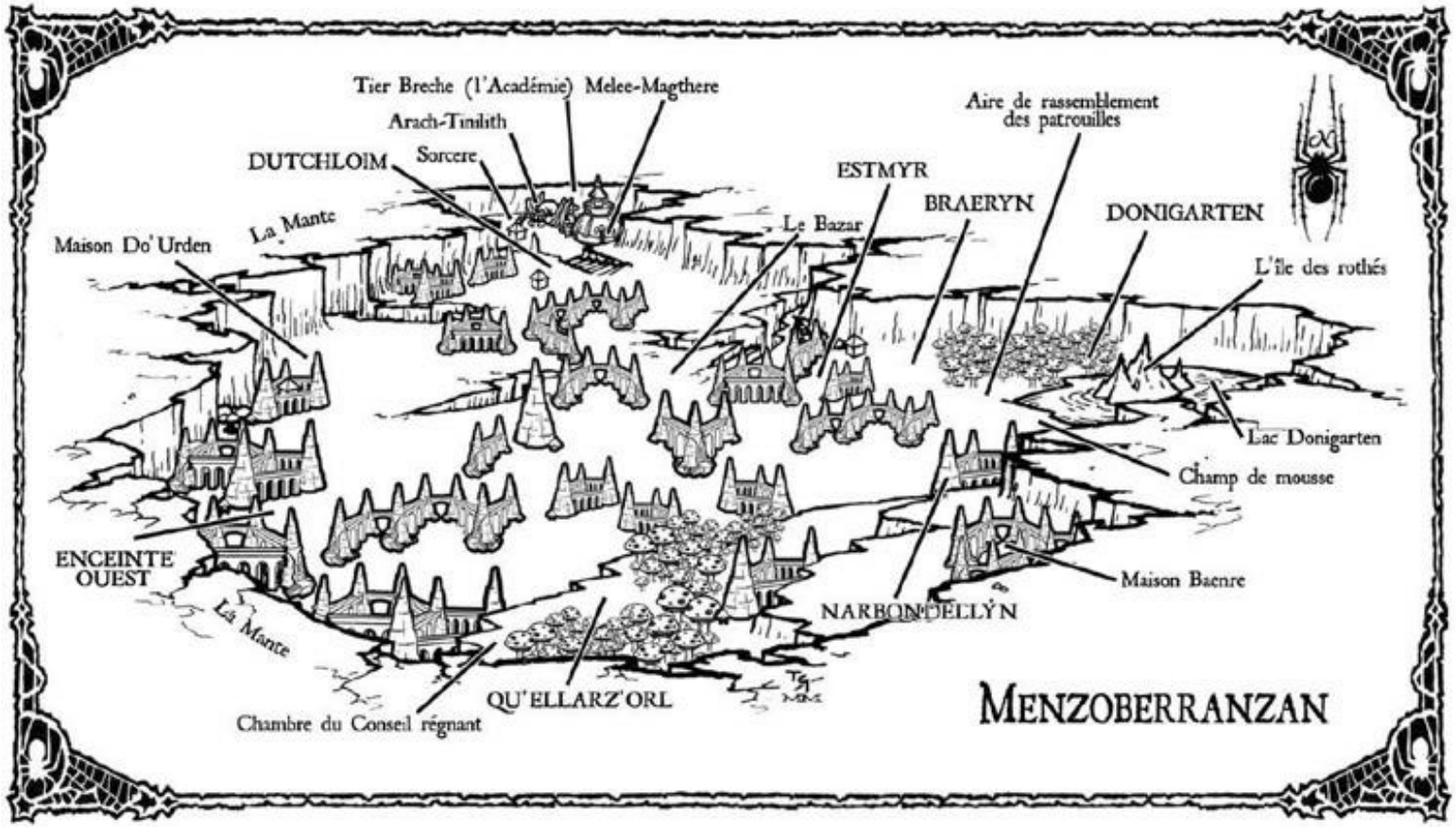
LES ROYAUMES OUBLIÉS

Dissolution

LA GUERRE DE LA REINE ARAIGNÉE LIVRE I

RICHARD LEE BYERS

Pour Ann


Tier Breche (l'Académie)
Melee-Magthere
Arach-Tinilith
Sorcere
DUTCHLOIM
ESTMYR
Aire de rassemblement des patrouilles
BRAERYN
DONIGARTEN
La Mante
Maison Do'Urden
Le Bazar
L'île des rothés
Lac Donigarten
Champ de mousse
ENCEINTE OUEST
Maison Baenre
NARBONDELLYN
La Mante
QU'ELLARZ'ORL
Chambre du Conseil régnant
MENZOBERRANZAN

Prologue

La présence d'une clarté vacillante discordait dans ce royaume brumeux empli d'un chaos ténébreux, un lieu où toute chose était auréolée d'une incertitude évoquant maintes dangerosités et perfidies. Cette clarté, l'éclat cristallin d'un simple fil de soie, attira cependant son regard et lui révéla le présent et l'avenir proche, ainsi que son statut et son statut en devenir.

L'éclat de lumière qui perçait les sombres Abysses promettait un renouveau et une gloire supérieure. Cette promesse fit naître en elle une ivresse en raison de son danger inhérent, un danger mortel pour une créature par nature immortelle. Cette attirance constituait même la plus grande satisfaction de cette métamorphose annoncée. La mère du chaos représentait la peur, et non le mal, et le plaisir occasionné par le chaos était lié à la peur incessante de l'inconnu, à l'éventuelle transformation de toute chose et à la compréhension que chaque tour et détour pouvaient mener au désastre.

C'était une réalité que les drows n'avaient jamais réellement saisie et comprise, et elle préférait que perdure leur ignorance. Aux yeux des elfes noirs, le chaos était le moyen de gagner en toute chose – dans le tumulte de la société drow, il n'existait aucune voie absolue pour qu'un individu puisse changer de statut. S'ils ne le comprenaient pas, elle savait que la beauté de la chose n'était pas l'ascension en elle-même. La beauté de la chose se trouvait dans l'instant, dans chaque instant, de cette vie passée à se débattre dans le tourbillon de l'inconnu, le vortex né du chaos absolu.

Cet instant présent était par conséquent une avancée, mais cette dernière impliquait un danger, un risque qui pourrait transporter le chaos inhérent à son monde vers d'autres cieux et d'autres étonnements. Elle espérait seulement conserver sa pleine conscience afin d'assister à tous les changements – et de les savourer.

Mais cela importait peu finalement. Malgré la distance, elle ressentirait le plaisir lié à leur peur et à la soif inextinguible de leurs ambitions personnelles.

L'éclat cristallin de ce simple fil de soie, qui transperçait la brume grisâtre et perpétuelle de ce plan chaotique, fit naître un dessein bien particulier chez cette créature aux désirs changeants et lui rappela qu'il était temps d'agir, ce temps se délitant rapidement.

Ne quittant pas l'éclat cristallin du regard, la créature se tourna lentement et commença à s'enrouler autour du fil de soie… le premier parmi des millions d'autres.

Le commencement d'une métamorphose, la promesse d'un chaos.

Chapitre premier

Gromph Baenre, l'Archimage de Menzoberranzan, la Cité des araignées, fit claquer son long doigt de couleur obsidienne. La porte de son bureau, un bloc de marbre noir rectangulaire incrusté d'innombrables petites runes, se referma silencieusement puis se verrouilla d'elle-même [1].

Désormais convaincu qu'aucun témoin ne pourrait le voir, le mage drow quitta son bureau d'ossements blanchâtres, se tourna vers le mur situé derrière lui et dessina dans l'air avec ses doigts un schéma complexe. Une seconde porte apparut et s'ouvrit dans le mur de calcaire.

Sa vision d'elfe noir perçant aisément l'obscurité, Gromph avança dans les ténèbres révélées par la porte. Aucune surface plane n'accueillit ses pas et il chuta l'espace d'un instant avant d'invoquer la magie de lévitation que lui conférait la broche familiale de la Maison Baenre dont il ne se séparait jamais. Il se mit à flotter puis s'éleva dans les airs du conduit ordinaire. L'air frais piqua et chatouilla sa peau comme à l'accoutumée, une odeur désagréable et fétide flottant toutefois dans le puits. Il lui parut manifeste qu'une des créatures originaires de ce pseudo-plan d'existence s'était glissée dans le conduit.

Une chose commença à s'agiter au-dessus de lui. L'odeur nauséabonde devint subitement plus âcre, la puanteur lui brûlant le nez et ses yeux écarlates.

Gromph leva la tête. Il ne vit tout d'abord rien, puis distingua peu à peu une vague forme ovoïde dans les ténèbres.

L'Archimage s'interrogea sur la présence de la créature dans le conduit. Aucune créature ne s'y était jamais aventurée. Était-elle entrée en ouvrant une brèche physique dans le mur du conduit, en s'y infiltrant à l'instar d'un fantôme ou en utilisant encore un tout autre moyen ? Tout était envisageable…

Elle se laissa tomber dans sa direction, Gromph mettant brusquement fin à ces suppositions.

Il aurait très bien pu détruire facilement la créature avec une de ses baguettes magiques, mais il préférait conserver la puissance arcanique de ses objets personnels pour affronter de véritables menaces. Il annula calmement la force de lévitation qui faisait flotter son corps et se laissa tomber dans le puits. La chute l'éloignerait suffisamment de la créature et lui permettrait de lancer un sort, sachant qu'il n'avait pas à se soucier de s'écraser au sol. Car il n'y avait pas de sol dans cette réalité extraplanaire.

Sa robe d'Archimage incrustée de joyaux et ornée de symboles claquant autour de lui, il sortit une fiole de poison de sa poche, l'embrasa avec une flamme née au bout de son doigt et lança une incantation. Parvenu à la dernière syllabe de son sort, il dirigea son bras vers la créature et un globe de liquide noir enflammé jaillit de sa main.

Propulsé par magie, le liquide brûlant remonta dans le conduit et éclaboussa le prédateur qui s'était rapproché. La créature poussa un bourdonnement perçant, probablement un cri de douleur. Elle se débattit dans les airs et rebondit violemment contre les parois du conduit en chutant. Son corps grésilla et bouillonna, le liquide acide rongeant ses chairs, mais elle parvint finalement à recouvrer le contrôle de ses mouvements.

Gromph était presque impressionné. Un jet d'acide comme le sien tuait généralement la plupart des créatures, en tout cas les vermines qu'il était possible de rencontrer dans les espaces vides existant entre les mondes.

Manipulant maintenant un cocon vide, il lança un nouveau sort. Le corps de la créature se

racornit et se replia sur lui-même, et l'espace d'un instant, une souris tomba dans le conduit… jusqu'à ce qu'elle grossisse de nouveau et reprenne sa forme naturelle.

C'est d'accord, pensa Gromph, *tu l'auras voulu*.

Il se mit à incanter un mur de lames, mais la créature accéléra subitement dans sa direction.

L'Archimage n'avait pas imaginé que la créature puisse plonger plus rapidement dans le conduit, et il ne s'était pas préparé à sa rapidité subite. La créature se rapprocha de lui en une fraction de seconde, son corps flottant maintenant juste devant son visage.

Son apparence chaotique et incomplète ressemblait à celle des créatures auxquelles elle appartenait manifestement. Plusieurs rangées de petits yeux sans expression et une trompe frémissante ornaient sa tête bosselée qui était à peine distinguable de son gros corps caoutchouteux. Le monstre ne possédait pas d'ailes, mais il volait dans les airs… la déesse seule savait comment. Ses pattes étaient les appendices les plus articulés de son corps. Les extrémités de ses dix pattes fines et segmentées étaient dotées de barbillons acérés qui fouettaient l'air en direction de Gromph.

Les attaques frénétiques de la créature ne firent cependant aucun dégât à l'Archimage – une chose qui ne le surprit pas. Les enchantements du *piwafwi* de Gromph, ainsi qu'un anneau et une amulette, lui offraient une protection équivalente à celle d'une armure de plaques. Il était toutefois agacé d'avoir laissé la créature se rapprocher aussi près de lui et il se crispa encore davantage lorsqu'il s'aperçut que les appendices qui fouettaient l'air projetaient sur lui de petites gouttelettes d'acide issues de son sort.

Il lança un autre sort en grognant et étreignit le prédateur à l'odeur fétide, ses chairs caoutchouteuses caressant sa poitrine. La magie invoquée fit immédiatement effet. Une vitalité renouvelée coula en lui et il poussa un cri de pur plaisir.

Il absorbait l'essence vitale de son adversaire, comme l'aurait fait un vampire. La créature volante bourdonna, s'agita puis ne fit plus aucun mouvement. Elle se flétrit, sa peau se craquelant, et se rabougrit entre ses bras. Persuadé qu'il avait absorbé jusqu'à son dernier souffle de vie, il repoussa la créature.

Concentrant ses pensées, il arrêta sa chute et lévita de nouveau dans le conduit. Après quelques minutes de lévitation dans l'air, il vit l'ouverture qui perçait le haut du puits. Il la franchit, agrippa une main courante et souleva son corps pour pénétrer dans l'atelier. Les effets de la lévitation disparaissant, il recouvra le poids de son corps et ses vêtements bruissèrent en épousant ce dernier.

La grande salle circulaire faisait presque partie intégrante de la tour de Sorcere, l'école de magie que l'Archimage dirigeait, mais Gromph était quasi persuadé qu'aucun autre des maîtres de l'école ne soupçonnait son existence – et cela malgré leur connaissance de l'architecture secrète et magique de l'endroit. Son atelier, éclairé par des bougies éternelles, comme dans son bureau en contrebas, était quasi indétectable, son existence même inconnue, car son propriétaire l'avait érigé en dehors de l'espace-temps conventionnel. Sous certains aspects, l'atelier existait dans le passé lointain des Royaumes, à l'époque de Menzoberran la Sans-lignée, la fondatrice de la cité, ainsi que dans un futur inconnu et distant. Mais il se trouvait également dans le présent du point de vue d'une existence mortelle et Gromph s'y rendait pour travailler ses arts magiques les plus clandestins, convaincu qu'ils affecteraient la Menzoberranzan moderne. Le lieu était une œuvre architecturale étonnante et l'Archimage drow regrettait presque parfois le meurtre des sept prisonniers, tous des maîtres mages, qui l'avaient aidé à construire l'atelier en échange – croyaient-ils – de leur liberté. Ces mages étaient de véritables artistes, mais Gromph avait dû s'assurer de leur silence pour que son repaire secret demeure justement *secret*.

Frottant ses mains agiles pour chasser les quelques grains et impuretés provenant de la vermine

volante, l'Archimage se dirigea vers la partie de l'atelier qui abritait un très grand nombre d'objets liés à son art arcanique. Fredonnant, il prit un bâton d'ébène en forme de spirale posé sur une griffe de wiverne [2], une amulette en fer ornée d'onyx qui était contenue dans une boîte tapissée de velours et un athamé [3] à la courbe vicieuse rangé dans un râtelier abritant d'autres couteaux rituels. Il renifla le contenu de plusieurs pots d'encens en céramique et choisit finalement, comme il le faisait fréquemment, de l'essence de lotus noir.

Alors qu'il commençait à invoquer dans un murmure les puissances des Abysses et allumait un encensoir en laiton grâce à la petite flamme qu'il pouvait convoquer à volonté, il hésita finalement. À sa grande surprise, il en vint à se demander s'il désirait véritablement poursuivre.

Même si la plupart de ses habitants ne l'avaient pas encore compris, la Cité des araignées était en proie à une situation difficile. À la place de Gromph, de nombreux autres mages auraient embrassé la situation avec joie afin d'accroître leurs pouvoirs, mais l'Archimage voyait beaucoup plus loin. La cité avait vécu un trop grand nombre de chocs et de revers au cours des dernières années. Un autre bouleversement pourrait l'handicaper encore plus ou même la détruire, et Gromph n'avait pas envie de vivre dans une Menzoberranzan devenue l'ombre d'elle-même. Et il ne s'imaginait pas non plus mener l'existence d'un mage itinérant sans foyer mendiant un abri ou un emploi auprès des dirigeants d'un quelconque autre royaume étranger. Il s'était résolu à corriger le problème actuel, pas à l'exploiter.

