota.) Non, je veux dire, c'est sérieux...

Il s'approcha d'elle à la lueur mourante des braises :

— Lureene, je suis Gorstag d'Hautelune, adorateur de Tymora et de Tempus. Je possède quelques biens de modeste importance. Veux-tu m'épouser ?

Bouche bée, elle ne trouva rien à répondre. Puis elle se jeta dans ses bras :

— Mon seigneur... Ce... ce n'est pas nécessaire. Il n'était pas mes intentions de... t'obliger à une telle union.

— Tu ne veux pas être ma femme ? Dis-moi la vérité...

— Rien ne me plairait plus au monde, Gorstag. (Son sourire fut comme un éclair dans la nuit. Il l'étreignit.) J'accepte ! Embrasse-moi, mais ne m'étouffe pas !

Il s'exécuta en la serrant comme une poupée fragile. Ils restèrent enlacés au milieu des tables vides, dans l'obscurité. La porte d'entrée grinça. Un souffle d'air frais enveloppa leurs chevilles.

Main à la ceinture, Gorstag se tourna :

— Oui ? Qui va là ?

— Shandrill ! s'écria Lureene.

— Oui, dit une petite voix. Gorstag ? Est-ce que tu veux bien me pardonner ?

— Te pardonner, petite ? (Il alla l'envelopper de ses bras puissants.) Qu'y a-t-il à pardonner ? Comment vas-tu ? Où étais-tu ? Comment... (Dehors, il y eut un crissement de lanières de cuir.) Mais il faut s'occuper des chevaux ! Assieds-toi avec Lureene, je vais m'en charger. Elle a une surprise pour toi.

— Je suis mariée, Gorstag, dit-elle vivement. Il... Narm est avec les chevaux.

À la lumière de l'astre nocturne, sur le seuil de la porte, elle vit briller des larmes sur ses joues avant qu'il sorte.

Lureene lui jeta les bras autour du cou :

— Gloire à Dame Chance, Shan ! Te voilà de retour, saine et sauve ! Gorstag s'est fait tellement de mauvais sang pour toi, mais maintenant... maintenant...

Elle serra Shandrill sur son sein.

— Lureene, Lureene, souffla celle-ci la voix brisée. On ne peut pas rester. La moitié de ce

que Faerûn compte comme mages et enchanteurs est à nos trousses. Nous sommes une menace constante pour notre entourage.

Elle se dégagea doucement, touchée d'avoir tant manqué à son ancienne camarade. Elle avait toujours cru que son aînée la trouvait fade et sans attrait. Elle devait à présent partir en oubliant une autre réalité, un instant entrevue.

— Ah, petit chaton, reprit Lureene avec un faible sourire, faut-il qu'on t'ait blessée pour que tu aies cru que ces portes te seraient fermées. Si nous devons repousser quelques milliers d'enchanteurs pour te revoir, nous le ferons, Gorstag et moi. Et ce ne sera pas cher payer.

« Shandrill, merci du fond du cœur ! Ton retour a transformé Gorstag. Tu l'as vu bondir vers la porte comme un jeune homme ? Tu l'as rendu de nouveau heureux.

— Mais nous devons repartir au matin, gémit Shandrill.

— Il comprendra, Shan. Il sait que tu n'es plus notre petite Shandrill. Je ne doute pas qu'il soit en train de prendre la mesure de ton homme en ce moment. Pourquoi ne pas avoir laissé de lettre, quand tu es partie ?

Shandrill craqua, pleurant pour toutes les peurs, tous les regrets et le mal du foyer qu'elle avait éprouvés depuis sa fuite de l'auberge.

Quand sa crise fut passée, Lureene lui déposa un baiser sur le front :

— N'aie pas tant de chagrin, petite. Je te suis reconnaissante... Une nuit, Gorstag était si tourmenté qu'il ne trouvait plus le sommeil. Je suis venue le réconforter. Il ne m'aurait jamais laissée faire s'il n'avait pas eu tant besoin de chaleur humaine. Et ce soir, il ne m'aurait pas demandé de devenir sa femme.

— Est-ce possible ? s'écria Shandrill, chassant des mèches blondes de ses yeux rouges. Gorstag ? Oh, Lureene !

Elle versa des larmes de joie. Pensive malgré l'émotion du moment, Lureene songea que la fillette de naguère avait bien grandi. C'était une femme à présent, accompagnée de son mari, et irradiant une certaine assurance – qui ne tenait pas qu'aux armes qui battaient contre son flanc. Il y avait autre chose, une force cachée...

— Shandrill, demanda-t-elle calmement, que t'est-il arrivé ?

— Oh, murmura-t-elle avec un étrange regard. Tu le sens, n'est-ce pas ?

— Oui, mais j'ignore ce que c'est. Non... ne m'en dis pas plus, si tu ne veux pas.

— Mais j'y tiens. C'est difficile à croire. Peut-être que Gorstag pourra m'éclairer.

— Cela attendra que tu te sois réchauffée et restaurée, sourit-elle. Je vais réveiller Korvan.

— Non ! s'écria Shandrill. Non, je t'en prie. J'ai mes raisons. Je vais faire la cuisine, si tu veux bien.

Lureene acquiesça, troublée :

— Korvan t'a-t-il... inquiétée ?

— Ce n'est pas cela. Je t'expliquerai, mais mieux vaut le laisser en dehors de tout ça.

— Alors je ne vais plus te quitter jusqu'à ce que Gorstag ou ton homme revienne. Viens près du feu.

Shandrill se laissa guider et installer dans un grand fauteuil. Quand Lureene revint avec un bol, elle s'était endormie.

Crispé, Narm tenait les chevaux par la bride, prêt à déguerpir à la moindre alerte. Il scrutait la brume qui l'entourait, n'entendant que le silence. Shandrill lui avait demandé de l'attendre le plus longtemps possible, et de ne la rejoindre que pour éviter de se transformer

en glaçon.

La porte de l'auberge s'ouvrit sur un homme de forte carrure, à la mine burinée et aux yeux gris. Il lui tendit la main.

— Bienvenue ! Je suis Gorstag. Tu es le Narm de Shandril ?

— Oui. J'étais là il y a environ deux mois, en compagnie du mage Marimmar. Shandril m'a parlé de vous. Je suis votre serviteur.

— Très bien ! Alors aide-moi à rentrer les chevaux.