Sauf que je suis tout de même sur le point de l'exploiter quelque peu à mon avantage, pensa Gromph.

La tentation était en effet trop importante et le profit à gagner à portée de main, ses actions ambitionnant de déstabiliser encore plus le *statu quo* déjà précaire de la cité.

Gromph ronchonna et chassa ses doutes momentanés car cela ne lui ressemblait pas. Les drows étaient les enfants du chaos – du paradoxe, de la contradiction et peut-être même de l'obstination. C'était la source de leur force. Par les Abysses, qu'est-ce qui l'empêchait de suivre deux voies opposées en même temps ? Quand pourrait-il en effet profiter d'une autre occasion pour améliorer encore son statut ?

Il s'avança vers un des pentacles complexes damasquinés d'or tracé sur le sol de marbre de l'atelier et suivit ses courbes et ses angles avec l'extrémité de son bâton noir, scellant ainsi ses protections. Il utilisa ensuite l'athamé pour décrire plusieurs passes habiles et rituelles dans l'air, et psalmodia un cantique en répétant son couplet unique à l'instar d'un serpent se mordant la queue. L'odeur suave, à la limite de l'écœurement, du lotus noir flottait dans l'air et il sentit les vapeurs narcotiques élever sa conscience vers un état de concentration et de lucidité quasi douloureux.

Il perdit toute notion de temps, ne sachant plus s'il incantait depuis dix minutes ou une heure, mais le moment advint finalement où il comprit que son temps d'incantation était suffisant. L'esprit infernal Béradax apparut au centre du pentacle, son corps se tortillant sur le sol à l'instar d'un poisson accroché à une ligne.

Grâce à ses siècles de maîtrise des arts arcaniques, Gromph était aussi indifférent à la laideur et à la monstruosité qu'un membre de sa race insensible pouvait l'être, mais il faillit cependant presque reculer devant Béradax, le démon offrant un horrible spectacle. La créature possédait la taille approximative d'une elfe noire ou peut-être même d'une humaine, mais son corps était constitué d'un amas de globes oculaires humides, spongieux et miroitants. La moitié des globes possédaient les iris écarlates caractéristiques des drows, l'autre moitié proposant des iris bleus, bruns, verts et gris – la grande variété de couleurs d'yeux dont les races inférieures étaient dotées.

Son corps ondulant et ses formes se modifiant, Béradax bondit en direction de son invocateur.

Heureusement, le démon femelle ne parvint pas à franchir les limites dorées du pentacle. Elle percuta une barrière invisible dans un claquement humide, puis rebondit à l'intérieur du pentacle.

Son échec ne l'ayant pas découragée, elle bondit une seconde fois dans sa direction, en vain. Éprouvant un ressentiment et une cruauté sans bornes, elle continuerait à bondir ainsi si personne ne l'en empêchait. Gromph l'avait attirée et prise au piège, mais une composante supplémentaire était nécessaire s'il voulait s'entretenir avec elle. Il enfonça la dague rituelle dans son ventre.

Béradax chancela. Les globes oculaires couvrant son propre abdomen s'agitèrent en bouillonnant. Quelques-uns se détachèrent de la masse compacte du monstre, puis disparurent dans l'air.

— Meurs ! cria la créature d'une voix perçante et anormalement sonore, sa gueule béante révélant également un tapis de globes oculaires. Je vais te tuer, mage !

— Non, esclave, tu ne me tueras point, déclara Gromph. (Il se rendit compte que son cantique et l'encens avaient desséché sa gorge, et il déglutit pour recouvrer une mesure de salive.) Tu vas me servir. Tu vas te calmer et te soumettre à moi… à moins que tu veuilles goûter de nouveau à la lame de mon athamé.

— Meurs !

Béradax bondit une nouvelle fois dans sa direction et Gromph plongea de nouveau la lame de son couteau rituel dans son abdomen. La créature démoniaque finit par s'écrouler à genoux.

— Je vais t'obéir, grogna le démon.

— C'est parfait.

Gromph retira le couteau de son ventre. Aucune blessure ne transperçait ses chairs, ni même ses robes. L'enchantement avait parfaitement fonctionné, blessant le démon au lieu de l'Archimage.

L'abdomen de Béradax arrêta de gigoter et de trembler.

— Que veux-tu, drow ? demanda la créature. Des informations ? Dis-moi tout afin que je puisse recouvrer ma liberté et quitter cet endroit.

— Je ne veux pas d'informations, lui dit l'elfe noir. (Il avait invoqué de nombreux esprits démoniaques au cours du mois passé et aucun n'avait été capable de lui révéler ce qu'il recherchait. Et il était convaincu que Béradax ne s'en sortirait pas mieux.) Je veux que tu assassines ma sœur Quenthel.

Gromph détestait Quenthel depuis très longtemps. Elle l'avait toujours considéré comme une sorte de serviteur, et cela malgré son appartenance à la noble Maison Baenre, la Première Maison de Menzoberranzan, et son statut de plus grand mage de la cité. Mais à ses yeux, seules les hautes prêtresses méritaient le respect.

Son antipathie vis-à-vis de sa sœur s'était accrue lorsque les deux Baenre avaient autrefois tenté de conseiller leur mère, la Mère Matrone Baenre, la reine sans couronne de Menzoberranzan. Ils avaient bien évidemment été incapables de s'entendre sur toutes les affaires politiques à suivre – qu'elles concernent aussi bien le commerce, la guerre ou le minage – et s'étaient fâchés irrévocablement.

L'animosité de Gromph s'était ensuite encore plus accrue lorsque Quenthel était devenue la Maîtresse d'Arach-Tinilith, l'école de la prêtrise de Lolth. La maîtresse dirigeait l'Académie dans sa globalité, Sorcere y compris, et l'Archimage avait dû l'accepter, et subir ses ordres, dans cet ancien havre de paix.

Il serait cependant parvenu à supporter l'arrogance et les machinations de Quenthel si leur mère n'était pas morte subitement.

Les conseils qu'il avait prodigués à l'ancienne Mère Matrone étaient davantage une action

honorable plutôt qu'un réel plaisir. Elle ne tenait compte généralement d'aucune proposition et ses conseillers pouvaient s'estimer heureux si elle ne leur reprochait rien. Car il lui arrivait souvent de répondre à leurs suggestions en déchaînant un flot d'injures.

Mais Triel, l'autre sœur de Gromph et la nouvelle Mère Matrone de la Maison Baenre, s'était révélée avec le temps une souveraine bien différente. Indécise et submergée par les responsabilités de sa nouvelle fonction, elle comptait beaucoup sur l'opinion de son frère et de sa sœur.

Cela signifiait que l'Archimage, malgré son statut de « simple mâle », pouvait en théorie diriger Menzoberranzan dans les coulisses du pouvoir et enfin administrer la cité comme il l'entendait. Mais pour y parvenir, il devait se débarrasser de l'autre conseiller de la Mère Matrone, la très persuasive Quenthel, qui n'avait de cesse de s'opposer à lui dans presque toutes les affaires politiques de la cité. Il pensait à son assassinat depuis longtemps et la situation présente lui offrait enfin une occasion irrésistible.

— Tu vas m'envoyer vers une mort certaine ! protesta Béradax.

— Ton existence ne signifie rien pour moi, rétorqua Gromph, car seule ma volonté importe. Mais tu peux survivre à cette rencontre. Comme tu le sais, Arach-Tinilith a quelque peu changé.

— L'Académie reste toutefois protégée par un important dispositif magique.

— J'annulerai tous ces enchantements protecteurs pour te laisser entrer.

— Je n'irai pas !

— Oh que si ! Tu t'es soumise à ma volonté, et tu vas obéir. Cesse donc tes babillages avant que je perde patience.

Il leva une nouvelle fois son athamé et la créature parut s'affaisser.

— Très bien, sorcier, envoie-moi là-bas et sois maudit ! Je tuerai ta sœur et je reviendrai t'égorger.

— Tu ne peux pas partir comme ça. Malgré toutes tes fanfaronnades, tu demeures un démon inférieur, une larve rampant sur le sol des Neuf Enfers, et tu devras donc adopter la forme d'un véritable démon afin d'impressionner véritablement les résidents du temple.

— Non !

Gromph prit et leva son bâton à deux mains et cria des mots de pouvoir. Béradax poussa des hurlements d'agonie, sa masse compacte de globes oculaires se mêlant et se soudant pour adopter une nouvelle forme.

Son affaire terminée, Gromph retourna dans son bureau. Il avait rendez-vous avec un autre individu bien différent.

Pharaun Mizzrym et Ryld Argith avançant dans l'air frais, bien plus frais que celui qui soufflait dans Melee-Magthere, le guerrier regarda Tier Breche et se rendit compte qu'il n'était pas sorti à l'extérieur depuis plusieurs jours. Il se demanda pourquoi il avait tant tardé, la vue qui s'offrait à lui demeurant toujours aussi impressionnante.

Tier Breche, le lieu qui abritait l'Académie depuis la fondation de cette institution, était une vaste caverne dans laquelle les travaux d'un groupe innombrable de lanceurs de sorts, d'artisans et d'esclaves avaient transformé d'énormes stalagmites et d'autres formations rocheuses en trois citadelles extraordinaires. À l'est se dressait l'édifice pyramidal de Melee-Magthere où Ryld et d'autres maîtres comme lui transformaient de jeunes drows inexpérimentés en guerriers. À proximité de la paroi ouest se dressait la tour de Sorcere où Pharaun et les siens enseignaient la magie, tandis qu'au nord était ramassée la plus imposante des trois écoles, Arach-Tinilith, un temple construit en

forme d'araignée à huit pattes. À l'intérieur du temple, les prêtresses de Lolth, la déesse des araignées, du chaos, des assassins et des drows, entraînaient à leur tour les jeunes femelles elfes noires à servir leur divinité tutélaire.

Malgré la magnificence architecturale de Tier Breche, l'Académie n'était qu'un simple détail d'un paysage encore plus splendide. Les écoles étaient sises dans une caverne latérale, une vaste alcôve s'ouvrant dans la paroi d'une caverne véritablement gigantesque. La caverne principale était large de trois mille deux cents mètres, son plafond surplombant le sol à trois cents mètres de hauteur, et abritait la vaste cité de Menzoberranzan.

Sur le sol de la caverne, des forteresses, taillées dans des affleurements rocheux calcaires comme les édifices de l'Académie, diffusaient des lueurs bleutées, vertes et violettes dans les ténèbres. Un conglomérat de champignons luminescents servait à délimiter le plateau de Qu'ellarz'orl, le lieu où la Maison Baenre et les autres Maisons tout aussi puissantes résidaient ; le quartier de l'enceinte ouest abritait pour sa part des familles nobiliaires inférieures, mais néanmoins bien établies, qui conspiraient à évincer les habitants de Qu'ellarz'orl ; enfin, le quartier de Narbondellyn accueillait les drows parvenus qui intriguaient pour supplanter les résidents de l'enceinte ouest. D'autres palais-forteresses étaient également visibles au plafond, taillés dans des stalactites.

Les nobles de Menzoberranzan choisissaient avec soin la luminescence de leurs résidences. Elles évoquaient leur puissance et soulignaient les lignes gracieuses et les décorations sculptées sur leurs murs. La plupart des bas-reliefs représentaient des araignées et des toiles, une chose peu surprenante de l'avis de Ryld dans un royaume où Lolth était la seule divinité vénérée, son clergé dirigeant la nation à la fois aux niveaux temporel et spirituel.

Pour une raison qu'il ne s'expliquait pas, Ryld ressentit une vague oppression dans la répétition des motifs arachnides, et il porta son attention sur d'autres détails. Pour un drow au regard perçant, il lui était possible de distinguer les profondeurs glaciales du lac Donigarten situé dans l'étroite extrémité est de la vaste caverne. Des animaux proches des bovins, des rothés, et les esclaves gobelins qui les gardaient vivaient sur une île au centre du lac.

Et il y avait bien évidemment Narbondel, la colonne elle-même. C'était un épais bloc de pierre laissé à l'état naturel qui reliait le sol au plafond de la caverne. Au début de chaque nouvelle journée, l'Archimage de Menzoberranzan lançait un sort au pied de la colonne, la réchauffant jusqu'à ce que la roche s'illumine en un anneau brillant. Cet anneau scintillant grimpait depuis la base de la colonne jusqu'à son sommet à un rythme constant tout au long de la journée, les habitants de la cité l'utilisant comme horloge.

Aux yeux du maître de Melee-Magthere, lui et Pharaun offraient également une vision étonnante – même si elle n'était pas aussi grandiose que le tableau qu'ils avaient devant eux – en raison du contraste des deux drows. Le mage de la Maison Mizzrym, avec sa mince corpulence, ses manières gracieuses, ses habits élégants et coquets, et sa coiffure recherchée, incarnait parfaitement le rôle du noble sophistiqué devenu mage. Ryld, quant à lui, était plus insolite. Il était imposant pour un membre de son sexe, bien plus grand que la majorité des femelles drows, et sa forte carrure large d'épaules évoquait davantage un humain brutal qu'un elfe noir cruel. Il ajoutait à sa nature excentrique le port d'un plastron d'armure naine, ainsi que des gantelets de guerre – des vambraces –, en lieu et place d'une cotte de mailles souple et légère. Son armure lui attirait parfois des regards désapprobateurs, mais il avait découvert que son apparence favorisait son efficacité guerrière, la seule chose pour lui qui comptait véritablement.

Ryld et Pharaun avancèrent jusqu'à la périphérie de Tier Breche et s'assirent au bord du

promontoire, leurs jambes pendant le long de la paroi abrupte. Ils se trouvaient à quelques mètres seulement du haut de l'escalier qui reliait l'Académie à la cité en contrebas, deux sentinelles – des élèves de dernière année de Melee-Magthere – montant la garde entre les piliers jumeaux qui encadraient les marches. Ryld pensait que Pharaun et lui s'étaient suffisamment éloignés pour profiter d'une relative intimité s'ils parlaient à voix basse.

Maudites soient les oreilles indiscrètes, pensa Ryld.

Faisant preuve de sa nature voluptueuse coutumière, le mage savourait le panorama et prolongeait sa contemplation. Ryld s'impatienta, les lèvres pincées, alors qu'il avait lui-même admiré la vue quelques instants plus tôt.

— À l'exception de l'acte charnel, nous, les drows, ne nous aimons pas, finit par lancer Pharaun, mais je crois que nous pourrions presque éprouver de l'amour pour Menzoberranzan, tu ne crois pas ? Ou du moins nous glorifier de la grandeur de notre cité.

— Si tu le dis, répondit Ryld en haussant les épaules.

— Tu n'es pas très loquace. Cette nouvelle journée t'a encore apporté son lot de morosité ?

— Non, je vais bien. En tout cas, je vais mieux depuis que je sais que tu n'es pas mort.

— Tu croyais que Gromph m'avait fait exécuter ? Mon crime te semble-t-il si odieux ? Cela ne t'est jamais arrivé de tuer un de nos jeunes et tendres cadets ?

— Ça dépend du regard que tu portes là-dessus, répondit Ryld. L'entraînement au combat est dangereux par nature. Il arrive effectivement que des accidents surviennent, mais personne n'a jamais mis en doute les enseignements légitimes de Melee-Magthere. Et la déesse sait que je n'ai jamais perdu sept cadets en une heure de temps. En outre, deux qui appartiennent à des Maisons siégeant au Conseil. Comment cela a-t-il pu se produire ?

— J'avais besoin de sept assistants possédant une certaine maîtrise des arts magiques pour m'aider à accomplir un rituel d'invocation. Si j'avais demandé l'assistance de mages chevronnés, ils se seraient joints à moi en tant que partenaires attitrés. Le rituel leur aurait révélé les mêmes secrets que je cherchais à découvrir… et ils auraient alors été capables d'invoquer et de contrôler le démon Sarthos. Je désirais bien évidemment éviter un tel partage de connaissances et j'ai donc fait appel à des apprentis.

» Rétrospectivement, continua Pharaun en lui adressant un large sourire, je dois admettre que mon idée n'était peut-être pas la meilleure. Le démon les a même massacrés en moins de sept fractions de seconde.