Le garçon d'écurie qui dormait sur place leur apporta une lanterne, de l'eau, des étrilles et de la paille. Ils se mirent au travail le plus naturellement du monde.

— Tu connais la magie ? s'enquit Gorstag.

— J'ai été formé à Valombre. Shandril et moi nous y sommes rencontrés et nous nous sommes mariés sous l'aile de Tymora.

Suivit un long silence. Puis :

— Parle-moi de votre rencontre, si tu veux bien.

— C'est ici que je l'ai remarquée la première fois, même si je n'ai pas pu lui adresser la parole. Au matin, je suis reparti avec mon maître, et nous avons fait route pour Myth Drannor... Des démons l'ont tué ; des chevaliers m'ont secouru au moment où j'allais subir le même sort. Plus tard, j'ai revu Shandril à Myth Drannor ; elle était captive d'une cruelle enchantresse, l'Ombrageuse. Je me suis battu pour la libérer, j'ai fait appel aux chevaliers, et pour finir, nous nous sommes retrouvés dans l'ancre d'une dracoliche. Nous avons cru mourir... Toujours est-il que nous avons découvert notre amour. Et je lui ai demandé de m'épouser.

Riant doucement, Gorstag rappela le garçon pour qu'il prenne soin des montures ; puis il guida Narm vers l'auberge.

— Ma maison t'est ouverte, mais vous semblez bien pressés. Combien de temps pouvez-vous rester ?

— Nous devons repartir au matin. Beaucoup ont essayé de nous tuer ces derniers jours ; ils ne s'en tiendront pas là. Nous n'osons pas nous attarder. Ce serait aussi vous faire courir des risques.

— Peux-tu m'en dire plus ? J'aimerais savoir qui en veut à la fillette que j'ai élevée, pourquoi, et quel chemin elle suit maintenant.

— Il ne m'appartient pas de répondre à ces questions, Gorstag. Seule ma dame le peut. Je peux dire que nos ennemis appartiennent à plusieurs factions. Tous sont de puissants sorciers.

Lureene les accueillit un doigt sur les lèvres. Shandril murmurait dans son sommeil. Ils s'approchèrent d'elle :

— Narm... Nous sommes à la maison... Attends là. Réveille Gorstag... Sois sur tes gardes.

Narm lui caressa la joue et elle sourit ; soudain, elle fut bouleversée :

— Elle voulait te tuer ! J'ai dû la brûler, je n'avais pas le choix !

Il la secoua doucement, l'appelant, pour la tirer de ses mauvais rêves.

Rassérénée, elle se blottit contre lui un instant. Puis elle vit Gorstag par-dessus son épaule.

— Je suis désolée, murmura-t-elle. Je ne voulais pas te causer tant d'inquiétude. Je n'ai pas réfléchi ; je me suis conduite comme une idiote.

— Nous sommes tous idiots, parfois, sourit-il. Te voilà en sécurité parmi nous ; c'est tout

ce qui compte.

— Nous ne pouvons pas rester, malheureusement...

— C'est ce que m'a expliqué Narm. Peux-tu me dire pourquoi ?

— As-tu jamais entendu parler du magefeu ?

Gorstag hocha tristement la tête :

— Ta mère le possédait. Oh, ma petite fille... Prends garde au Culte !

— Le Culte ! s'exclama Narm. Nous l'avons déjà combattu...

— Je t'en prie, implora Shandrill, dis-moi qui étaient mes parents !

— Le sage ne t'a rien révélé ? s'étonna Gorstag. Eh bien, ta mère faisait partie de mes compagnons d'aventure, il y a bien longtemps. Elle s'appelait Dammasae l'incantatrixe. Elle était native de la côte des Epées. Je n'en sais pas plus ; elle ne parlait jamais d'elle-même.

— Es-tu... mon père ?

— Non, dame ! Nous étions de bons camarades et nous nous réchauffions souvent ensemble au coin du feu... Ton père était Garthond Shessair, un sorcier. Etant jeune, il avait été l'apprenti de Jhavanter d'Hautelune.

— Un instant, les interrompit Lureene, cela se complique de minute en minute. Je vais nous verser à boire, et toi, Gorstag, tu devrais nous raconter ton récit sans que Shandrill t'interrompe et emmêle à plaisir les fils de l'intrigue !

— Lureene a raison, acquiesça Shandrill. Je sais maintenant ce que je désirais savoir. Je tâcherai d'écouter. Par les dieux, mon maître, pourquoi ne m'avoir jamais rien dit ? Je me suis posé des questions pendant des années ! Pourquoi ne m'as-tu rien confié ?

— Du calme, fillette. Et je ne suis pas ton « maître ». Personne ne l'est. J'avais mes raisons. Tu étais déjà recherchée à l'époque, et on me demandait souvent d'où tu venais. Or, je me refusais à te mentir, même quand tu étais enfant. Je savais qu'on venait te poser des questions, à toi et aux autres filles, derrière mon dos. Si tu avais connu la vérité, on aurait su te faire parler, tôt ou tard.

» Voilà pourquoi je ne pouvais rien te dire ; j'ai laissé croire que tu étais ma fille, attendant que tu aies assez grandi pour tout te révéler. Il est grand temps, maintenant. Je suis désolé que tu aies dû fuir ces murs. J'aurais dû m'apercevoir que tu étais malheureuse.

— Non, Gorstag, j'étais heureuse avec toi, et je ne te reproche rien. Mais dis-m'en plus sur mes parents, je t'en prie. J'ai attendu des années !

— Ah. Très bien. Voici l'essentiel. Jhavanter et Garthond se sont opposés plusieurs fois au Culte du Dragon en Sembie. Jhavanter possédait une vieille tour, à l'est des Pics du Tonnerre, qu'il appelait la Tour Tranquille. Jhavanter fut tué au combat. Garthond reprit son œuvre et sa lutte.

» Au fil du temps, il ne cessa d'inquiéter le Culte, de détruire ses mages les moins protégés et de gagner en puissance. Un jour, il délivra l'incantatrixe Dammasae de leurs griffes – elle avait été droguée et kidnappée. Or, elle avait développé un don naturel consistant à utiliser l'énergie brute des sorts, pour guérir ou détruire. Le Culte l'avait enlevée pour étudier de plus près ce phénomène, et s'en servir, bien évidemment.

Il fit une pause, alla décrocher sa hache du mur et se cala dans un fauteuil, face aux rayons de lune. Narm avait passé un bras réconfortant autour des épaules de sa jeune épouse.

— C'est ainsi que Garthond et Dammasae se rencontrèrent, reprit-il, travaillèrent ensemble, apprirent à se connaître et à s'aimer. Ils voyageaient beaucoup, à la recherche de l'aventure comme nous autres, pauvres fous ; ils prononcèrent leurs vœux devant l'autel de

Mystra, à la Porte de Baldur.

» Ensuite, j'en suis réduit aux conjectures, comme Elminster. Selon nous, un certain Erimmator, du Culte, aurait maudit Garthond lors d'un duel, liant à son destin une étrange créature connue sous le nom de balhiir. Comme vous le savez, les balhiirs sont originaires d'un autre plan d'existence et se nourrissent de magie. Cette symbiose était une expérience tentée pour savoir ce qu'il résulterait d'une union entre une incantatrice douée de magefeu et un enchanteur affecté d'un balhiir.

— Mais qu'est-il arrivé après leur mariage ? demanda Narm.

— Ce qui se passe en général entre un homme et sa femme... Ils s'installèrent à Elturel pour y couler des jours paisibles. Le moment venu naquit leur bébé : Shandrill Shessair. Ils attendirent huit mois avant de reprendre la route... J'étais du voyage. Nous allâmes plein est ; le Culte nous attendait. Ils ont percé à jour nos déguisements, et ils nous ont attaqués au Pont des Hommes déchus, à l'ouest du Cormyr.

» Garthond a été tué, mais il a chèrement vendu sa peau. Son héroïque résistance nous a sauvés, sa femme, toi et moi. Il a entraîné neuf sorciers et trois hommes d'épée dans la mort. Il s'est battu comme un lion, Shan, tu aurais dû le voir ! Sa vaillance était magnifique ! Je n'ai jamais vu un enchanteur avoir tant de tours dans son sac. Il a jeté un éclat aveuglant avant de disparaître...

Le regard brillant du conteur se perdit dans le vide, rivé sur des scènes que lui seul voyait.

— Dammasae et moi étions blessés. Elle se tourmentait pour toi. Nous nous rendîmes à Haute-Corne au triple galop. Mais il aurait fallu les dons et la sagesse de Syluné, et Valombre était trop loin... Ta mère est enterrée à l'ouest de la vallée ; son cairn a été érigé dans un lieu consacré par la déesse Mystra elle-même.

» Je ne pouvais pas la sauver, ajouta-t-il d'une voix rauque. Mais toi, oui. C'est ce que j'ai fait. Je t'ai prise sur mon dos et je suis reparti du sud de Valombre en direction de Valprofond. J'avais l'intention de te confier aux elfes que je connaissais, puis de m'introduire dans la Tour Tranquille pour tenter d'en savoir plus sur les pouvoirs de Garthond et ses écrits. Mais en chemin, les elfes m'ont appris que le Culte avait déjà investi et pillé la tour. Ils avaient installé leur dracoliche dans ses sous-sols : Rauglothgor le Superbe. Le Culte ne m'avait jamais repéré ; rares étaient les survivants qui auraient pu encore parler de moi. Je suis arrivé à Valprofond le plus naturellement du monde, sans me cacher. J'ai investi quelques gemmes, gagnées lors de nos aventures, dans l'achat d'une auberge. Je me faisais trop vieux pour continuer à dormir à la belle étoile, ou pour me joindre à d'autres bandes d'aventuriers.

» Je t'ai prise comme servante, Shan, pour ne pas prêter le flanc aux commérages. Si un vétérane s'installe avec une fillette dans sa maison, on ne peut pas empêcher les langues de courir... Or, s'ils n'avaient voulu que notre mort, ceux du Culte auraient fort bien pu nous occire à distance, lors de la bataille du pont, sans aucun risque pour eux. C'est toi qu'ils voulaient, mon enfant – toi et ta mère. Je ne les ai pas laissés faire ! C'est le plus bel exploit de ma vie que d'avoir su te protéger toutes ces années !

» Ils n'ont pas cessé de venir nous espionner. J'ai même suspecté Marimmar d'être un des leurs. Je redoutais le jour où tu découvriras tes pouvoirs, Shan. Je n'aurais peut-être pas eu le temps de demander aide à Elminster, aux Ménestrels ou aux elfes. Je me méfiais tout particulièrement des vieux magiciens, en général prêts à tout pour acquérir plus de puissance. Quant à tout quitter pour t'emmener, il n'en était plus question. Le Culte aurait brûlé l'auberge de fond en comble, et ses habitants avec, jusqu'au dernier. Certains jours, dit-il

avec un sourire triste, je me faisais l'effet d'un vieil avare regardant tout le monde avec méfiance.

» Te voilà grande et mariée, et moi sur le point de l'être ! Tu as une armée d'ennemis à tes trousses et je suis trop vieux pour te défendre...

— Gorstag, dit Narm, tu l'as défendue, tu l'as protégée tant qu'elle a eu besoin de toi. C'est maintenant le tour des chevaliers de Myth Drannor au grand complet. Elle a réussi à repousser Manshoon, lui infligeant peut-être des blessures fatales.

— J'ai besoin de vous plus que jamais, soupira-t-elle d'un air las. N'as-tu pas remarqué à quel point la Simbule était triste, Narm ? Je ne voudrais pas connaître son destin, armée d'une terrible puissance et seule au monde. Elle ne peut faire confiance à personne, jamais...

— La Simbule ? hoqueta Lureene. La Reine-Sorcière d'Agларond ?

Gorstag aussi eut l'air impressionné.

— Oui. Elle m'a accordé sa bénédiction. J'aurais aimé mieux la connaître. Elle est si seule que cela me peine. Sa fierté et son Art sont ses seules raisons de vivre.

— Gorstag ? appela Lureene d'une voix lourde de sommeil. Heureux, mon amour ? Viens te coucher près de moi.

— Oui, mais je dois d'abord faire une chose, ma chérie.

Plongeant dans le coin le plus sombre du grenier, derrière une trappe, il déplaça une immense malle, puis ôta un morceau de bois du mur pour retirer un coffret. Ensuite, il replaça le tout dans l'ordre.