Un courant d'air souffla sur le visage de Ryld, transportant avec lui le murmure permanent de la métropole en contrebas. Le guerrier drow sentit également une odeur complexe mêlant à la fois fumée de cuisson, encens, parfums, la puanteur des esclaves sales et des centaines d'autres saveurs.

— Mais en premier lieu, pourquoi as-tu voulu accomplir ce dangereux rituel ? demanda Ryld.

Pharaun lui sourit comme s'il venait de poser une question stupide. Et elle l'était peut-être.

— Cela me paraît évident… pour gagner davantage de puissance, répondit le mage. En ce moment, je fais partie des trente mages les plus puissants de la cité. Si j'étais parvenu à contrôler le démon Sarthos, j'aurais rejoint les cinq premiers. Ou je serais même peut-être devenu le premier d'entre tous, bien plus puissant que ce vieux et ennuyeux Gromph.

— Je vois.

L'ambition faisait partie des traits de caractère essentiels des drows, et Ryld enviait parfois Pharaun pour sa lutte continue et passionnée pour gagner davantage de pouvoirs. Le guerrier avait atteint ses ambitions les plus folles lorsqu'il était devenu un des maîtres secondaires de Melee-Magthere car son statut de roturier ne lui permettrait jamais de monter plus haut dans la hiérarchie de

son école. Depuis ce jour, il avait abandonné toute ambition supérieure et s'était concentré sur les autres drows n'ayant pas son statut afin de se protéger de tous ceux qui désiraient le supprimer pour lui dérober son poste.

Pharaun était autant un maître de Sorcere que Ryld un maître de Melee-Magthere, mais le mage aux origines nobiliaires aspirait peut-être véritablement à assassiner le formidable Gromph Baenre pour lui voler son statut. Même s'il n'ambitionnait pas cet assassinat, les mages – en raison de leur art secret et complexe – entretenaient par nature une rivalité qui allait bien au-delà des frontières séparant les maîtres, les chefs magiciens des grandes Maisons ou ni l'un ni l'autre. Ils se préoccupaient également de choses liées à la connaissance du plus grand nombre de secrets ésotériques, à la capacité à invoquer les démons les plus meurtriers ou aux prédictions futures les plus exactes. En fait, ils s'en souciaient tellement qu'ils n'hésitaient pas parfois à intriguer des assassinats afin de dérober les livres de sorts de leurs rivaux, et cela même si leurs actions allaient à l'encontre des intérêts de leurs Maisons, empêchant une alliance éventuelle ou des négociations.

— Mais maintenant, déclara Pharaun en fourrant sa main dans les plis élégants de son *piwafwi*, une flasque argentée apparaissant, je vais devoir oublier le démon Sarthos pendant quelque temps. J'espère que le pauvre béhémoth ne sera pas trop attristé par mon absence soudaine.

Il dévissa le bouchon de la flasque, en but une gorgée, puis la tendit à Ryld.

Ryld espérait que la fiole ne contenait pas de vin ou de liqueur exotique. Pharaun n'avait de cesse de lui faire goûter de nombreux breuvages alcoolisés. Il insistait chaque fois sur le fait que son ami essaie de reconnaître les différents éléments qui se mêlaient prétendument pour créer une saveur unique – Ryld s'était cependant révélé incapable de faire de telles distinctions en raison d'un palais peu développé.

Il but une petite gorgée et se satisfit de découvrir que la flasque contenait pour une fois un simple cognac, probablement importé à grands frais du monde inhospitalier qui recouvrait l'Outreterre et se desséchait sous un soleil insoutenable. La liqueur lui brûla la bouche et fit naître une vive chaleur dans son estomac.

Il redonna la flasque de cognac à Pharaun en lui déclarant :

— Je suppose que Gromph t'a ordonné de laisser tranquille cette entité démoniaque.

— En effet. Et il m'a assigné une autre tâche pour occuper mon temps. Si je réussis à l'accomplir, l'Archimage me pardonnera mes fautes. Mais si j'échoue… eh bien, j'espère subir une jolie décapitation ou un bel étranglement, même si je doute en vérité d'une exécution aussi rapide.

— Et cette tâche ?

— Un certain nombre de mâles drows se sont enfuis de leurs familles, pas pour rejoindre un clan marchand ou Bregan D'aerthe, mais pour des cieux inconnus. Et je suis censé les retrouver.

Pharaun but une nouvelle gorgée avant de tendre la flasque au guerrier drow.

— Qu'ont-ils pu dérober ? demanda Ryld en refusant le flacon.

Pharaun lui sourit avant de répondre.

— Tu aurais pu tomber juste, mais tu te trompes. D'après ce que je sais, aucun des fugitifs ne s'est enfui en emportant des objets importants. Tu dois comprendre que ce ne sont pas seulement quelques drows qui ont fui une Maison particulière. Leur nombre important appartient à diverses Maisons, nobiliaires et roturières.

— Je comprends mieux, mais alors ? Pourquoi l'Archimage de Menzoberranzan s'en soucie-t-il ?

— Je ne sais pas. Ses explications étaient plutôt vagues et je sens qu'il me cache quelque chose… plusieurs choses même.

— Cela ne va pas te faciliter la tâche.

— C'est exact. Le vieux tyran m'a laissé entendre qu'il n'était pas le seul à porter un intérêt certain sur ces fugitifs. Les prêtresses s'y intéressent également, mais il n'est clairement pas envisageable qu'elles allient leurs forces avec Gromph. La Mère Matrone Baenre a même donné l'ordre à l'Archimage de laisser tomber l'affaire.

— La Matrone Baenre…, déclara Ryld. Plus tu m'en dis, moins j'aime ce que j'entends.

— Effectivement, mais je n'en sais pas plus. Il est vrai que Triel Baenre dirige maintenant tout Menzoberranzan et que je suis sur le point de passer outre ses ordres exprès… De toute façon, l'Archimage m'a déclaré qu'il ne pouvait plus se charger de l'enquête liée aux fugitifs. Il semble que les dames le tiennent à l'œil, mais en ce qui me concerne, je n'ai pas à supporter un tel fardeau.

— Cela ne veut pas dire que tu vas retrouver les mâles disparus. S'ils ont quitté la cité, ils peuvent maintenant se trouver n'importe où en Outreterre.

— Je t'en prie, lui dit Pharaun, son sourire ne quittant pas ses lèvres, tu n'as pas besoin de me réconforter. En fait, je vais commencer mon enquête dans les quartiers de l'Estmyr et du Braeryn. Certains des fuyards auraient été aperçus pour la dernière fois dans ces quartiers pauvres, et il se peut qu'ils y rôdent encore. S'ils ont vraiment l'intention de quitter Menzoberranzan, ils sont peut-être encore en train de préparer leur voyage.

— Et s'ils ont déjà quitté la cité, continua Ryld, tu trouveras peut-être quelqu'un qui pourra t'indiquer le tunnel de sortie qu'ils ont emprunté. Ton plan est sensé, mais j'en ai un autre à te proposer. Il est vraiment imprudent de risquer ta vie alors que tu ne connais même pas toutes les pièces de cette intrigue. Tu pourrais fuir Menzoberranzan. Avec tes talents magiques, tu fais partie des quelques individus qui peuvent se permettre d'entreprendre seul un voyage aussi dangereux.

— C'est vrai que je pourrais essayer de m'enfuir, dit Pharaun, mais je soupçonne que Gromph tenterait de me retrouver. Et même s'il ne le faisait pas, je perdrais mon foyer et le statut que j'ai gagné après maintes épreuves. Tu abandonnerais ton rang de maître pour éviter une mission dangereuse ?

— Non.

— Alors tu peux comprendre la situation fâcheuse dans laquelle je me trouve. Et j'imagine que tu saisis maintenant pourquoi je t'ai contacté aujourd'hui.

— En effet.

— Tu es vif d'esprit. Quelle que soit la situation de ces fugitifs, mes chances de survie augmenteraient considérablement si j'avais un compagnon à mes côtés pour surveiller mes arrières.

Ryld prit une mine renfrognée.

— Tu veux plutôt dire que tu aimerais avoir à tes côtés un camarade qui oserait défier la volonté expresse de la Mère Matrone Baenre et risquerait de se mettre à dos l'Archimage de Menzoberranzan.

— C'est à peu près ça… et l'heureuse coïncidence veut que tu me paraisses être le candidat idéal pour cette mission. Cela te permettrait de t'éloigner un temps de ta routine quotidienne. Tu sais que tu t'ennuies à mourir. Il est même pénible de te voir râler à longueur de journée.

Ryld réfléchit un instant avant de lui répondre.

— C'est d'accord. Nous trouverons peut-être quelque chose dont nous pourrons tirer profit.

— Merci, mon ami. Je suis ton obligé. (Pharaun but une nouvelle gorgée de cognac et tendit de nouveau la flasque à Ryld.) Termine-la. Il n'en reste qu'une goutte. Il semble que nous ayons vidé son contenu en quelques minutes seulement, même si cela me paraît peu probable car nous sommes de braves drows plutôt distingués et raffin…

Une chose crépita et grésilla au-dessus de leurs têtes. Une forte pression s'abattit sur leurs épaules en soufflant. Ryld leva les yeux en lançant un juron et se releva tant bien que mal ; il dégaina une dague en se reprochant d'avoir laissé la majorité de ses armes à Melee-Magthere.

Pharaun se releva plus tranquillement.

— Eh bien, lança-t-il, voilà quelque chose de vraiment intéressant.

---

1. Pour les lecteurs férus d'histoire des Royaumes Oubliés, cette séquence commence en 1372, *Année de la Magie sauvage. (NdT)*

2. Grand reptile volant à la queue pourvue d'un dard venimeux. *(NdT)*

3. Dague souvent ornée de pierreries. *(NdT)*

Chapitre 2

Son fouet-serpent à la main, Quenthel Baenre, la Maîtresse d'Arach-Tinilith, avança d'un pas décidé, sa robe fine bruissant dans l'air, et planta son regard mauvais sur les jeunes femelles qui étaient pelotonnées au centre de la salle de marbre éclairée à la bougie. Elle avait un talent certain pour paralyser d'effroi les personnes qui la contrariaient et ses élèves ne faisaient pas exception. Certaines tremblaient ou semblaient refouler leurs larmes et même les plus maussades et hargneuses refusaient de la regarder dans les yeux.

Savourant leur appréhension, Quenthel prolongea son inspection silencieuse jusqu'à ce que la situation approche de l'insupportable, moment où elle fit claquer son fouet-serpent. Certaines élèves en ouvrirent la bouche de surprise et sursautèrent.

Les cinq longues vipères striées de noir et de rouge qui formaient les lanières du fouet se dressèrent en claquant, leurs têtes s'agitant à l'extrémité du manche en adamantium. Quenthel prit finalement la parole.

— Depuis toujours, vos mères vous ont enseigné qu'une élève admise à Tier Breche y demeurait pendant dix ans, loin du tumulte de la cité en contrebas. Et le jour où vous êtes entrées ici, je vous ai répété la même chose.

Elle avança avec raideur vers une des élèves pelotonnée devant le groupe, Gaussra Kenafin, une drow légèrement potelée au visage rond et aux dents aussi noires que sa peau. Répondant à la volonté silencieuse de Quenthel, les serpents de son fouet explorèrent le corps de la novice en caressant ses formes, leurs langues dansant. La Maîtresse d'Arach-Tinilith vit que Gaussra luttait avec force pour ne pas reculer, de peur que les reptiles ne l'agressent.

— Tu m'avais entendue ce jour-là, ronronna Quenthel, n'est-ce pas ?

— Oui, souffla Gaussra. Je suis désolée. Je vous en prie, éloignez les serpents !

— Quelle impertinence ! Toi et les autres avez perdu tout droit d'exiger quoi que ce soit… Vous pouvez l'embrasser.

Sa dernière phrase était adressée aux vipères qui y répondirent sur-le-champ. Elles plongèrent leurs longs crocs dans sa joue, sa gorge, son épaule et sa poitrine. Gaussra s'effondra à terre – elle s'attendait assurément à subir une crise et à voir sa bouche écumer et ses incisives noirâtres mordre sa langue violette.

Tremblant sous l'effet des morsures, Gaussra s'assit cependant sur le sol, en vie, sa terreur manifeste, son humiliation totale.

— Je te renvoie dans ta Maison, déclara Quenthel en savourant ses paroles, le visage de Gaussra se renfrognant en raison du châtiment. Et si d'aventure tu te rapproches de nouveau de mon fouet, mes vipères utiliseront leur venin.

Quenthel s'éloigna de Gaussra qui se releva en titubant avant de quitter la salle en courant.

— Vous saviez toutes ce que nous attendions de vous, déclara Quenthel aux autres novices, mais vous avez tout de même tenté de rentrer chez vous subrepticement. Par votre action, vous avez offensé l'Académie, vos familles, Menzoberranzan et Lolth elle-même !

— Nous voulions juste nous éloigner un temps, répondit Halavin Symryvvin. (Elle semblait porter sur elle la moitié de la richesse dérisoire de son insignifiante Maison – des bijoux en or très voyants ornaient sa personne.) Nous serions revenues à l'Académie.

— Menteuse ! cria Quenthel en reculant quelque peu.

Se redressant, les vipères l'imitèrent.

— Menteuse !

— Menteuse !

— Menteuse !

En d'autres circonstances, Quenthel aurait probablement souri car elle était fière de son arme vipérine. De nombreuses prêtresses possédaient un fouet-serpent, mais le sien était particulier. Les serpents étaient venimeux et possédaient une intelligence démoniaque ainsi que la parole. C'était le dernier objet magique qu'elle avait réussi à créer avant que son existence tout entière tourne au vinaigre.

— Ah, vous seriez effectivement revenues, poursuivit Quenthel, mais uniquement parce que vos mères vous auraient renvoyées ou tuées pour les avoir couvertes de honte. Elles sont encore suffisamment censées pour respecter les traditions sacrées de Menzoberranzan, et cela malgré l'attitude de leurs enfants dégénérées.

» Vos mères ne sourcilleraient même pas si je décidais de vous tuer sur-le-champ. Elles me remercieraient d'avoir racheté l'honneur de leurs Maisons. Mais Lolth a besoin de nouvelles prêtresses et en dépit de toutes les apparences qui pourraient indiquer le contraire, il est même possible qu'une ou deux d'entre vous soient dignes de la servir. C'est pourquoi je vais vous donner une seconde chance. Vous ne mourrez pas aujourd'hui. Mais je vous ordonne de vous couper toutes deux doigts, un sur chaque main, puis de les brûler devant l'autel de la déesse en demandant son pardon. Je vais faire apporter un petit couperet et une plaque pour vous aider à la tâche.

Quenthel examina leurs visages affligés et savoura une nouvelle fois leur peur maladive. Elle allait également apprécier leur automutilation. La partie la plus divertissante serait de voir chaque novice se couper le premier doigt d'une main, puis d'utiliser cette main ensanglantée et tremblante pour couper le second doigt sur l'autre main…

— Non !

Surprise par cet accès soudain, Quenthel lorgna les novices à la recherche de la coupable. Le groupe de novices lui rendit service en se scindant en deux, une drow élancée apparaissant dans le fond. La responsable se nommait Drisinil Barrison Del'Armgo, la femelle au nez pointu et aux yeux verts que Quenthel soupçonnait d'avoir initié la fugue générale. La novice aux longues jambes avait réussi à faire entrer une dague de taille imposante, presque une épée courte, dans la salle disciplinaire. Elle la tenait devant elle pour se protéger.

Quenthel réagit comme tout autre drow dans la même situation. Elle aspirait à accepter le défi et tuer l'autre femelle, ce besoin imitant une pulsion charnelle qui demandait à être libérée sur-le-champ. Répondant à sa vive impulsion ou s'irritant peut-être de la témérité de Drisinil, les vipères se dressèrent en sifflant.

En dépit des déclarations de Quenthel précisant le contraire, un réel problème se posait car les élèves n'étaient pas dénuées d'intérêt. Elles étaient semblables à un minerai grossier, mais précieux, livré à l'Académie afin d'y être affiné et façonné en un matériau utile. Personne ne pleurerait les quelques doigts amputés car les Mères Matrones s'attendaient à ce que leurs enfants, pour la plupart, survivent à l'enseignement d'Arach-Tinilith, une supposition que cet imbécile de mage Mizzrym avait remise en question. Pharaun avait effectivement sacrifié uniquement des mâles, mais avec ses actes il avait épuisé le quota de décès autorisés pour plusieurs années à venir.