Il traversa le grenier vers un espace aménagé en chambre et protégé d'un rideau. À son appel, Narm le pria d'entrer ; Shandrill et lui ne dormaient pas encore. Gorstag leur montra le pendentif qu'il tenait :

— Toucher des objets magiques te suffit-il à les drainer de leur énergie, Shan, ou est-ce uniquement quand tu te concentres ?

— Seulement quand j'invoque le magefeu, je dirais. Qu'est-ce que c'est ?

— C'est une amulette qui empêche la capture et la localisation. Porte-la même en dormant. Ne l'enlève que pour te servir du magefeu. L'avoir sur toi cette nuit te vaudra une journée de tranquillité demain. J'aurais voulu t'en donner une semblable, Narm, mais le misérable à qui j'ai tranché la gorge ne voyait pas l'utilité d'en porter deux...

Narm rit, puis demanda, entre deux bâillements :

— Il n'y a pas d'effets secondaires, j'espère ?

— Non, pas que je sache. Bonne nuit et reposez-vous bien.

Il partit rejoindre sa promise après avoir tiré un coffre sur la trappe.

Il se déshabilla à toute vitesse, envoyant ses vêtements voltiger dans sa hâte de rejoindre Lureene.

Tous deux ne s'endormirent pas très vite.

Narm se réveilla à midi. Assise près de lui, Lureene raccommodait du linge. Shandrill dormait, les doigts serrés autour de la tunique de Narm. S'esclaffant, il tira sur le vêtement. Les sourcils froncés, Shandrill fit un geste impérieux de la main, comme pour lancer le magefeu. Narm se pencha pour murmurer :

— Tout va bien, ma chérie. Dors.

Elle se détendit.

— Laisse-la encore un peu, conseilla Lureene. Va te restaurer si tu veux. Je reste près d'elle.

Elle lui tourna le dos avec tact, le temps qu'il enfile des vêtements.

En descendant, il tomba sur Korvan...

Le cuistot avait un couperet en main ; lui était sans arme. Ils se dévisagèrent un long moment en chiens de faïence, sans mot dire. Korvan fit un geste menaçant. Narm ne broncha pas. Jurant, l'homme retourna en cuisine. L'enchanteur alla retrouver Gorstag comme si de rien n'était. Elminster avait raison : ce Korvan n'était qu'un bravache. Un autre Marimmar. Cette pensée l'amusa.

Thiszult jura en voyant le soleil haut dans le ciel :

— Trop tard ! Ils peuvent être n'importe où à l'heure qu'il est ! Par Mystra, Talos et Sammaster réunis, comment les retrouver dans ces étendues sauvages ?

— Ils ne s'éloigneront pas de la route, seigneur, observa un des guerriers, d'ordinaire taciturne.

— C'est ce que tu dis ! cracha-t-il. C'est ce que pense aussi Salvarad des Porteurs de Pourpre, mais je ne peux croire que ces deux enfants, responsables de la mort de l'Ombrageuse, d'une archimage, et de deux dracoliches sacrées, puissent faire preuve d'une telle stupidité ! Pourquoi fuient-ils ? Après tout, qui pourraient-ils craindre dans Faerûn ? M'est avis qu'ils vont se terrer quelque part et laisser venir à eux leurs ennemis pour mieux les occire, pendant que nous ferons en vain une battue ! Voilà pourquoi il faut les rattraper avant la tombée de la nuit.

— C'est impossible, objecta l'homme. Nous sommes trop loin d'eux. Aucune puissance au monde...

— Aucune ? cria-t-il. Ce que je porte suffira amplement, tu peux me croire !

Il s'adressa au groupe :

— Vous allez nous suivre jusqu'aux Pics du Tonnerre et au-delà ! Si vous voyez ma rune gravée sur un roc ou un arbre – ainsi –, changez de route comme nous l'aurons fait.

Il prononça un mot : son compagnon et lui disparurent. Le cheval brutalement privé de son cavalier se mit à hennir et à ruer.

— Stupide animal, marmonna un soldat. Il n'y a pas de danger. Pourquoi panique-t-il ainsi ?

— Parce que l'odeur de son maître s'est volatilisée, répondit un autre, plus âgé. Pas partie, mais disparue, envolée. Cela t'effraierait aussi, si tu avais un peu de cervelle. Stupide animal ? Il va où on veut, sans savoir où cela le mènera, tandis que toi, tu cours te battre contre deux gosses qui ont ébranlé le Culte en quelques jours, en sachant qu'ils t'attendent de pied ferme... Dis-moi un peu qui, du cavalier ou du cheval, est le plus stupide des deux ?

La diatribe suscita des rires, au milieu des grognements de l'apostrophé.

— À ton avis, demanda un autre, nous courons à la défaite ?

Le guerrier hocha la tête.

— Ce n'est pas certain, expliqua-t-il. Mais j'ai vu trop de jeunes prodiges foncer tête baissée pour croire que celui-là fera davantage preuve de bon sens que les précédents.

— Et si je rapportais tes doutes à Naergoth à notre retour ? menaça celui qu'il venait de rabrouer.

L'autre haussa les épaules :

— Vas-y. Tu ajouteras ça au récit de la fin de Thiszult, à mon avis. Je ne suis pas un bleu, vois-tu. Je sais de quoi je parle, en règle générale.

L'autre détourna le regard de ses yeux aux éclats métalliques. Le groupe chevaucha en silence.

Les yeux écarquillés, échevelée, Shandrill s'habillait en toute hâte.

— Nous devons partir sur-le-champ ! haleta-t-elle à l'intention de Narm. Manshoon et d'autres arrivent ! Je l'ai rêvé ! Vite, il faut se presser !

Narm se hâta de finir son repas, se brûlant la langue ; Lureene éclata de rire devant le spectacle cocasse que les jeunes gens offraient.

— Quand s'est-elle mise dans cet état ? demanda Narm.

— Dès que tu es descendu, elle s'est dressée d'un bond sur son lit. Elle a rêvé que vos ennemis étaient en train de vous rattraper.

— C'est probablement vrai, dit Narm. Il se vêtit précipitamment.

— Ton Art a-t-il eu l'effet voulu ? s'enquit Sharantyr.

— Oui, soupira Jhessail. S'introduire dans les rêves n'est pas une mince affaire. Pas étonnant qu'Elminster me l'ait enseigné à contrecœur. Je crois avoir suffisamment fait peur à Shandrill pour qu'elle reparte avant que le Culte fasse un autre essai...