Par conséquent, il aurait été plutôt imbécile que Quenthel élimine une élève, notamment une héritière de la puissante Maison Barrison Del'Armgo. Quenthel ne désirait pas provoquer de

discorde entre l'Académie et les Maisons nobiliaires, Menzoberranzan se trouvant déjà au bord de la dissolution.

En sus, elle s'inquiétait du fait que les autres élèves qui avaient tenté de fuir l'école décident de se ranger dans le camp de leur meneuse.

Quenthel fit taire les vipères sur un simple ordre mental, planta son regard d'acier sur Drisinil et s'adressa à elle.

— Réfléchis !

— J'y ai réfléchi, rétorqua Drisinil. Et j'en suis arrivée à me demander pourquoi nous devrions passer dix ans de notre existence cloîtrées dans Tier Breche alors qu'il n'y a plus rien pour nous dans cet endroit ?

— Mais c'est faux. Vous avez tout à y gagner ici, répondit Quenthel en la regardant toujours fixement. C'est ici que vous apprendrez à devenir une dame de Menzoberranzan.

— Pardonnez-moi ? Et que nous enseignez-vous actuellement ?

— La patience et la soumission.

— Je ne suis pas venue ici pour cela.

— Je l'avais bien compris. Mais réfléchis-y de nouveau. Toutes les prêtresses de Menzoberranzan sont actuellement en train de jouer à un jeu qui consiste à convaincre les autres que tout va pour le mieux. Si une élève venait à quitter prématurément Arach-Tinilith, un acte jamais commis depuis la fondation de la cité, la rumeur enflerait, indiquant que la situation ne semble pas aller pour le mieux.

— Peut-être que je ne me soucie pas de leur jeu.

— Ta mère s'en soucie. Et elle y participe avec autant de diligence que nous autres. Tu penses qu'elle t'accueillera avec le sourire dans votre forteresse si tu compromets ses efforts ?

Drisinil cligna ses yeux émeraude, une indication de son malaise face aux yeux rivés sur elle de Quenthel.

— Je… oui, je suis persuadée qu'elle m'accueillera les bras ouverts !

— Tu crois ça ? Toi, une traître vis-à-vis de ta Maison, de ta cité, de ton sexe et de la déesse elle-même ?

— Mais la déesse est…

— Ne prononce pas un mot de plus ! lâcha Quenthel d'un ton brusque. Ou sinon tu mourras, ton âme condamnée à un tourment éternel. Je ne parle pas uniquement en tant que Maîtresse d'Arach-Tinilith, mais également en tant que membre de la Maison Baenre. Tu te souviens des Baenre, jeune Barrison Del'Armgo ? Nous sommes la Première Maison, et toi, tu appartiens seulement à la Deuxième. Même si tu parvenais à quitter Arach-Tinilith et si ta mère à l'allure si grossière décidait de t'accueillir dans ce taudis que vous appelez votre foyer, tu ne passerais pas le mois. Ma sœur Triel, la Mère Matrone Baenre, se chargerait personnellement de ta destruction.

C'était une vérité admise. Malgré l'absence de toute affection entre les sœurs Baenre, elles se soutenaient totalement lorsqu'il s'agissait de maintenir la suprématie de leur Maison.

Drisinil déglutit difficilement et baissa quelque peu le regard.

— Maîtresse, je ne voulais pas me montrer irrespectueuse. Je veux simplement éviter de perdre mes doigts.

— Mais tu n'y *couperas* pas, novice, et tu vas le faire sans perdre de temps. Tu n'as vraiment pas d'autres alternatives… et la commodité des choses veut même que tu aies déjà un couteau entre les mains.

Drisinil déglutit une nouvelle fois et sa main tremblant légèrement, elle plaça la lame de sa

dague au-dessus de son auriculaire. La novice aurait eu plus de facilités si elle s'était déplacée de quelques pas vers la table voisine, mais elle voulait visiblement le faire sans perdre de temps, une chose que la haute prêtresse appréciait. Elle savourait déjà en pensées la lame pénétrant les chairs de son doigt lorsqu'un beuglement – comme échappé d'une centaine de cornes – déchira l'air.

Quenthel chancela l'espace d'un instant ; elle n'était pas effrayée mais désorientée. Elle savait à quoi correspondait ce bruit affreux, mais elle ne s'était pas attendue à l'entendre un jour. Et à sa connaissance, personne ne l'avait jamais entendu.

Les prêtresses de Menzoberranzan entretenaient une relation complexe avec les habitants des Abysses. Certaines créatures démoniaques étaient les chevaliers ou les servantes de Lolth, des démons qui étaient vénérés pendant les heures des offices, mais les prêtresses n'hésitaient pas en dehors de ces heures à attirer les esprits avec leurs sorts d'invocation pour les contraindre à l'obéissance. Ces créatures visitaient parfois le plan matériel de leur plein gré, massacrant tout mortel croisé en chemin, et ne se souciaient nullement des drows, une race qui était cependant quasi parente.

Les fondateurs de l'Académie avaient protégé Tier Breche en général et Arach-Tinilith en particulier avec des enchantements qui empêchaient toute créature démoniaque d'y pénétrer, à l'exception de celles que ses occupantes acceptaient d'accueillir. D'innombrables générations de prêtresses avaient considéré ces protections comme impénétrables, mais à en croire le beuglement sonore, les sorts de protection tombaient maintenant les uns après les autres.

L'alarme semblait venir du sud. Le plaisir provoqué par le châtiment de Drisinil oublié, Quenthel courut dans cette direction et s'enfonça dans l'édifice qui abritait d'innombrables autels, chapelles et icônes dédiés à Lolth qui y était représentée sous ses formes d'elfe noire et d'araignée. Elle traversa également les salles de classe où étaient enseignés tous les arts que les novices se devaient de connaître : dogme, rituel, magie divine, torture et sacrifice pour ne citer qu'eux. Abandonnant leurs livres, leurs tableaux et leurs victimes gémissantes à moitié disséquées, une partie des enseignantes et des élèves s'apprêtaient visiblement à sortir de leurs classes pour nourrir leur curiosité, tandis que les autres paraissaient encore surprises et désorientées.

Le beuglement stoppa. Le démon avait peut-être abandonné l'idée de pénétrer dans l'école ou alors il avait franchi toutes les protections. Quenthel soupçonnait la seconde possibilité et lorsqu'elle entendit des cris soudains, elle sut qu'elle ne s'était pas trompée.

— Tu sais ce qui a franchi nos défenses ? demanda-t-elle, haletante.

— Non, siffla Yngoth qui était probablement la plus sage de ses vipères. L'intrus est protégé de notre Vision.

— Magnifique…

Les cris menèrent Quenthel dans un grand couloir éclairé qui abritait d'imposantes sculptures d'araignées en marbre noir, ces statues conférant au hall d'entrée un caractère très impressionnant. La grande double porte en adamantium, sise dans le mur arrondi au sud, était ouverte de travers, ses charnières à moitié défoncées, le plateau de la caverne apparaissant à l'extérieur. Plusieurs prêtresses étaient étendues à terre, meurtries et immobiles. Quenthel ne réussit pas immédiatement à trouver le responsable du carnage jusqu'à ce qu'il traverse précipitamment son champ de vision en se dirigeant vers une autre servante de Lolth infortunée.

L'intrus était une gigantesque araignée qui ressemblait beaucoup aux sculptures noires et brillantes qui l'entouraient, et lorsque Quenthel l'aperçut, elle se renfrogna, un doute certain l'assaillant.

D'une part, le démon – si c'était bien une créature infernale – attaquait ses élèves et le

personnel de l'école, mais d'autre part, c'était une créature arachnide, un animal sacré aux yeux de Lolth. C'était peut-être même son émissaire, envoyé à Arach-Tinilith pour punir les faibles et les hérétiques. Quenthel devait peut-être ne pas s'en mêler et laisser la créature poursuivre son carnage.

Le démon détecta cependant sa présence et se tourna dans sa direction. Il se précipita alors vers l'elfe noire comme s'il n'attendait qu'elle.

Les araignées possédant normalement plusieurs yeux, Quenthel vit que la créature était une monstruosité oculaire. La tête sise derrière ses mandibules en dents de scie était formée d'une masse compacte d'yeux globuleux, d'autres apparaissant çà et là sur le corps rond, noir et brillant de la créature.

En dépit de ses traits bien distinctifs, l'intention hostile et manifeste de l'araignée à l'égard de Quenthel chassa immédiatement tous ses doutes. Elle allait tuer cette chose monstrueuse.

La question était maintenant de savoir comment elle allait s'y prendre. Elle ne se connaissait aucune faiblesse – elle n'en avait jamais ressenti aucune, et n'en ressentirait jamais – mais elle savait que l'heure était vraiment mal venue pour livrer une telle bataille. En sus de ces désavantages certains, elle ne portait même pas sa tunique de mailles ou son *piwafwi*. Elle les enfilait rarement à l'intérieur des murs d'Arach-Tinilith. En effet, ses serviteurs la craignaient trop pour tenter de l'assassiner et sa grande confiance lui avait toujours dicté qu'elle n'aurait pas besoin d'armure si d'aventure elle devait affronter un adversaire.

Quenthel reculant pour éviter la charge de l'araignée, ses fines mains d'obsidienne luisantes délacèrent les cordons de la grande bourse qui pendait à sa ceinture. Elle sortit un rouleau de parchemin et le déroula afin de le lire avec une aisance experte, mêlée toutefois à une vive contrariété car elle s'apprêtait à utiliser un parchemin d'origine magique. Son action était cependant nécessaire, le parchemin faisant partie d'un vaste trésor magique contenu à l'intérieur de ces murs.

Elle lut rapidement l'incantation, en adoptant toutefois un rythme et une prononciation irréprochables, et les caractères dorés du sort disparurent du parchemin au fur et à mesure de sa lecture. Des flammes noires et glaciales jaillirent du parchemin vers le sol et roulèrent sur la surface polie en direction du démon, l'explosion se propageant plus rapidement qu'un incendie ravageant un champ de champignons desséchés.

Les flammes noires parvinrent jusqu'aux pattes velues du démon. La créature aux yeux innombrables aurait dû reculer de terreur, mais elle demeura immobile. L'araignée continua à avancer sans entraves, une chose malheureuse pour Quenthel.

— Le démon est protégé contre la magie ! cria K'Sothra qui était peut-être la vipère la moins rusée de son fouet magique, mais en tout cas la plus encline à annoncer la vérité.

Quenthel n'avait plus le temps de lancer un nouveau sort ou de tenter de fuir la créature. Elle allait devoir se montrer plus rusée. Lâchant le parchemin devenu inutile, elle se retourna et plongea sous le ventre d'une statue voisine. À moins de posséder le pouvoir de se métamorphoser ou de rétrécir, l'intrus ne pourrait pas l'atteindre dans cet espace exigu.

Quenthel glissa à terre, ses coudes raclant le sol. Une des vipères lança un juron, sa tête écailleuse en forme de coin heurtant le sol. L'elfe noire se faufila de l'autre côté de la statue et s'aperçut qu'elle avait juste retardé l'inévitable. Le démon ne parvenant pas à se glisser sous la statue, ses nombreux yeux brillant de colère, il l'escalada rapidement. Les deux adversaires maintenant proches, Quenthel sentit son odeur fétide et puante.

Elle savait que si elle laissait l'araignée lui bondir dessus, le monstre l'immobiliserait et utiliserait ses mandibules pour la déchiqueter. Elle se releva d'un bond et fit claquer son fouet.

Les vipères se tortillèrent dans l'air, leurs gueules s'apprêtant à mordre. Les crocs venimeux

des vipères s'enfoncèrent profondément dans le démon et lacérèrent ses chairs et ses yeux conglomérés avant de se retirer. Un liquide visqueux coula des morsures, certains globes oculaires se détachant, et les serpents s'agitèrent de plaisir.

Quenthel sentit leur jubilation grâce au lien psionique qui les reliait, mais elle savait que ce sentiment était prématuré. L'araignée possédait d'innombrables yeux et l'attaque des vipères avait simplement permis de la retarder l'espace d'un instant. Elle comprit que la créature allait bondir.

Même si elle ne portait pas sur elle la plupart de ses protections magiques, Quenthel avait néanmoins en sa possession son collier de perles noirâtres. Elle tendit la main, arracha une des perles enchantées qui était accrochée à la fine chaîne dorée du collier et la lança en direction de l'araignée.

Une lumière blanche explosa autour d'elle, comme émise de toutes les directions à la fois. Elle loua Lolth car sa magie eut l'effet escompté. L'araignée glissa et se débattit. Elle s'agita, paniquée, prisonnière d'une sphère de force magique et invisible. L'explosion avait criblé le corps de la créature d'horribles plaies. Malheureusement, elle semblait capable d'oublier toute douleur et continuait à racler la sphère de force. Des étincelles bleutées dansèrent sur la surface interne de la sphère, les pattes de l'araignée la martelant en canalisant sa force brute et sa terreur.

Parle-moi, pensa Quenthel, persuadée que ses paroles résonneraient dans l'esprit de l'araignée. Elle sentit une sorte de lien, ténu, peut-être amoindri par la sphère de force.

La sphère disparut au moment où Quenthel fit claquer une nouvelle fois son fouet. Elle essayait d'atteindre le visage hideux de la créature, et le cerveau qui devait sans doute s'y loger.

L'araignée sauta aussi prestement que ses petites cousines bondissantes et atterrit à l'extrémité du couloir, derrière une rangée de sculptures. Le démon se réfugia précipitamment dans les ombres et Quenthel perdit sa trace malgré sa vision nocturne développée.

Où te caches-tu ? lui lança-t-elle mentalement.

L'elfe noire reçut pour toute réponse un éclat de colère qu'aucune parole n'aurait pu traduire. Quenthel abandonna tout espoir de communiquer avec l'araignée – cette dernière aurait cependant été contrainte de lui répondre si d'aventure elle avait été une servante de Lolth.

— Tu peux sortir maintenant, Maîtresse, déclara Hsiv, le premier diablotin que Quenthel avait lié dans son fouet. La créature n'aura pas le temps de t'atteindre.

— Jamais ! lança Quenthel. Cette chose a pénétré dans mon Académie et s'en est pris à ma propre personne… je veux la voir mourir !

Sa colère les motivant, les vipères se redressèrent en sifflant jusqu'à ce que la prêtresse les fasse taire avec un ordre mental.

Une des prêtresses étendue à terre poussa quelques gémissements de douleur. Quenthel s'approcha de la victime du démon et la frappa à la tête, son coup de pied la faisant taire instantanément.

La haute prêtresse drow avait réussi à éliminer tout bruit extérieur, mais cela ne lui permit pas de localiser l'araignée aux mille yeux. Excepté le léger sifflement émis par sa propre respiration, la vaste salle était silencieuse.

Se retournant lentement, le cœur battant à tout rompre, elle examina toutes les sculptures arachnides qui l'entouraient. Venait-elle de voir cette longue patte segmentée bouger ? Ou cette tête, tournée juste assez pour empêcher tout examen, possédait-elle un trop grand nombre d'yeux ? La statue sur sa droite venait-elle de se rapprocher légèrement d'elle pendant qu'elle avait la tête tournée ?

Non, non et non. C'était son imagination qui essayait de combler le vide de ses observations.

Elle renifla également l'air à maintes reprises, en vain. La puanteur de l'araignée flottait dans la salle et semblait emplir le lieu tout entier.

Malédiction ! Ce démon doit bien se cacher quelque part !

Elle se rendit compte à ce moment qu'il ne se dissimulait pas forcément au sol, notamment s'il possédait la capacité d'adhérer aux surfaces verticales comme ses cousines plus petites.

En supposant que le démon se trouvait au plafond ou sur les murs du haut, il devait profiter de ce moment de répit pour recouvrer quelques forces après le choc de l'explosion et panser ses horribles blessures. Il ne perdrait cependant pas un instant pour se mettre en position afin de bondir de nouveau sur son adversaire drow.