Sur ces paroles, la magicienne sombra dans le sommeil ; Sharantyr lui retira ses bottes, cala sa tête sur un oreiller, tira une couverture sur elle et la laissa se reposer.

L'épée sur les genoux, elle s'installa confortablement pour veiller sur son amie. Après tout, il y avait bien longtemps que Manshoon n'avait plus rien tenté contre eux.

Narm et Shandrill embrassèrent Lureene et dévalèrent les escaliers, se sauvant à toute allure de l'auberge.

Dans la cour, Gorstag tenait leurs montures prêtes, les sacoches bondées de vivres et d'ustensiles. Il étreignit Shandrill et la hissa en selle ; il serra la main de Narm d'une poigne d'acier, avant de l'attraper par les coudes pour l'installer en selle lui aussi. Il lui fourra dans les mains un disque miniature d'argent poli :

— Un bouclier de Tymora, béni par le clergé d'Eauprofonde il y a fort longtemps. Puisse-t-il guider vos pas jusqu'à Lunargent. Vous êtes pressés, et les longs adieux ne m'ont jamais rien valu. Alors partez – j'espère vous revoir avant de mourir, heureux et en excellente forme, comme aujourd'hui. Toutes mes pensées vous accompagnent.

Il se hissa sur la pointe des pieds pour les embrasser une dernière fois, puis donna une bonne claque sur la croupe des chevaux. Il leva le poing en signe d'adieu.

En tournant le coin de l'auberge, Shandrill lâcha la bonde à sa tristesse. Gorstag resta le poing levé jusqu'à ce qu'ils disparaissent de sa vue.

Lureene le rejoignit ; il marmonnait des prières à Tymora, Mystra et Heaum...

La salle de réunion du Culte du Dragon n'avait pour éclairage qu'une lampe à huile posée sur une table entre les deux hommes.

— Crois-tu vraiment ce jeune sorcier capable de vaincre Shandrill alors que nos meilleurs éléments y ont laissé la vie ? demanda Dargoth des Porteurs de Pourpre.

— Non, répondit Naergoth Seigneurlame sans se démonter. Un autre de nos dragons est à ses trousses en ce moment même.

— Une autre dracoliche ? Nous ne pouvons plus nous permettre de sacrifier nos membres !

— C'est exact... Celui-ci est parti de son plein gré. Je ne l'ai pas incité à le faire. Je ne le lui ai pas interdit non plus. Personne ne donne d'ordres à Shargrailar.

— Pour l'amour du défunt Sammaster ! Shargrailar le Sombre a pris son envol ? Les dieux nous préservent !

— Ils ne feront certainement rien de la sorte après tout ce temps, rétorqua froidement Naergoth.

Il moucha la lampe. Les ténèbres retombèrent.

Ils furent brusquement projetés dans un endroit aux vapeurs odorantes, rempli de couteaux.

— Une cuisine ! s'exclama le guerrier, dégoûté. Le cuisinier, qui s'affairait sur sa table de travail, virevolta, couperet brandi.

— Heureux de nous revoir, Korvan ? le salua Thiszult avec un sourire glacial.

Korvan lutta pour retrouver son aplomb. La haine, l'envie, la peur et l'exultation se bousculèrent sur ses traits.

— Depuis combien de temps est-elle repartie ? Et comment ressort-on d'ici ?

— Par-derrière, indiqua Korvan. Ou devant, dans la salle commune. Elle et son magicien viennent de décamper. Vous les rattraperez en un clin d'œil avec...

— ... Des chevaux. Où sont les écuries ?

— De ce côté. Il y a un noir solide, et un bai moins rapide...

— Le Culte te remercie, Korvan. Tu recevras la récompense qui te revient en temps et en heure.

Thiszult traversa la cuisine et entra dans la salle, le guerrier sur les talons.

— Korvan, chuchota Lureene, en sortant du garde-manger resté ouvert, les yeux brillants de colère, tu connais *ces...* ces individus ?

Livide, il se ressaisit et fonça sur elle, tranchoir brandi. Elle lui jeta à la face le sac de farine qu'elle tenait en main et s'enfuit dans la salle vide.

Contournant les tables, elle jaillit à temps dans la cour pour voir le sorcier se diriger vers les écuries, sa cape flottant au vent comme un tourbillon vengeur.

Devant elle, dans la boue, Gorstag luttait au corps à corps contre le guerrier inconnu.

Elle courut vers eux à perdre haleine. La porte d'entrée claqua derrière elle. Korvan. Sa mort...

Il fallait absolument quelle avertisse son amant avant que le tranchoir de Korvan ne l'atteigne dans le dos.

Gorstag trébucha ; la lame du guerrier ne fit qu'effleurer son épaule. L'aubergiste riposta d'un coup de poing magistral à la gorge de son adversaire.

L'homme s'effondra comme une masse.

Gorstag eut le temps de se retourner pour rattraper Lureene par les épaules.

— Mon amour ? Qu'y a-t-il ?

— Korvan ! haleta-t-elle. Il sert le Culte ! Attention !

Gorstag poussa sa promesse de côté à l'instant où le cuisinier arrivait sur eux, lame scintillant au soleil. Une poigne d'acier se referma sur le cou de l'espion ; une autre main lui

agrippa le poignet, le forçant à lâcher son arme. Gorstag le fit pivoter, son visage à deux doigts du sien :

— Ainsi donc... tu as brutalisé ma petite... et maintenant tu voudrais assassiner ma fiancée ! Tu me menaces avec ton bout d'acier dans ma propre cour ! Toi, un adepte du Culte du Dragon... dans ma cuisine.

Blanc comme un linge, Korvan se débattit comme un poisson pris à l'hameçon.

— Cela menaçait depuis fort longtemps, reprit Gorstag. Mais j'ai au moins appris quelques petits trucs de cuisine.

Il lâcha le poignet de Korvan pour lui serrer la nuque des deux mains ; il y eut un craquement sec. L'espion du Culte cessa d'exister.

L'aubergiste laissa choir le cadavre dans la boue comme un paquet de linge sale et se tourna vers Lureene :

— Est-ce que tu vas bien ? À-t-il mis le feu à l'auberge ?

Elle secoua la tête, les yeux écarquillés :

— Non, mon seigneur. Je vais bien... Grâce à toi. Nous sommes saufs.

— Oui... Mais Shandrill et Narm le sont-ils ? Trouve-moi le canasson le plus rapide ; je vais chercher ma hache.