Quenthel leva les yeux au plafond. Les artistes avaient également décoré les parties supérieures des murs plongées dans l'ombre. Le plafond représentait une toile d'araignée octogonale sur laquelle rampaient des araignées peintes – il offrait un splendide camouflage à la créature. Si elle était effectivement accrochée au plafond, Quenthel ne parvenait pas à la trouver.

Examinant toujours le plafond, ses vipères vigilantes, elle recula en direction d'une applique murale qui contenait une bougie et utilisa un autre parchemin pour l'allumer par magie, des flammes noires et tourbillonnantes s'en échappant. Elle avança son bras dans les flammes noires et la manche diaphane de sa robe prit immédiatement feu.

Même si elles se trouvaient à l'abri dans sa main gauche, les vipères ne purent s'empêcher de siffler et de se tortiller, apeurées. Quenthel les rappela à l'ordre avec une violente frappe mentale. Ne ressentant qu'une douce chaleur, elle plia la flamme à sa volonté. Une partie du feu magique ruissela sur son bras et se figea en une petite boule semi-solide et chaude dans la paume de sa main. Elle lança la boule magique à l'instar d'une bille de fronde et elle frappa la fresque du plafond où elle explosa en une grande flamme noirâtre.

Quenthel lança d'autres projectiles magiques enflammés au plafond. Aux endroits où les boules avaient frappé la fresque, cette dernière se mit à brûler d'une vive flamme jaune ordinaire, l'air se remplissant d'une fumée âcre, et une vile puanteur s'insinua dans sa bouche et sa gorge.

Elle continua à lancer ses projectiles sans posséder de véritable cible, mais elle ne s'en souciait pas, le feu s'étendant pour recouvrir le plafond. L'araignée-démon ne pouvait assurément pas rester immobile et attendre que les flammes l'enveloppent. Le feu la contraindrait à l'action, et Quenthel pourrait enfin l'apercevoir.

À moins bien entendu que l'araignée ne se trouve pas au plafond, une possibilité bien réelle. Elle se cachait peut-être dans un autre endroit de la salle. Elle était peut-être même en train de ramper dans sa direction pendant que la prêtresse scrutait la fresque enflammée, les vipères se préoccupant davantage de leur proximité aux flammes noires qu'au maintien d'une réelle vigilance.

Elle était cependant convaincue que son intuition ne lui avait pas fait défaut. Elle finit par apercevoir le démon au moment où il s'apprêtait à bondir sur elle et Quenthel dut une nouvelle fois éviter sa charge bondissante.

Elle esquiva la créature arachnide en plongeant sur le côté, des morceaux d'étoffe brûlés noircissant le sol derrière elle. Le démon aux yeux visqueux se réceptionna en produisant un bruit sourd, ses huit pattes se fléchissant pour absorber l'impact de son saut.

Quenthel se releva tant bien que mal en s'éloignant de la créature. Sa robe tout entière était en proie aux flammes, son corps presque entièrement enveloppé de flammes noires. Elle lança un nouveau projectile incendiaire qui explosa sur le dos du démon et éclaboussa ses flancs. Elle prit de nouveau plaisir à constater que sa magie l'affectait. L'araignée était également enveloppée d'un manteau de flammes noirâtres, la chaleur faisant onduler l'air environnant.

La créature devrait normalement bientôt s'écrouler… ou du moins se débattre de douleur. Les flammes lui infligeaient assurément des dégâts puisque Quenthel sentait ses chairs carbonisées en dépit de la puanteur omniprésente de la peinture qui avait brûlé sur la fresque. Le démon se tourna cependant dans sa direction et se précipita vers elle.

Elle dirigea son nouveau projectile incendiaire en direction du conglomérat d'yeux qui semblait – de façon presque indéfinissable – former le cœur de la créature. L'araignée vacilla et chancela l'espace d'un instant lorsque le projectile ténébreux frappa ses globes oculaires, mais elle continua à avancer.

Incapable de fuir ou de la distancer, mais espérant toutefois l'avoir suffisamment affaiblie, Quenthel cria le nom de sa déesse et bondit dans sa direction. Enveloppée de son manteau de flammes magiques, son corps tout entier s'était transformé en une arme qui brûlerait l'araignée. Les flammes noires qui léchaient les pattes de la créature laissèrent peu à peu leur place à de véritables flammes jaunes, ces dernières capables de blesser la prêtresse drow, mais elle ne leur en donnerait pas la possibilité. Leur sauvagerie naturelle étouffant leur peur des flammes, les vipères claquèrent dans l'air et frappèrent le démon avec un appétit vorace.

Quenthel, son fouet à la main, plongea et parvint à esquiver les mandibules de l'araignée. Elle se déplaça vers la gauche, une erreur tactique, et les appendices acérés du démon se refermèrent sur elle.

Les mandibules s'arrêtèrent cependant un instant, craignant d'étreindre le corps enflammé de l'elfe noire, et cette dernière saisit sa chance. Avant que le démon se décide enfin à la déchiqueter, Quenthel lui assena un coup fatal.

Les lanières vipérines de son fouet s'enfoncèrent dans le visage calciné et mutilé du démon pour mordre ses chairs internes. L'araignée se tortilla un instant, s'immobilisa, agita deux de ses pattes en un mouvement inutile et son gros corps enflammé s'effondra lentement à terre. Le sort de flammes noires de Quenthel se dissipa au même moment, les flammes magiques s'évanouissant instantanément dans l'air.

Quenthel poussa un cri d'exaltation. Tout aussi enthousiastes, et légèrement brûlées, les vipères se tortillèrent joyeusement à l'extrémité de son fouet. Cette humeur joyeuse dura cependant le temps pour la prêtresse Baenre, vêtue principalement de fumée et de cendres, de se tourner vers la porte.

Trop occupée par son combat, elle n'avait pas remarqué qu'un certain nombre de professeurs et d'élèves s'étaient rassemblés près de la porte pour observer la bataille. Leurs grands yeux étaient toujours rivés sur Quenthel, leurs visages hésitants.

— Cette chose a profané notre temple, déclara Quenthel. C'était une grotesque caricature d'araignée !

Elle les observa avec morgue, attendant leurs réactions.

Ils la regardèrent fixement en retour avant d'écarter leurs mains et d'incliner leur tête en signe d'obéissance.

Chapitre 3

Grande et agile, la partie gauche de son joli visage plissée par une vieille cicatrice de guerre – une balafre dont elle était bêtement fière – Greyanna Mizzrym se présenta devant sa mère le corps couvert de sueur, de saletés et de sa cotte de mailles. Greyanna savait que la Matrone de la Maison Mizzrym n'aimait pas que ses filles et ses autres « possessions » se présentent ainsi vêtues en armure, mais elle avait une bonne excuse. Elle revenait tout juste d'un tour d'inspection des opérations de la Maison Mizzrym dans le Bauthwaf – également baptisé « l'outre-cape », le dangereux réseau de tunnels qui entourait la cité de Menzoberranzan – lorsqu'un fonctionnaire, dans tous ses états, qui portait les marques d'un fouet-serpent, l'avait avertie que la Mère Matrone désirait la voir sur-le-champ.

Sachant que son armure et ses armes ne lui serviraient probablement pas si la situation tournait en sa défaveur, Greyanna avait toutefois préféré se présenter devant sa mère avec sa masse d'armes et son bouclier en main. Elle ne voyait aucune raison particulière de s'être attirée l'ire de sa mère, mais elle ne pouvait cependant pas en être complètement persuadée.

En particulier avec Mir'ri Mizzrym, une drow que les autres elfes noirs considéraient comme particulièrement cruelle. Elle trônait, assise, dans son temple, *toutes* ses armes et ses protections magiques à portée de main – le fouet à six lanières, le bâtonnet à tentacules violet et les anneaux enchantés qui scintillaient sur ses doigts. Elle aurait pu paraître belle, même selon les critères astreignants de sa race exquise, mais un air renfrogné et mauvais déformait constamment son visage. Elle contempla l'équipement militaire de sa fille avec un regard noir, mais ne fit aucune remarque.

Greyanna inclina la tête et écarta ses mains en signe d'obéissance.

— Mère Matrone, vous vouliez me voir ? demanda-t-elle.

— Depuis hier.

— Je m'occupais des affaires de notre famille. (Sa mère le savait bien évidemment tout autant qu'elle.) Nous ne devons pas oublier nos devoirs familiaux. En particulier en ce moment… une chose que vous avez affirmée en plus d'une occasion.

— Surveille tes paroles insolentes !

— Oui, mère, répondit Greyanna en soupirant. Je m'excuse. Je ne voulais pas me montrer désinvolte.

— Alors abstiens-toi de tout commentaire.

Mir'ri se tut, peut-être pour réfléchir ou pour simplement jouer avec les nerfs de sa fille. Ces tentatives mesquines et gratuites d'intimider ses proches parents étaient quasiment une seconde nature chez elle.

Greyanna se demanda un instant si elle allait devoir écouter sa mère sans avoir le loisir de s'asseoir. Aucun serviteur n'avait visiblement reçu l'ordre de lui apporter un siège. Cette absence de cérémonies était également typique chez sa mère.

— Ton frère Pharaun…, dit finalement Mir'ri.

— Oui ? lança Greyanna, les yeux grands ouverts.

— Je pense que le moment est venu pour vous deux de reprendre contact.

La jeune femelle drow resta impassible, ses traits balafrés n'exprimant aucune surprise. Il était généralement imbécile de révéler ses émotions à quiconque, en particulier à sa mère. Si elle

découvrait qu'une chose importait aux yeux d'une personne, elle l'utiliserait pour lui faire du tort. Malgré cela, Greyanna ne put réprimer un frisson de curiosité.

Greyanna et sa sœur jumelle Sabal s'étaient détestées depuis le berceau. Bien évidemment, au sein des Maisons nobiliaires de Menzoberranzan, la rivalité entre sœurs était une chose attendue et encouragée. Mir'ri l'encourageait assurément, peut-être simplement pour son propre amusement. Mais pour une raison inconnue, qui s'expliquait peut-être par leur ressemblance physique, l'inimitié de ses filles surpassa de loin ses attentes. Leur rivalité s'avéra amère et tenace. Chacune des jumelles aspirait à blesser l'autre et à contrarier ses projets – autant par pure jalousie que pour gagner en statut au sein de leur famille.

Motivées par leur haine respective, elles luttèrent plusieurs décennies durant, toutes les facettes de leur existence imprégnées par leur rivalité… jusqu'à ce que Greyanna commence à prendre l'ascendant. Elle sabota plusieurs projets de Sabal qui visaient à accroître le statut de la Maison Mizzrym et parvint même à récolter les lauriers de ceux que sa sœur réussit à mener à bien. En corrompant secrètement certains des objets sacrés de leur temple-forteresse, elle parvint à faire échouer les rituels publics de sa jumelle qui désirait obtenir le moindre signe de l'assentiment de la Reine Araignée vis-à-vis de son culte. Elle sema également le doute sur les talents et la loyauté de Sabal dans les oreilles de tous ses interlocuteurs.

Avec le temps, Greyanna devint la conseillère la plus précieuse de leur mère, Sabal considérée comme une lourdaude tout juste bonne aux tâches les plus ingrates. Elle reçut même l'interdiction d'utiliser les artefacts magiques les plus puissants de leur famille, de peur qu'elle ne les brise ou ne les emploie à des fins mauvaises. De ses parents jusqu'aux guerriers-esclaves, chaque membre de la Maison Mizzrym – qui autrefois aurait soutenu ses aspirations – évita sa compagnie comme si elle était devenue lépreuse. Greyanna aurait pu l'éliminer facilement – elle pensait même souvent assouvir cette envie – mais la détresse de Sabal était si plaisante qu'elle repoussa chaque jour son assassinat.

Jusqu'au retour de Pharaun de Sorcere.

Avant que son jeune frère quitte la Maison pour Tier Breche, Greyanna l'avait à peine remarqué. Il était coutumier de ne pas accorder d'attention aux mâles, à moins bien évidemment d'avoir la malchance de devoir les diriger. Ils représentaient la petite armée de l'ombre qui évoluait dans la forteresse où ils passaient leur temps misérable à nettoyer les lieux, encore et encore, à tenter de maîtriser leurs facultés magiques innées et à apprendre leur place subalterne dans la société drow… et tout ceci sous les regards – et les fouets – vigilants et impatients de leurs gardiennes. Pour autant qu'elle s'en souvienne, Pharaun était aussi poltron et pitoyable que les autres mâles.

L'Académie le transforma cependant en un individu bien plus intéressant, voire peut-être même dangereux. La maîtrise des formidables pouvoirs liés à la magie arcanique, ou l'immersion totale dans une enclave constituée uniquement de mâles, furent peut-être responsables de cette transformation. Il sortit cependant de l'école un être raffiné, rusé et hardi, à l'esprit aiguisé mais à la langue bien pendue qui le conduisit fréquemment au bord de la punition, sans toutefois jamais la recevoir.

Chose étonnante, il se lia avec Sabal qui avait depuis longtemps abandonné tout espoir de s'extraire de sa position misérable. Même encore maintenant, Greyanna ne pouvait expliquer sa décision qu'en envisageant un lien pervers et anormal entre eux. Quelles qu'aient été ses raisons, les idées, la magie et les conseils de Pharaun permirent à Sabal de se lancer dans de nouvelles entreprises, de les relever avec brio et de gravir de nouveau l'échelle sociale au sein de leur famille. Elle y parvint même plus rapidement que Greyanna ne l'avait imaginé et la famille considéra une

nouvelle fois les jumelles comme des égales, méritantes et prometteuses. Leur guerre personnelle reprit bien évidemment de plus belle, encore plus vicieuse et cruelle qu'auparavant, Sabal – ou Pharaun – s'avérant cette fois une véritable rivale.

Greyanna tenta de contrecarrer l'ascension de Sabal en convainquant Pharaun de changer de camp. Elle s'attendit même à ce qu'il modifie ses allégeances car elle et Sabal étaient après tout complètement semblables, partageant les mêmes perspectives d'avenir. Pourquoi le mage aurait-il hésité à s'allier avec la jumelle plus forte et plus maligne qui était parvenue à s'élever en haut de la hiérarchie de la Maison Mizzrym sans son aide ? Ils auraient pu recueillir tant de victoires en s'alliant ! Même si la chose l'écœurait véritablement, elle lui sourit lascivement et lui proposa le même genre de récompense charnelle que Sabal, croyait-elle, lui avait offerte.

Son frère railla sa proposition. À cet instant même, Greyanna en vint à haïr son frère aussi férocement que sa sœur.

Elle fit tout pour se venger de ses moqueries blessantes. Cela la conduisit naturellement à embrasser de nouvelles entreprises très ingénieuses car peu de temps après, elle imagina un stratagème unique pour se débarrasser définitivement de sa jumelle.

Un groupe de nains gris [1] maraudait dans les tunnels situés au sud-est de la cité et Sabal fut nommée à la tête d'un groupe pour éliminer les bandits. Employant des mesures extrêmes, Greyanna poussa ses agents avec acharnement, qu'ils soient mortels, élémentaires ou démoniaques, jusqu'à ce qu'ils localisent les duergars avant sa sœur. Elle put alors initier son stratagème complexe. L'elfe noire et ses agents kidnappèrent un nain au teint gris ardoise sans que ses compagnons s'en rendent compte, puis ils l'équipèrent d'une amulette de platine que des prêtresses, des mages et son bijoutier personnel avaient fabriquée en un temps étonnamment court. Ils enchantèrent ensuite le nain avec des sorts d'oubli et de persuasion, puis le réintégrèrent à son groupe d'amis.

Sabal découvrit les duergars deux jours plus tard. Après que son groupe fut parvenu à exterminer les nains brigands, ils fouillèrent leurs cadavres et trouvèrent, entre autres choses, la broche de platine. L'amulette était un bijou précieux, splendide, et magique comme le découvrirent rapidement les mages présents sur place – la broche conférait à son porteur plusieurs facultés magiques intéressantes. Sabal ne s'imagina pas un instant qu'un trésor découvert sur le cadavre d'un nain gris puisse être un piège posé par sa sœur… et c'est pourquoi elle s'empara volontiers de cette part du butin.

À partir de ce jour, le corps et l'esprit de Sabal se détériorèrent lentement. Elle s'efforça de dissimuler sa faiblesse apparente à ceux qui auraient pu la remarquer et décidé de l'exploiter pour l'éliminer, la tourmenter ou lui dérober sa position. Un groupe d'individus qui, naturellement, regroupait presque tout le monde à Menzoberranzan.

Pharaun remarqua probablement sa détérioration mentale et physique, mais il ne parvint pas à l'endiguer. Il ne savait peut-être même pas qu'elle portait constamment sur elle un nouvel objet magique particulièrement inhabituel. La malédiction qui la frappait, imprégnée dans chaque faculté magique de l'objet, lui fit s'accrocher à l'amulette avec une fascination obsessionnelle et craindre que d'autres puissent lui dérober si elle ne la dissimulait pas.

Durant les nombreux mois de la maladie de Sabal, Greyanna se demanda parfois si Pharaun s'allierait à elle si elle réitérait sa proposition. Mais elle ne le fit pas. Elle observa et attendit simplement l'occasion d'éliminer enfin Sabal. Elle avait retenu la leçon précédente. Malgré la mort quasi annoncée de sa sœur jumelle, elle ne lui laisserait aucune chance de regagner de nouveau les bonnes grâces de leur mère.

Une nuit, Pharaun quitta la forteresse pour remplir une mission quelconque ou simplement parce

qu'il trouvait la situation à l'intérieur de la résidence familiale oppressante. Plus tard cette même nuit, Sabal, devenue insomniaque et méfiante, parvint à échapper à la surveillance de ses gardes et de ses serviteurs, et elle se mit à errer sans but aucun dans la citadelle.

Greyanna et six de ses laquais affrontèrent Sabal dans le jardin des thallophytes, un lieu où le jardinier topiaire avait taillé les cryptogames phosphorescents en laissant vagabonder son imagination, son sol fertilisé en partie par les restes déchiquetés des esclaves défunts. Les derniers instants de l'existence de Sabal auraient pu sembler misérables si Greyanna avait pu ressentir une telle émotion paralysante. Sa jumelle à l'esprit embrouillé et au corps malade essaya d'utiliser l'amulette de platine contre sa créatrice, mais Greyanna dissipa ses facultés magiques avec une simple pensée. Sabal tenta même de lancer un sort, mais elle échoua dans son incantation, incapable de réciter le sort avec le rythme idéal ou d'exécuter les composantes gestuelles avec la précision nécessaire.

S'esclaffant, Greyanna et les autres agresseurs se rapprochèrent de leur victime – ils n'eurent même pas besoin de la frapper. Leur proximité seule fit hurler Sabal qui étreignit sa poitrine avant de s'effondrer à terre, raide morte. Sa faiblesse l'accompagna jusqu'à la fin…

Greyanna se sentit flouée l'espace d'une seconde, mais elle chassa rapidement ce sentiment. Sabal était morte, c'était l'essentiel, et avec un peu de chance, elle allait pouvoir torturer Pharaun.

Psalmodiant une incantation qui fit naître une brise glaciale et fétide dans le jardin, elle réanima le cadavre de Sabal. Elle allait utiliser son corps, tout d'abord comme un leurre puis comme un instrument d'humiliation. Elle espérait que son frère, avant de mourir, puisse passer un dernier moment plein de « tendresse » avec le cadavre de sa jumelle.

Lorsque Pharaun revint dans le bastion de la Maison Mizzrym une heure plus tard, ses cheveux et ses vêtements étaient toujours aussi bien mis, excepté qu'une odeur de vin l'imprégnait et que sa démarche était légèrement vacillante et pas trop prudente. Il avait visiblement noyé ses problèmes dans l'alcool. L'occasion était parfaite.

En ayant reçu l'ordre, la morte-vivante franchit une des portes situées à l'extrémité du grand hall de la forteresse. Il ouvrit les bras en un geste implorant.

Pharaun fit quelques pas dans sa direction et hésita. Malgré son ivresse, il avait remarqué que sa sœur – en dépit des efforts de Greyanna pour dissimuler sa rigidité cadavérique – se déplaçait maladroitement, le corps ankylosé, une démarche étrangère chez Sabal malgré sa maladie. Mais il détecta la supercherie trop tard. Il était déjà pris au piège.

Greyanna lança un sort de paralysie à voix basse. Pharaun tituba, tous les muscles de son corps se raidissant. Les guerriers drows sortirent de leurs cachettes, l'encerclèrent, le frappèrent à maintes reprises puis se jetèrent sur lui.

Greyanna riait de plaisir. Ses laquais, plus ou moins regroupés en une masse compacte sur le mage, lancèrent des cris de surprise et de consternation. Ils se relevèrent peu à peu et la drow vit que Pharaun n'était pas étendu à terre, ensanglanté et impuissant. Même si cela lui paraissait impossible, il avait réussi à résister à la paralysie magique, puis avait utilisé ses pouvoirs arcaniques pour s'extraire du groupe d'agresseurs.

Ayant deviné que Sabal était morte, Pharaun avait compris que l'absence de soutien d'une haute prêtresse ne lui permettrait pas de survivre au sein de la Maison Mizzrym. Il ne pouvait assurément pas compter sur sa mère cruelle qui n'avait pas hésité à laisser ses filles s'entre-tuer… alors que dire d'un fils misérable. Il courut en direction de la sortie.

— Par là ! Dépêchez-vous ! cria Greyanna en poussant ses agents à l'action.

Tournant dans un couloir, ils virent Pharaun qui s'éloignait, son *piwafwi* se gonflant dans son

dos. Il ne zigzaguait ou ne chancelait pas, le désespoir l'ayant manifestement délivré de son ivresse, mais il se tenait le visage, laissant une traînée de gouttelettes de sang sur le sol poli. Les coups reçus lors de l'affrontement lui avaient assurément laissé quelques blessures.

Les serviteurs de Greyanna tirèrent en utilisant leurs arbalètes de poing, mais leurs carreaux rebondirent sur la cape du mage qui était visiblement enchantée avec un sort d'armure. Elle s'arrêta brièvement de courir pour invoquer une colonne de flammes en direction de son frère. Les assassins poussèrent des cris de douleur et se couvrirent les yeux pour éviter de se retrouver aveuglés. Bien qu'il se retrouva pris dans les flammes, Pharaun – le corps brûlé – ne tituba pas et continua sa course. Les flammes disparurent dans son dos aussi brusquement qu'elles étaient apparues.

La poursuite les mena dans un nouveau couloir transversal. Une double porte en adamantium bloquait le chemin de Pharaun, mais elle s'ouvrit devant lui comme si elle était dotée d'une volonté propre. Greyanna comprit que le mage venait d'utiliser sa broche en argent et en jais familiale pour l'ouvrir. Elle essaya d'utiliser son propre emblème pour la refermer, mais elle était trop éloignée.

Pharaun franchit la porte en plongeant. Il se retrouva sur le parvis, une sorte d'esplanade où les résidents de la forteresse-stalactite de la Maison Mizzrym pouvaient observer la cité en contrebas. Obéissant à la règle, une compagnie de gardes protégeait l'entrée et Greyanna leur hurla d'arrêter le mage.

Ils lui obéirent sans rechigner. Greyanna était une haute prêtresse et le fugitif, un mâle, essayait de surcroît de s'enfuir. Malheureusement, leur fonction première étant de protéger l'entrée contre toute tentative de *pénétrer* dans le bastion, Pharaun les prit par surprise en *sortant* de la forteresse. Il parvint à incanter un sort d'entrave et se précipita en avant.

Lorsque Greyanna arriva à hauteur de la porte, elle reconnut le sort d'entrave que son fugitif de frère avait invoqué – un sort d'hébétement. Les gardes étaient tous hagards, certains ahuris ou tournant simplement sur place, un couple se battant même.

Un fracas, suivi une fraction de seconde plus tard par des grognements et des cris de douleur, lui firent tourner brusquement la tête vers la droite. À l'extrémité de l'esplanade, un second groupe de sentinelles semblait également handicapé, momentanément, Pharaun les ayant pris au piège d'un barrage de givre. Ce dernier disparut en empruntant la sortie qu'elles protégeaient, un escalier de cristal tournant, baigné d'une vive luminescence magique, qui reliait la Maison Mizzrym au sol de la caverne en contrebas.

Greyanna sentit monter en elle une pointe de mécontentement, mais pas plus. Elle n'aurait assurément pas la possibilité de torturer Pharaun, mais son frère finirait par mourir. Il n'avait pas vraiment de lieu où se réfugier et son scélérat de frère avait dû comprendre que son existence était comptée – à moins que sa panique l'ait complètement aveuglé.

Greyanna pourrait en revanche assener le coup fatal qui scellerait son destin. Elle se précipita au bord de l'esplanade et aperçut son imbécile de frère, au corps brûlé et ensanglanté, à mi-parcours dans l'escalier de cristal scintillant. Elle prononça aussi vite que possible la longue et difficile incantation magique qui lui permettrait de faire disparaître l'escalier. Cela ne le tuerait pas, à moins qu'il perde complètement la tête. La faculté de lévitation conférée par la même broche qui lui avait permis de franchir les portes de la forteresse l'empêcherait de tomber. La lévitation se limitant cependant à un déplacement strictement vertical, il constituerait une cible facile pour les sorts et les projectiles.

Elle prononça la dernière syllabe du sort. Au moment où les marches parurent éclater à l'instar d'un groupe de bulles, Pharaun bondit en avant, ses longues jambes étirées au maximum – une véritable paire de ciseaux elfiques. Il parvint tout juste à se réceptionner sur le sommet aplani de

l'énorme stalagmite qui faisait office de base à l'escalier.

Greyanna était impressionnée. Le saut qu'il venait d'effectuer était un exploit athlétique spectaculaire pour un simple érudit blessé et plutôt coutumier de plaisirs hédonistes. Cela ne le sauverait cependant pas. Sa fuite précipitée venait de prendre fin. L'elfe noire se pencha en avant et cria aux horreurs ailées de l'éliminer. Essoufflé, chancelant encore en tentant de recouvrer son équilibre après son saut, Pharaun ne parviendrait assurément pas à repousser deux vagues d'attaquants.

Grotesques prédateurs ailés à l'haleine fétide ammoniaquée, les horreurs ailées témoignaient de la puissance physique et magique des Mizzrym et conféraient à la voie d'accès à la citadelle un style certain qu'aucun soldat n'aurait pu donner. Elles faisaient également de redoutables gardiens. D'un claquement de leurs membres ailés et griffus, l'absence de pattes arrière leur offrant une manœuvrabilité aérienne encore plus soutenue, elles tournèrent leurs longs cous en direction de Pharaun. Elles pointèrent leurs nombreux museaux fourchus dotés de crocs vers le mage, la faim les poussant à l'attaque. Depuis son perchoir, Greyanna ressentit la même avidité que les créatures, bien que la sienne s'intéressait davantage à l'esprit de son frère.

Pharaun cria quelque chose. Greyanna ne parvint pas à distinguer ses paroles, mais elles ne lui apparurent pas magiques – c'était un simple cri de peur ou de supplication… une supplique que les horreurs ailées n'écouteraient pas.

Sauf qu'elles l'écoutèrent… Elles hésitèrent un instant et Pharaun leva les mains. Leurs gueules voraces se mirent à caresser les doigts du mage pour le renifler.

Greyanna poussa un nouveau cri, commandant aux horreurs ailées de tuer le scélérat. Les monstres tournèrent leurs têtes dans sa direction, mais le mage leur adressa de nouveau la parole et elles passèrent outre l'ordre de la prêtresse.

Elle regardait la scène, stupéfaite. Pharaun avait dû croiser les horreurs ailées dans la forteresse car après tout, il y vivait également, mais Greyanna savait qu'il n'en avait jamais monté une.

Seules les femelles de la Maison Mizzrym possédaient ce privilège et seule la monte des horreurs ailées permettait de créer un véritable contact et de développer une réelle maîtrise. Comment alors avait-il pu établir un lien encore plus puissant que le sien ?

Pharaun monta tant bien que mal sur le dos d'une horreur ailée et la créature et ses compagnes bondirent dans les airs. Son frère avait apparemment réussi à dissiper l'enchantement qui contraignait les créatures à ne pas quitter leur poste de garde.

Le mage dirigea sa monture ailée avec bien plus de maîtrise que Greyanna elle-même ne l'aurait fait avec l'assistance d'une selle, d'une bride et d'un aiguillon. Se retournant vers elle avant de s'enfuir dans les airs, il lui lança un sourire moqueur. Les autres horreurs ailées planèrent et volèrent dans les airs de la vaste caverne, savourant leur liberté retrouvée.

Greyanna chassa son incrédulité stupéfaite. Elle désirait réellement savoir comment Pharaun avait appris à monter les créatures – Sabal lui avait probablement servi de professeur, mais comment avaient-ils pu s'entraîner sans que personne le sache ? – mais elle ne perdrait pas une seconde de plus à ressasser cette question. La réponse était bien moins importante que l'élimination du mage.

Elle se tourna et regarda aux alentours. Les gardes que Pharaun avait désorientés n'avaient toujours pas recouvré leurs esprits, mais certaines des sentinelles qu'il avait blessées avec sa pluie de grêle semblaient avoir retrouvé leur sang-froid.

— Tirez-lui dessus ! cria-t-elle en désignant sa cible qui s'éloignait dans l'air. Tuez-le !

Ils lui obéirent avec une hâte toute louable. Ils ramassèrent leurs arbalètes, visèrent le mage et leurs carreaux s'envolèrent dans les airs en une volée inégale.

L'horreur ailée de Pharaun vira brusquement sur l'aile, tremblante, avant de plonger dans l'air en direction du sol où elle s'écrasa parmi les édifices-stalagmites creux de la cité.

— Nous l'avons eu, déclara le capitaine de la garde.

Plus musclée et plus grande que lui, Greyanna n'eut aucune difficulté à envoyer le garde à terre.

— Vous avez eu l'horreur ailée, dit-elle. Nous ne savons pas si vous avez touché le mage. Nous ne savons pas s'il a utilisé sa magie ou sa broche de lévitation pour amortir sa chute. Nous ne savons pas s'il est effectivement en vie, se gaussant peut-être de nous en ce moment même. J'ai besoin de voir son cadavre. Débrouillez-vous comme vous voulez, mais vous allez me le chercher. Dépêchez-y les prêtresses, les mages et les guerriers disponibles dans la Maison – les drows et les esclaves. Mais avant tout, saute !

Il lui obéit et sauta dans le vide. Cette petite satisfaction lui fit quelque peu plaisir.

Ses agents mortels envahirent les rues pendant qu'elle demeurait dans son sanctuaire privé au sein de la forteresse Mizzrym, invoquant des esprits et incantant des sorts divinatoires pour aider les recherches. Mais chose étonnante et incroyable, tous ses efforts se révélèrent inutiles. Lorsque l'anneau de lumière inonda de nouveau la base de Narbondel, annonçant l'arrivée d'une nouvelle journée, elle fut contrainte de reconnaître que Pharaun lui avait échappé… pour l'instant.

Un mois plus tard, elle apprit que son frère était parvenu à rejoindre Tier Breche et qu'il avait sollicité l'Archimage de Menzoberranzan afin d'obtenir un poste au sein de Sorcere. N'ayant pas oublié les facultés magiques que le jeune mâle avait démontré posséder au cours de son entraînement, Gromph avait accepté sa requête.

Cette nouvelle s'avéra un soulagement considérable. Greyanna avait craint que son frère ait quitté la cité, se plaçant ainsi définitivement hors de sa zone d'influence. Il avait finalement simplement choisi de rejoindre le plateau abritant l'Académie. Un jour ou l'autre, il serait forcé de redescendre de son nid et ce jour-là, elle l'éliminerait.

Greyanna attendait ce jour avec impatience jusqu'à ce que sa mère ne la convoque. Possédant les mêmes informations que sa fille quant à la localisation de son fugitif de fils, Mir'ri avait choisi une tout autre méthode pour régler l'affaire : ne rien faire.