— Non ! s'exclama-t-elle, horrifiée. Tu vas être massacré !

— Tu voudrais que je laisse mes amis mourir sans rien avoir tenté ? Va !

En larmes, elle obéit.

Un nain juché sur une mule crottée arriva dans la cour, où commençaient à apparaître des gens aux mines effrayées. Le nouveau venu mit pied à terre, s'appuyant sur sa hache en guise de canne :

— Salut. Es-tu Gorstag ?

— Oui, c'est moi...

— Aurais-tu vu une de mes compagnes, une aventurière du nom de Shandrill ? Elle travaillait ici auparavant. J'ai entendu dire quelle chevauchait en compagnie d'un jeune mage, et qu'elle possédait le magefeu.

— Oui. (Gorstag releva sa hache.) Qui es-tu et que veux-tu à Shandrill Shessair ?

— Je viens de Valombre, répondit-il en rivant un regard dur sur le sien, déterminé. Sharantyr, Rathann et Torm, des chevaliers, m'ont appris où se rendait Shandrill. Oragie Maindargent, des Ménestrels, et Elminster le sage m'envoient et m'ont confié une lettre pour toi. La voici. Dis-moi où est Shandrill car le temps presse, et je me fais vieux.

Souriant, l'aubergiste déroula le parchemin.

— Pas si vite, seigneur nain. Tout vient à point à qui sait attendre.

— Certes ; et les cimetières regorgent de gens patients. Dis-moi où est Shandrill !

— Un instant.

Il lut le parchemin, tandis que Lureene amenait le cheval près de lui :

«À Gorstag d'Hautelune. Salut ! Le porteur de ce document est Delg le nain, naguère frère d'armes de Shandrill, de la compagnie de la Lance étincelante. Il ne sert pas de maître maléfique et n'est animé d'aucune mauvaise intention envers Shandrill – il s'est soumis à toutes nos épreuves à cet égard, tu peux lui faire confiance. Le Culte du Dragon a détruit sa compagnie ; on tenait Shandrill pour la seule survivante. Delg, laissé pour mort dans la vallée d'Outresembre, fut découvert par des elfes et soigné dans un temple de Tempus. Le dieu lui-même est apparu pour assigner au nain miraculé la tâche de défendre "la fille au magefeu"

contre les assassins. Tu as fait tout ce que tu pouvais pour elle, vaillant Gorstag. Nous veillons sur le repos éternel de Dammasae. Aide le nain ; tu en seras grandement honoré. Tu auras ainsi la gratitude d'Elminster et Oragie Maindargent, de Valombre. »

— Tu les as manqués de peu, reprit Gorstag, le front soucieux. Ils sont partis à l'ouest, un sorcier hostile à leurs troussees.

— Je les ai manqués ? s'écria Delg. Il n'y a pas un instant à perdre. En route !

— Ne veux-tu pas un coursier plus rapide ?

— Non, merci. Je risquerais de chuter à chaque tournant. Mieux vaut la monture que je connais. Adieu, Gorstag. Reste près de ta dame, c'est la plus belle des aventures !

Souriant, il repartit, levant le poing en signe d'adieu. Au bout d'un moment, Gorstag dit à Lureene de ramener la bête. Il n'en aurait plus besoin.

Il alla s'occuper des cadavres...

Au-dessus de la Passe du Tonnerre, très haut dans le ciel, Shargrailar le Sombre tournoyait. Les vents glacés soufflaient entre les longs bâtons squelettiques, vestiges de ses immenses ailes. C'était la plus puissante des dracoliches connues. Ses orbites dardaient sur le monde une intense lueur blanche. La patience de la bête était infinie.

Ainsi, une vulgaire femelle humaine avait osé détruire ses frères ? Ces derniers avaient dû être particulièrement stupides, et elle, touchée d'une chance inconcevable. Mais elle devait mourir. Immense ombre au-dessus de son antre, il planait, guettant sa venue. Cela faisait une éternité que sa curiosité n'avait plus été piquée de la sorte.

Là, sur le ruban minuscule de la route : deux cavaliers, dont une femme. Ce ne pouvait être qu'eux. Il fonça, telle une flèche de mort. Filant comme le vent, il vit la belle jeune femme de plus près. Il ouvrit la gueule...

Thiszult fonçait à bride abattue. Il lui fallait absolument devancer la fille et le mage pour pouvoir lancer son sort. L'heure était cruciale.

Il chevauchait seul sur la route, sans le moindre signe distinctif. À forcer ainsi l'allure, il risquait d'alerter le couple. Il ralentit, se creusant la cervelle à la recherche d'un plan. Ils ne tarderaient pas à établir leur camp pour dormir. À condition de les avoir repérés, ce serait le moment idéal pour attaquer. C'était la seule solution.

Soupirant, il mit pied à terre ; il attacha son cheval et vérifia son équipement. Satisfait, il se rendit invisible et s'éleva dans le ciel...

Peu après, Delg découvrit le cheval – nulle trace de son cavalier. Déconcerté, il passa son chemin, repensant à Burlane, Ferostil et Rymel, tous morts... Il ne tarderait peut-être pas à les rejoindre.

— Quelqu'un nous suit, avertit Narm.

— Quelqu'un ? s'étonna Shandrill. Seul ?

— Oui... Un enfant, ou un petit homme, sur une mule. Curieux voyageur, seul au milieu de ce paysage désolé.

— Eh bien, chacun est libre. (Elle se retourna sur sa selle, émue de distinguer au loin la petite auberge, nichée dans le vallonnement de Valprofond. Soudain, elle sentit la mort ailée fondre sur eux.) Narm ! hurla-t-elle. À terre !

Narm plongea en arrachant de son cou le cadeau de Torm. Le monde explosa.

Qu'est-ce que c'est ?

Bouche bée, hissé sur ses étriers, Delg vit le grand squelette s'abattre comme une flèche. Le squelette d'un dragon ! Ce devait être une des dracoliches dont Elminster lui avait parlé ! Déglutissant avec peine, Delg se rassit sur sa selle. Dieux, il se faisait trop vieux pour ce genre de choses...

Aucun nain au monde n'aurait eu sa chance contre pareil monstre ! Pas plus que la petite Shandril, même assistée d'un mari magicien.