Malgré leur statut de mâles, les maîtres de Sorcere possédaient à la fois une quasi-autonomie et une abondance en pouvoirs magiques. Tissant constamment des projets labyrinthiques visant à élever le statut de la Maison Mizzrym, la Mère Matrone avait décidé de ne pas provoquer inutilement les mages. Par conséquent, Pharaun, ayant obtenu un poste au sein du cloître universitaire aux nombreuses tours, était maintenant bien plus utile dans son exil qu'il ne l'avait jamais été dans son foyer – Greyanna devait donc le laisser vivre. Elle avait réussi à remplir ses objectifs premiers, la prééminence parmi ses sœurs et ses cousines, et ne devait plus rechercher à prendre sa revanche.

Cette situation l'irrita profondément au cours des décennies qui suivirent. Elle projeta des centaines de fois de défier les ordres de sa mère et de tuer Pharaun, abandonnant ses plans juste avant leur réalisation. En dépit de la férocité de sa haine, elle craignait encore plus le courroux de sa mère.

Était-il possible que la Mère Matrone ait enfin changé d'avis après tant d'années ? Ou était-ce une nouvelle forme de cruauté, Mir'ri projetant de contraindre Greyanna à un odieux rapprochement avec un frère encore intouchable ?

— J'aurai assurément grand plaisir à revoir mon frère, lança la jeune drow sur un ton terne.

Mir'ri s'esclaffa.

— Je pense en effet que tu en meurs d'envie… le voir et le tuer, n'est-ce pas là ton plus grand désir ?

— Si vous le dites, mère. Vous connaissez notre passé commun. L'histoire de notre rivalité s'est

littéralement jouée devant vous, déclara l'elfe noire.

Et j'imagine que tu as savouré chaque scène de cette histoire, pensa Greyanna.

— Effectivement… et c'est pourquoi je voulais t'instruire à ce sujet. Malheureusement, un problème tout récent prend le pas sur ma volonté de respecter les mages de l'Académie. Pendant ton absence, des mâles ont continué à déserter leur…

— Pharaun s'est enfui de Sorcere ? l'interrompit Greyanna en plissant les yeux. Ils se sont enfin décidés à le punir pour avoir tué ces novices ?

— Non… et non ! Tais-toi et laisse-moi te raconter l'histoire avant d'en revenir à ta petite obsession.

— Oui, mère.

— Les mâles continuent à fuir leurs foyers et malgré nos conseils lui demandant de rester en dehors de cette affaire, Gromph a choisi de mener son enquête. Espérant échapper à notre attention et à notre mécontentement, il a décidé d'agir en utilisant un intermédiaire et a convoqué dans son bureau un agent apte à démêler l'affaire. Heureusement, nous – les membres du Conseil régnant – possédons un cristal de scrutation avec lequel nous sommes récemment parvenus à percer les enchantements de protection entourant son bureau. Pas tous, mais une bonne partie. Nous ne voyons pas ce qui s'y passe, mais nous entendons les propos qui s'y échangent, et cela a suffi à nous révéler le projet de l'Archimage ainsi que l'identité de son laquais. Maintenant, si tu le désires, tu peux prononcer et bredouiller le nom de ton cher frère…

— J'imagine que Gromph lui a déclaré que la résolution de cette affaire était le moyen pour lui de se racheter.

— C'est exact. La question est maintenant de savoir comment nous, les prêtresses, allons réagir.

— Je suppose qu'une bonne raison vous empêche de révéler à Gromph que vous êtes au fait de ses projets.

— Bien évidemment… il y a même plusieurs bonnes raisons. Tout d'abord, notre première confrontation avec l'Archimage s'est avérée courtoise et polie, mais une seconde pourrait se révéler moins amicale. Au stade où en sont les choses, nous hésitions à le pousser dans ses retranchements. Nous ne voulons pas qu'il découvre que nous possédons le moyen de le surveiller clandestinement. Il trouverait le moyen de bloquer nos scrutations ou ourdirait ses plans dans un autre lieu. Il est plus facile pour nous de mettre son pion hors jeu. Pharaun agissant secrètement pour son compte, l'Archimage pourra difficilement s'offenser de son sort s'il venait à lui arriver quelque chose. La difficulté de l'opération est l'affrontement avec ton frère qui se révélera sans nul doute redoutable, en particulier avec la situation actuelle.

— En effet, il maîtrise de nombreuses facultés magiques et nous… nous savons où nous en sommes, déclara Greyanna en acquiesçant.

— Le Conseil s'est donc demandé où il pourrait trouver une prêtresse courageuse et motivée qui oserait traquer le mâle lorsqu'il quittera l'Académie pour enquêter en ville. J'ai dit aux autres que je pensais connaître la candidate idéale.

— Vous avez vu juste.

— La beauté de la chose est que tu as en sus un compte à régler avec lui. Si des personnes t'aperçoivent attaquer Pharaun, elles sauront pourquoi et ne s'interrogeront même pas.

— Oui, c'est bien pensé. Puis-je utiliser toutes les ressources de notre Maison pour m'aider dans mon entreprise ?

— Je ne peux t'offrir qu'un petit groupe d'individus. Si la population te voit descendre en ville avec l'armée entière de la Maison Mizzrym sous tes ordres, ils ne croiront jamais à une vengeance

personnelle. Par contre, tu peux choisir ce que tu veux en armes magiques dans l'arsenal. Mais ne gaspille rien. Et utilise uniquement ce dont tu as besoin.

— Je vais de ce pas commencer les préparatifs, déclara Greyanna en inclinant la tête.

Mir'ri finit par sourire et malgré toutes les attentes déraisonnables d'un tel projet, son sourire n'adoucit pas son visage, ses traits devenant encore plus menaçants.

---

1. Les nains gris, ou duergars, représentent une race maléfique et amère aux pouvoirs mentaux limités. *(NdT)*

Chapitre 4

En dépit des suppositions de certains visiteurs dans la cité de Menzoberranzan, *Le Casier soyeux* n'était pas une boutique de beaux vêtements. C'était en réalité un salon de massage, mais seul un parvenu l'aurait ainsi nommé. C'était plutôt un palais aux mille délices où les serviteurs les plus talentueux de l'Outreterre offraient ce que de nombreux elfes noirs considéraient comme le plus exquis de tous les plaisirs.

Waerva Baenre faisait partie de ses habitués. Une huile chaude et parfumée recouvrait déjà son corps voluptueux et elle aurait voulu pouvoir se relaxer complètement entre les mains de son masseur, et ne penser à rien d'autre.

Mais elle n'était malheureusement pas là pour ça. Elle était entrée dans cette chapelle des plaisirs pour mener ses affaires, des affaires qui pouvaient être dirigées bien plus discrètement et sans trop de risques en ce lieu que dans la citadelle de la Maison Baenre ou la résidence de l'ambassadrice dans l'enceinte ouest. C'est pourquoi sa nature sociable l'avait poussée à réserver une salle privée confortable avec deux sofas bien galbés et un couple de masseurs humains sourds et muets, aux corps musclés, plutôt que Tluth, son masseur habituel aux mains divines.

Heureusement, l'esclave – à la langue tranchée – qu'elle s'était choisi était également très expérimenté. Il malaxa les muscles de son cou d'une façon à la fois douloureuse et extatique, lui arrachant un grognement de plaisir. Umrae choisit bien évidemment cet instant béni pour pénétrer dans le salon.

Le trouble momentané de Waerva ne fit nullement sourire Umrae. La femelle Baenre n'imaginait rien qui puisse accomplir un tel exploit. Umrae était une drow plutôt émaciée et sans charme, sa peau possédant la teinte gris-noir et terne du charbon, la coupe de ses vêtements quelconques jurant quelque peu avec les modes vestimentaires de Menzoberranzan. Elle se présentait toujours à leurs réunions clandestines avec une attitude raide et empruntée, sa tension nerveuse manifeste. Waerva supposait que c'était là la différence entre les roturiers et les nobles. Quelle que puisse être la situation, une aristocrate parvenait toujours à afficher une certaine grâce.

— Elle s'est plongée dans l'examen de cartes de l'Outreterre ! lança Umrae, sa voix monotone imitant parfaitement son style.

— Cela ne me surprend guère, répondit Waerva. Ta maîtresse est relativement maligne. Je n'ai jamais pensé qu'elle puisse rester là sans rien faire. (Le masseur planta ses doigts dans le haut de son dos et la drow frissonna.) Nous allons en parler, mais tout d'abord, je te prie de rassurer mon esprit. Dis-moi que personne d'important ne t'a vue pénétrer dans cette salle privée.

Umrae prit une mine renfrognée, apparemment contrariée par cette seule suggestion.

— Non, personne ne m'a vue.

— Alors je te prie de retirer tes vêtements. Tu es supposée être venue ici pour recevoir un bon massage et je veux que tu aies l'air relaxée lorsque tu rentreras chez toi. En outre, ces humains ont des doigts de fées.

Le front plissé, comme si elle imaginait Waerva se moquer d'elle, Umrae fit un geste brusque en direction de l'humain, plus petit et moins musclé que son compagnon, que la Baenre lui avait choisi. Prenant bien soin de ne pas la regarder dans les yeux, l'esclave commença à la déshabiller et déposa ses vêtements sur les crochets fixés au mur.

— Qu'allons-nous faire alors ? demanda la roturière. Elle est sous bonne garde. Malgré les ressources dont je dispose, et que vous m'avez données, je ne suis pas certaine de pouvoir la tuer et de m'en sortir… vous devez cependant avoir des assassins chevronnés à votre solde.

— Bien entendu. (Waerva referma ses yeux bridés couleur rubis au moment où l'esclave pressa et massa un autre de ses muscles noués, ce dernier se laissant aisément soumettre. Il était même incroyable qu'elle ne se soit pas rendu compte de la tension de ses muscles avant que le masseur s'en charge.) Un meurtre pourrait être le bienvenu. Cela la retirerait définitivement du plateau de *sava*.

— C'est d'accord alors ? demanda Umrae en se couchant sur le sofa.

Son masseur repoussa délicatement sa crinière de cheveux blancs rêches pour exposer sa peau.

— Tu me sembles bien impatiente d'en finir, déclara Waerva en affichant un grand sourire.

— Je dois admettre que je ne suis pas sa plus grande admiratrice. (L'humain d'Umrae ouvrit une bouteille d'onguent en porcelaine blanche et une odeur suave emplit l'air.) Mais ce n'est pas ça l'important. L'important est de nous protéger toutes aussi longtemps qu'il le faudra.

— Je le reconnais volontiers, dit Waerva, mais je m'inquiète car un assassinat manqué pourrait se révéler contre-productif. Cela n'éveillerait-il pas les soupçons de ta maîtresse ? Cela ne les appuierait-il pas ? Et ne possède-t-elle pas une adjointe de même sensibilité qui pourrait la remplacer au pied levé si elle venait à mourir ?

Umrae se renfrogna de nouveau en réfléchissant à ces questions, une chose qu'elle n'appréciait visiblement pas. Son esclave étala une mince couche d'huile ambrée sur son dos.

D'un autre salon dans l'édifice leur parvinrent des bruits étouffés et déformés ressemblant à des cris, des rires et des éclaboussements. Waerva imagina que des mâles devaient s'amuser dans un des bassins de l'établissement. Les femelles drows de la cité étaient rarement d'humeur à jouer et à chahuter.

— Je comprends, mais que voulez-vous que je fasse ? demanda finalement Umrae.

— Nous opposer à cette menace de manière plus subtile. Elle ne peut pas nous faire de mal si ses soupçons ne se confirment pas.

— Comment s'en assurer ? demanda Umrae d'une voix tremblotante, son esclave commençant à pétrir ses chairs avec le dessus de ses poings.

Il va lui falloir une bonne mesure de chance pour détendre ses membres pétrifiés, pensa Waerva.

— Ne suis-je pas une prêtresse de la Maison Baenre ? demanda Waerva.

— Une prêtresse oui, mais au statut très mineur.

— Quelle insolence dans ces propos, lança Waerva en raidissant ses muscles, les mains de son masseur les dénouant instantanément.

— Je voulais juste dire que…

— Je sais ce que tu voulais dire par là, et je ne le nie pas. Après tout, cela explique ma présence ici. Mais réfléchis bien : ma tante Triel s'appuie depuis toujours sur les conseils de deux personnes, Gromph et Quenthel. Elle ne peut plus parler à Gromph depuis qu'elle a choisi de ne rien révéler à tous les mâles. Et je doute également qu'elle puisse s'entretenir souvent avec Quenthel en ce moment. La petite démone est très occupée par ses propres problèmes. Il lui est arrivé une sacrée mésaventure à Tier Breche.

Umrae tordit son cou pour regarder sa compagne conspiratrice.

— J'ai entendu quelques rumeurs à ce sujet. Que s'est-il réellement passé ?

— Je n'en sais rien… *bien que j'aimerais vraiment le savoir*, pensa-t-elle… mais quoi qu'il ait pu se passer, cela nous profite. Nous aimerions que Triel perde ses conseillers.

— Et en ce qui concerne son nouvel enfant, ce fils à la nature mystique ? On raconte qu'il l'accompagne dans ses moindres déplacements.

— Jeggred n'entre pas en compte, déclara Waerva avec un sourire. C'est un formidable spécimen de sa race, mais ce n'est pas vraiment un puits de sagesse. Je peux t'assurer que la pauvre Triel va bientôt être contrainte de faire appel à d'autres prêtresses Baenre pour l'aider à y voir plus clair, même à des drows insignifiantes comme moi. Cela permettra à nos amis de gagner du temps pour se libérer de toute interférence extérieure.

— Vous y parviendrez si Triel accepte de vous prêter son oreille.

— Oh, elle le fera. Nous, les femelles Baenre, sommes très fières. Il est inconcevable aux yeux de Triel qu'une de nos femelles puisse vouloir abandonner la Première Maison en faveur d'une nouvelle vie dans un autre lieu. Elle n'est bien évidemment pas née au bas du bas de la hiérarchie familiale et si cela avait été le cas, elle aurait vécu auprès de dizaines de sœurs et de cousines plus âgées ayant la préséance sur elle et occupant tous les postes majeurs. Même si je me mettais à les abattre les unes après les autres à la moindre occasion, même légère, il me faudrait probablement des siècles pour atteindre une position au pouvoir véritable au sein de ma famille.

— C'est vrai, vous avez raison. Mais qu'allez-vous lui dire ?

— L'évidence même. (Waerva poussa un soupir d'une voix mal assurée, son masseur malaxant maintenant son articulation sacro-iliaque.) Pour ce que nous en savons, c'est peut-être même la vérité.

— Effectivement.

Umrae se tut et l'air se remplit d'un silence maussade. Les mains de son esclave firent naître des bruits de claquement et de sucement en dansant sur son dos maigre et lisse.

— Par les six cent soixante-six strates des Abysses, déclara Waerva, que t'arrive-t-il ? Si tu as des doutes, il est bien tard.

— Je n'en ai aucun. Je ne veux plus être la simple secrétaire de ma dame. Je veux acquérir un nom de famille. Je veux devenir haute prêtresse et rejoindre la noblesse.

— Et tu y parviendras. Lorsque ta cabale écrasera l'ordre établi, ses membres récompenseront mon aide en faisant de moi la Mère Matrone d'une nouvelle Maison exaltée, où je pourrai alors t'adopter comme ma fille. Pourquoi prendre alors un air aussi morose ?

— C'est que je me pose quelques questions. Ce silence… est-ce une bénédiction pour nous, ou une calamité ? Saisissons-nous une véritable occasion ou nous précipitons-nous vers notre perte ?

J'aurais le sommeil plus facile si je le savais, pensa Waerva.

— Laisse-moi te poser une question, déclara la prêtresse Baenre. Au plus profond de ton cœur, sers-tu notre cause par hommage ou par peur ?

— Je la sers pour le pouvoir.

— À bien y réfléchir, dit Waerva, moi aussi. Alors n'hésitons pas un instant à nous emparer du pouvoir qui scintille encore à notre portée.

— Je…, commença Umrae.

Cette dernière poussa un gémissement et raidit ses orteils, son masseur humain parvenant enfin à faire frissonner son corps de plaisir.

Waerva le prit comme un bon présage.

Pharaun savourait le spectacle offert par le Bazar. Né et élevé à Menzoberranzan, il avait bien évidemment déjà visité cet endroit plein de vie des centaines de fois par le passé, mais après

plusieurs dizaines [1] assigné à résidence en se demandant si son existence touchait à sa fin, ce spectacle lui paraissait maintenant formidable.