Delg enfonça cruellement les talons dans les flancs de sa monture :

— Avance, tête de mule ! Je vais être en retard pour la bataille ! Et ils ont besoin de moi, tu peux me croire !

Thiszult survolait la cime des arbres. Il devait les rattraper coûte que coûte.

Il y eut un roulement de tonnerre, un appel de flammes... Stupéfait, il fit une embardée et reprit de l'altitude pour voir ce qui se passait. Se battaient-ils ? Sa tâche allait lui être simplifiée !

Un colossal squelette évoluait sous ses yeux : une dracoliche sacrée ! Comment était-elle arrivée là ? Il n'en avait jamais vu de si terrible. Fasciné par la bête, il croisa ses orbites incandescentes. Les mâchoires squelettiques parurent sourire, amusées.

Mais comment peut-elle me voir ? Je suis invisible ! Est-ce un pouvoir spécial des dracoliches sacrées ?

Une langue de feu bleuté roula de la gueule ouverte et le frappa sans qu'il puisse esquisser un geste pour se faire reconnaître. Tout son corps se contracta ; puis la gueule béante se referma sur lui pour le déchiqueter.

Très loin de là, Salvarad se détourna de sa boule de scrutation en soupirant. Thiszult ne revêtirait jamais la robe Pourpre.

L'air grave, Shandril se releva. Une puanteur de chairs calcinées planait dans les airs. Les flammes de la dracoliche avaient embrasé son cheval et ajouté à sa propre énergie. Narm avait-il survécu ?

Des flammes crépitèrent au-dessus d'elle. Mais seul son époux comptait. Sans relever la tête, elle courut à sa recherche, et découvrit un autre cadavre de cheval encore fumant.

Narm n'avait aucune protection contre le feu des dragons. S'il avait péri, leur enfant naîtrait orphelin de père... Elle aperçut une jambe, coincée sous la carcasse. Le pied remuait faiblement. Les dieux soient loués !

Elle se jeta à genoux pour arracher les sacoches et la selle et le dégager. Narm avait un côté du visage brûlé.

— Oh, Narm ! sanglota-t-elle.

Ses cils étaient calcinés. Ses lèvres éclatées bougèrent :

— Attention, il revient !

Le grand Shargrailar tournait au-dessus d'eux. Même réduite à l'état de squelette, la bête restait impressionnante.

— Ne reste pas là, Shandril, l'implora-t-il. Va-t'en !

— Non, par tous les dieux, je refuse !

À l'instant où la gueule du monstre s'ouvrait pour cracher la mort, la jeune femme s'étendit sur son mari, lui faisant un rempart de son corps.

Un déluge de flammes s'abattit sur eux.

— Clangeddin, aide-moi ! marmonna Delg.

La route n'était plus que cendres. La mule pila net, le projetant cul par-dessus tête.

Les griffes du monstre saisirent la malheureuse bête. Sifflant de rage et de frustration, la dracoliche la mit en charpie comme un vieux chiffon. Détruire un ennemi ne lui avait encore jamais pris autant de temps.

Désespérée, Shandrill absorba la fournaise en luttant pour ne pas se laisser emporter par la douleur. L'énergie s'accumulait en elle.

Elle s'aperçut que les forces vives de Narm se déversaient également dans ses veines. *Dieux ! Quai-je fait ?* Elle se dégagea en toute hâte de lui, scrutant son visage inerte.

La montée du feu en elle menaçait d'explosion ; elle ne tiendrait plus très longtemps.

Dans sa tête résonna la voix de Gorstag : «... *pour soigner ou détruire...* » Soigner ! Avait-elle aussi ce pouvoir ? Elle se réinstalla sur Narm, posa ses lèvres sur les siennes, et libéra la force qui bouillonnait en elle, comme un ruisseau d'eau fraîche.

Sa volonté était féroce ; elle sentit le miracle s'accomplir. Le pouls faiblissant retrouva son rythme et sa force ; Narm bougea sous elle.

Soudain, des griffes lacérèrent le dos de la jeune femme ; la violence de l'impact la catapulta sur la route, loin du mourant. Elle hurla de douleur, libérant le trop-plein de flammes ramassées en elle.

La dracoliche pouvait la détruire avec ses griffes, magefeu ou pas. Elle roula dans la poussière du chemin, en proie à d'indicibles souffrances, tandis que le sang coulait de ses plaies.

Le sang... Elle en avait plus vu en quelques jours qu'en une vie entière.

Elle rouvrit les yeux. La colère la submergeait, la consumait. L'exultation ajoutait à sa puissance : elle pouvait guérir ! Le magefeu était autant un instrument de vie que de mort !

À genoux, elle vit la dracoliche foncer sur elle, griffes en avant. L'ancienne voleuse de Valprofond croisa le regard de la bête et éclata de rire.

Des yeux de la jeune femme jaillirent deux rayons incandescents qui vrillèrent les orbites du monstre ; le dragon mort-vivant poussa un long hurlement. Les ailes squelettiques battirent l'air. Criant son triomphe à la face du monde, Shandrill cracha un déluge de flammes à la gueule du monstre aveuglé. La dracoliche s'écrasa à terre dans une explosion infernale.

Ignorant ses soubresauts d'agonie, Shandrill courut rejoindre Narm. Mais elle utilisa une partie de ses pouvoirs pour soigner les plaies de son dos.

Inquiète, elle consacra le reste de ses forces à arracher son mari à la mort, s'efforçant d'oublier que la dracoliche restait dangereuse... Si le dragon attaquait à cet instant, elle n'aurait plus aucun souci à se faire. La mort lui ouvrirait les bras.

Risquant un coup d'œil par-dessus les carcasses fumantes des chevaux, elle aperçut une hache qui frappait à coups redoublés la cage thoracique du monstre abattu. La dracoliche avait déjà perdu ses ailes et deux griffes. Elle tentait de cracher le feu sur son ennemi en tournant la gueule, mais ses vertèbres cervicales étaient écrasées par endroits.

Un coup bien senti envoya voler d'autres éclats d'os à la ronde.

— Delg ! s'écria Shandril, stupéfaite et ivre de joie.

Pleurant et riant en même temps, elle courut vers lui.

— Salut, Shandril ! Ça fait bien longtemps que je ne t'avais vue ; te voilà dans la gueule du loup, comme toujours ! Tu as de la chance, pour une fois : Delg était là pour occire ta dracoliche.

Il fut soulevé de terre par l'étreinte enthousiaste de son amie.

— Delg, Delg ! Je te croyais mort !

— Moi aussi, répondit-il d'un ton bourru. Mais je t'ai retrouvée.

— Sais-tu ce qui m'est arrivé ? Ce dragon tout en os est le dernier de son espèce. Il ne se passe pas un jour sans que quelqu'un essaie de me tuer parce que je possède le magefeu !

— Oui. C'est ce qu'on m'a dit.

— Qui ça, « on » ?

— Elminster, Oragie, les chevaliers, les Ménestrels... tous. Ma pauvre mule s'est escrimée à suivre vos traces. Tu es devenue une gloire nationale en moins de temps qu'il ne faut pour le dire – plus vite que la plupart des héros de mon temps. Voyons ton magefeu, avant d'emmener Narm à l'abri.

— Très bien. Connaissais-tu cette dracoliche ?

— Jamais vue. Est-ce important ?

— Non. Je suppose que non.

Shandril déversa sur le dragon moribond des torrents de flammes. Puis elle se tourna vers le nain :

— Prends garde, Delg. Il ne fait pas bon être près de moi ces derniers jours. Tant de tueries, depuis que j'ai quitté l'auberge... Les légendes ne sont-elles qu'une succession de boucheries ?

— Oui, grommela son petit compagnon. L'ignorais-tu donc ? Emmenons ton homme loin de ce carnage, et voyons ce que nous pouvons sauver du désastre.

— » Nous » ? Tu vas venir avec nous ?

— Oui, si tu veux bien. Pour ton voyage de noces et tout le reste.

Embarrassé, le nain lui lança un regard de défi, les mains crispées sur sa hache :

— Je suis ton ami, Shandril ; je te serai loyal, ainsi qu'à ton seigneur. Tu n'en trouveras pas beaucoup comme moi sur ta route, crois-moi. Et que demander de plus à l'existence que de bons repas et de fidèles amis ? La compagnie n'existe plus, à part toi et moi... Alors le vieux Delg va chevaucher à ton côté.

» Si tu arrives à Lunargent entière et que tu es fatiguée de moi, je m'en irai. J'espère que non. C'est une épreuve, tu vois, à mon âge, de donner son amitié à de jolies filles. Les gens se font un tas d'idées, tu sais. (Le vieux nain lui tendit sa hache.) Garde-la, le temps que je transporte ton mari plus loin. Tu te sentiras bientôt mieux ; je sais de quoi je parle : j'en ai traversé des batailles dans ma vie... Assez parlé, le soleil n'attend pas.

Le crépuscule tomba sur des compagnons redevenus joyeux.

Au matin, Delg conduisit les jeunes gens dans les montagnes. Le soleil brillait sur les vallées ; tout était calme. Un faucon noir solitaire volait dans le ciel bleu ; la journée s'écoula, paisible. Delg et Narm échangèrent leurs récits.

Au soir, sur les hauteurs de la Passe du Tonnerre, ils se retournèrent pour contempler les bois.

— Qui soupçonnerait que des terres si belles puissent cacher tant de dangers ? commenta Narm.

Delg sourit, sans mot dire.

— Peu importe ! s'exclama Shandril en posant une main sur le bras de son mari. Nous nous sommes trouvés, toi et moi, et c'est tout ce qui compte !

Ils marchèrent dans le soir, songeant à toutes les aubes qu'ils salueraient encore dans leur vie. Les étoiles allumèrent peu à peu leurs feux glacés.

Ils étaient heureux.

EN GRAND FORMAT

La Légende de Drizzt :

1. *Terre natale*
 2. *Terre d'exil*
 3. *Terre promise*
 4. *L'Eclat de cristal*
 5. *Les Torrents d'argent*
 6. *Le Joyau du halfelin*
 7. *L'Héritage*
 8. *Nuit sans étoiles*
 9. *L'Invasion des ténèbres*
 10. *Une aube nouvelle*
 11. *Lame furtive*
 12. *L'Épine dorsale du Monde*
 13. *La Mer des Epées*
- Transitions :
1. *Le Roi orque*
 2. *Le Roi pirate*
 3. *Le Roi fantôme*
- Les Lames du chasseur :
1. *Les Mille Orques*
 2. *Le Drow solitaire*
 3. *Les Deux Epées*

Mercenaires :

1. *Serviteur du cristal*
2. *La Promesse du Roi-Sorcier*
3. *La Route du patriarche*

La Pentalogie du Clerc :

1. *Cantique*

La Guerre de la Reine Araignée :

1. *Dissolution*
2. *Insurrection*
3. *Condamnation*
4. *Extinction*
5. *Annihilation*
6. *Résurrection*

Avatars :

1. *Valombre*
2. *Tantras*
3. *Eauprofonde*

Les Chevaliers de Myth Drannor

1. *Les Epées de Soirétoile*
2. *Les Epées du Dragon de feu*
3. *L'épée qui ne dort jamais*

Le Sage de Valombre :

1. *Elminster doit mourir*

EN POCHE

La Légende de Drizzt :

1. *Terre natale*
2. *Terre d'exil*
3. *Terre promise*
4. *L'Eclat de cristal*
5. *Les Torrents d'argent*
6. *Le Joyau du halfelin*
7. *L'Héritage*
8. *Nuit sans étoiles*
9. *L'Invasion des ténèbres*

Transitions :

1. *Le Roi orque*
2. *Le Roi pirate*

Mercenaires :

1. *Serviteur du cristal*
2. *La Promesse du Roi-Sorcier*
3. *La Route du patriarche*

Elminster :

1. *La Jeunesse d'un mage*
2. *Elminster à Myth Drannor*
3. *La Tentation d'Elminster*
4. *La Damnation d'Elminster*
5. *La Fille d'Elminster* (en grand format)

La Saga de Shandril :

1. *Magefeu*

LES COMICS,
CHEZ MILADY GRAPHICS

La Légende de Drizzt, le guide

La Légende de Drizzt :

1. *Terre natale*
2. *Terre d'exil*
3. *Terre promise*
4. *L'Eclat de cristal*
5. *Les Torrents d'argent*
6. *Le Joyau du halfelin*
7. *L'Héritage*

Achevé d'imprimer en août 2011
par Hérissé/Qualibris à Évreux (Eure)
N° d'impression : 117154
Dépôt légal : septembre 2011
Imprimé en France
81120589-1