La plupart des étals étaient éclairés par des champignons phosphorescents qui mettaient en valeur les marchandises, un sort d'illumination destiné à produire un effet semblable ou les simples résidus fortuits d'un autre enchantement. La lumière n'était jamais trop vive, en partie atténuée afin de ne pas blesser la vision nocturne des elfes noirs. Les Menzoberranyrs cheminaient dans les nombreuses allées à la pénombre accueillante, tous ces habitants doués d'un certain intérêt.

Une haute prêtresse, de la Maison Fey-Branche à en juger par la livrée de ses serviteurs, s'extirpa de sa litière à rideaux pour examiner des lézards de monte avec un œil aussi compétent et une main aussi ferme que n'importe quel valet d'écurie. Un mâle à l'apparence quelque peu miteuse, un fils ayant probablement perdu les faveurs de sa Maison mineure, discutait avec un cordonnier pendant qu'un complice ouvrait son grand manteau pour y glisser une belle paire de bottes en peau de serpent. Des roturiers mâles, contraints de baisser les yeux devant chaque femelle drow et de s'effacer devant les nobles des deux sexes, se vengeaient en fanfaronnant d'un air moqueur au milieu des créatures plus mal loties que les elfes noirs. Ces dernières formaient un groupe véritablement disparate – des nains gris, des hommes-poissons aux yeux exorbités baptisés kuo-toas et même un imposant ogre-mage cornu originaire du Monde du dessus – et suffisamment intrépides pour commercer et même vivre dans une cité drow. Les êtres les plus vils évoluaient au sein des esclaves – des créatures tout aussi nombreuses que les gens libres mais facilement laissées de côté en raison de leur complète insignifiance. Des guerriers orques, gnolls [2] et gobelours [3] protégeaient leurs maîtres et leurs maîtresses, des gobelins affamés et soucieux servaient de coursiers aux marchands, et les petits kobolds aux traits reptiliens ramassaient les ordures et les transportaient ailleurs.

Grâce aux missions qu'il avait effectuées par le passé dans les Contrées de la lumière, Pharaun savait que ce carrefour commercial aurait été extrêmement bruyant s'il s'était trouvé dans un des pays du Monde du dessus. Mais les Menzoberranyrs, afin d'éviter que leur caverne résonne constamment d'un brouhaha sonore, avaient placé des enchantements habiles sur le sol rocheux. Les bruits environnants proches étaient aussi audibles qu'au naturel, mais les bruits plus lointains s'étouffaient et disparaissaient dans le léger bourdonnement que Pharaun et Ryld avaient entendu lorsqu'ils étaient assis à la périphérie de Tier Breche.

Dans le Bazar, plusieurs de ces tampons magiques opéraient à proximité les uns des autres. Pour des nouveaux venus, l'effet pouvait se révéler quelque peu déconcertant car un simple pas les portait souvent d'une zone tranquille à une zone très bruyante résonnant des cris tonitruants d'un vendeur ou du son aigu d'une cornemuse.

Heureusement, aucun enchantement de la sorte n'existait pour supprimer les odeurs du marché qui composaient une magnifique tapisserie olfactive. L'air embaumait de senteurs épicées, des produits exotiques importés du monde de la surface, et d'autres « parfums » légèrement plus âcres mêlant des odeurs de vin chaud, de cuir, d'huile de cuisson brûlée, d'excréments de rothés, de sang frais et d'un millier d'autres choses. Pharaun ferma les yeux et inspira à fond.

— C'est vraiment toujours aussi grandiose, n'est-ce pas ?

— Si tu le dis, lui répondit Ryld.

Pour son excursion à l'extérieur de Tier Breche, Ryld avait jeté sur ses épaules musclées son *piwafwi*. La cape recouvrait sa cotte naine et son épée courte, sa capuche dissimulant ses traits, mais aucun vêtement n'aurait pu cacher l'énorme arme qui apparaissait dans son dos. Ryld avait baptisé son épée large *Pourfendeuse* et bien que Pharaun déplorait un nom de baptême aussi laid et banal, il devait admettre qu'il correspondait bien à la réalité. Dans les mains expertes de son ami, l'arme

magique pouvait découper en deux presque n'importe qui en un seul coup de taille.

Ryld paraissait complètement décontracté, mais le mage savait que son apparence était trompeuse. Le maître de Melee-Magthere scrutait discrètement leur environnement, à la recherche de tout signe de danger, avec une facilité que même Pharaun n'aurait pas pu égaler – et cela en dépit de sa nature très observatrice.

— Bien sûr que je le dis, poursuivit Pharaun. Quelque chose te dérange ou est-ce simplement ta nature maussade et coutumière qui s'exprime ?

— Une chose en effet me dérange, déclara Ryld. (D'un geste de la main, il engloba la foule, les échoppes et le labyrinthe de venelles qui serpentait au sein du marché.) Je pense que le Bazar aurait besoin d'un peu d'ordre.

Pharaun lui lança un grand sourire avant de répondre.

— Fais attention ou je vais être contraint de rapporter tes paroles blasphématoires. C'est le chaos qui nous construit et qui fait de nous ce que nous sommes.

— Oui. Le chaos est synonyme de vie. Et de créativité. Le chaos nous rend plus forts. Je n'ai pas oublié le credo, mais d'un point de vue pratique, ne vois-tu pas que tout ce « bazar » pourrait servir de voile protecteur aux ennemis de la cité ? Ils pourraient l'utiliser pour faire entrer clandestinement leurs espions et leurs assassins, et faire sortir les secrets et les trésors qu'ils déroberaient.

— Mais je suis persuadé qu'ils l'utilisent ainsi. C'est assurément la méthode que nos agents emploient dans les autres marchés de l'Outreterre.

Une femelle orque traversa la foule d'un pas précipité, la tête baissée et un parchemin serré dans la main. Son maître l'avait peut-être menacée de la fouetter si elle ne livrait pas rapidement son message. Elle tenta de se faufiler entre Pharaun et un autre piéton, mais elle fit un mauvais pas et bouscula le mage.

L'esclave à visage porcin dressa la tête et s'aperçut qu'elle venait de bousculer un élégant elfe noir aux beaux habits. Sa gueule, dotée de canines inférieures saillantes, s'ouvrit de terreur. D'un geste rapide de la main, Pharaun lui intima de s'éloigner. Elle se retourna et s'enfuit en courant.

— Alors le Conseil régnant devrait exercer un contrôle plus important dans le Bazar, continua Ryld. Et ne pas se limiter à y dépêcher de temps à autre une patrouille afin de décourager le vol. Institutionnaliser les marchands. Et effectuer des fouilles de routine sur leurs bêtes de somme, dans leurs tentes et leurs étals.

— De ce que j'en sais, déclara Pharaun, ton idée a déjà été soumise et à chaque tentative, le Bazar est devenu moins rentable, les coffres des Mères Matrones se remplissant beaucoup moins. Et j'imagine que cela se reproduirait encore maintenant. De tels règlements gêneraient également toutes les Maisons qui elles-mêmes dirigent des opérations illicites dans le marché. Car je peux t'assurer qu'un grand nombre d'entre elles y participe.

Pharaun ne pouvait pas l'ignorer. Avant son exil familial, lui et Sabal avaient joué un rôle considérable dans le commerce clandestin et très illégal avec les gnomes des profondeurs, les svirfnebelins, les plus dangereux des nombreux ennemis des elfes noirs.

— Si tu le dis, déclara de nouveau Ryld. Né roturier, certaines choses m'échappent.

Le mage poussa un soupir. Son ami était effectivement né au plus bas de l'échelle sociale drow, mais au cours de son ascension jusqu'à son éminent poste actuel, il avait été contraint de s'immerger complètement dans les intrigues de la noblesse. Il prenait cependant parfois un malin plaisir à jouer les paysans ignorants.

— Eh bien, je me réjouis que tu te sentes si proche de tes racines, lui dit Pharaun. Et je compte bien sur ta connaissance des quartiers pauvres pour m'éviter tout ennui avec les gens des classes

inférieures.

— Je me demandais bien quand tu allais proposer une telle visite. N'aurions-nous pas dû nous diriger directement dans l'Estmyr ou le Braeryn ?

— Il est inutile de nous précipiter dans ces quartiers sans avoir tout d'abord réuni quelques informations.

Pharaun espérait pouvoir rassembler de telles informations rapidement, mais il aurait tout de même aimé pouvoir flâner dans diverses boutiques. Comme La Carafe de Daelein Noire-brillance, une échoppe qui proposait une stupéfiante collection de vins, d'alcools et, pour ceux qui savaient le lui demander, de potions et de poisons en provenance du monde entier. Cela lui aurait peut-être permis d'éclaircir ses idées.

Ce temps passé à la flânerie lui aurait peut-être également proposé une nouvelle énigme à résoudre car malgré l'abondance des produits à la vente, il lui apparut que le Bazar proposait moins de marchandises qu'à l'accoutumée. Quelle en était la raison ? Cela avait-il un lien quelconque avec les fugitifs mâles ?

Et que dire du démon arachnide qui était apparu sur le plateau de l'Académie à proximité de lui et de Ryld, avant de pénétrer dans Arach-Tinilith ? Cette attaque avait-elle également un lien, ou était-elle simplement liée à une des innombrables vendettas clandestines de Menzoberranzan et n'ayant aucun rapport avec sa mission ?

Il se força à sourire. Il savait si peu de choses et les quelques informations glanées ici et là lui permettaient à peine de se rassurer.

— Nous y sommes, annonça Ryld.

— En effet.

Taillée dans une saillie rocheuse longue et relativement basse, *La Boîte à bijoux* se trouvait à quelques pas à peine des limites officielles du Bazar où tous les commerçants étaient contraints de changer d'emplacement tous les soixante-six jours. En dépit de l'absence d'un panneau ou de tout autre support extérieur annonçant son nom, l'établissement parvenait à attirer un flot constant de clients et de marchands. Et lorsque les deux maîtres s'engagèrent dans l'escalier qui courait de la rue jusqu'à la porte de calcaire en contrebas, Pharaun entendit de nombreux bruits festifs, plus bruyants qu'à l'ordinaire. Ces bruits mêlaient des rires, des conversations animées et l'air entraînant d'un trio musical, composé d'une longue corne, d'une yarting [4] et d'un tambourin. La troisième corde de la yarting lui parut cependant quelque peu désaccordée, trop basse.

Ryld frappa à la porte en empoignant le marteau en cuivre qui l'ornait et un petit panneau coulissa en son centre. Une paire d'yeux l'observa avant de disparaître. Puis la porte s'ouvrit en grand.

Pharaun affichait un grand sourire. Au cours de ses nombreuses visites dans l'établissement, il n'avait jamais vu personne se faire refouler et il soupçonnait que le judas était un moyen supplémentaire de conférer à La Boîte à bijoux un air encore plus clandestin. Le portier aurait cependant peut-être dissuadé toute femelle d'y pénétrer.

La salle au plafond bas située par-delà la porte était imprégnée d'une odeur d'encens suave et légèrement enivrante. Les trois musiciens étaient serrés sur une petite estrade sise le long du mur ouest. Quelques-uns des clients profitaient du spectacle, mais la plupart d'entre eux avaient choisi de se concentrer sur d'autres plaisirs. À une table, une demi-douzaine de rufians ébouriffés vidaient leurs verres en même temps, participant visiblement à un concours de boissons. D'autres mâles lançaient des dagues sur une cible fixée au mur avec un mépris évident pour la sécurité de ceux qui se trouvaient à proximité. Sur les tables, des dés s'entrechoquaient, des cartes étaient froissées et

abattues, et des pièces raclaient leur surface, les joueurs les plus chanceux ramassant leurs gains.

Ryld étudia son environnement avec sa vigilance discrète coutumière afin de dresser la liste des menaces potentielles. Pharaun s'amusa toutefois lorsqu'il vit le regard de son ami s'attarder sur les plateaux de sava en forme de toile d'araignée, son bref examen lui ayant assurément permis d'analyser les quatre parties en cours.

Le *sava* était un jeu complexe imitant une guerre entre deux Maisons nobiliaires – c'était du moins sa représentation moderne. Pharaun avait pu observer un plateau et des pions très anciens qui représentaient le conflit éternel des drows contre leurs ennemis jurés, mais ces pions-là avaient disparu bien avant sa naissance, passés de mode, probablement parce qu'aucun drow ne désirait jouer les nains.

Possédant un plateau en forme de grille, ou de toile d'araignée, où se déplaçaient les pions aux facultés diverses, le *sava* ressemblait à d'autres jeux issus d'autres cultures, mais pour célébrer le chaos qui coulait dans leur sang, les drows avaient trouvé le moyen d'introduire un facteur aléatoire dans un jeu à la précision parfaitement mécanique. Une fois par partie, chaque joueur avait la possibilité de renoncer à sa phase de déplacement pour lancer les dés de *sava*. Si l'araignée apparaissait sur la face supérieure des dés, le joueur pouvait alors déplacer un pion de son adversaire pour éliminer un pion de son propre camp, une règle qui reconnaissait la propension des elfes noirs à se trahir les uns les autres face à une dangereuse menace externe.

Pharaun, qui se considérait intérieurement comme bien plus malin que Ryld, avait toujours été contrarié de ne pas pouvoir battre le maître d'armes au *sava* car son ami maniait les pions – mère, prêtresse, mage, guerrier et soldat orque – et les dés aussi bien qu'une épée. Il prétendait même que l'art du combat et le *sava* étaient deux choses identiques, Pharaun n'ayant cependant jamais véritablement compris ce qu'il voulait dire par là.

Le mage tapota l'épaule de Ryld pour attirer son attention.

— Va jouer. Amuse-toi. Prends leur argent. Et n'oublie pas de discuter pendant la partie. Vois ce que tu peux découvrir. Pendant ce temps, je vais tenter ma chance à la cave.

Ryld acquiesça.

Pharaun navigua dans la salle bondée pour rejoindre le bar. Nym l'unijambiste au visage flétri était assis sur un tabouret derrière le bar ; la misanthropie inconditionnelle et revêche du vieil elfe noir égalait l'insociabilité de tous les démons que le maître de Sorcere avait pu invoquer jusqu'à présent. Le vieux mage de guerre à la retraite lançait d'une voix rageuse menaces, obscénités et ordres aux esclaves gobelins afin qu'ils servent ses clients, mais il stoppa son débit oral suffisamment longtemps pour accepter une poignée de pièces d'or. En échange, il tendit un vieux morceau de cuir numéroté auquel étaient attachées plusieurs clés.

Les clés en poche, Pharaun franchit l'arche située à côté du bar et descendit une autre volée de marches. En bas des escaliers l'attendait ce que *La Boîte à bijoux* offrait véritablement à ses clients, ce qui expliquait également pourquoi Nym n'avait pas daigné fixer de panneau à l'extérieur de son établissement.

À Menzoberranzan, où une déesse et ses prêtresses régnaient en maîtresses, très peu de femelles elfes noires se retrouvaient dans le besoin de vendre leurs charmes. Seule une petite poignée de femelles malades et infirmes, vivant dans une pauvreté des plus noires, était contrainte à une telle déchéance. Par conséquent, un mâle qui désirait s'offrir une compagne de jeu pour la nuit possédait un choix qui se limitait à ces rares femelles peu attirantes ou aux femelles des races esclaves.

Mais ce n'était pas toujours le cas, notamment pour ceux qui avaient une bourse bien ronde. La raison de l'existence de femelles attrayantes dans ce bouge s'expliquait par le fait que même s'ils

consacraient généralement leurs efforts militaires à combattre des manteleurs [5], des svirfnebelins et d'autres races adverses de l'Outreterre, il arrivait parfois que les cités drows s'attaquent les unes les autres. Et en ces rares occasions, ces conflits armés faisaient des prisonnières.

La chose légitime et prudente à faire avec des prisonnières de la sorte était de les interroger, de les torturer, puis de les tuer. Malgré cela, Nym avait réussi à maintes occasions à soudoyer des officiers et à leur acheter des captives qu'il faisait ensuite entrer clandestinement à Menzoberranzan et dans la cave de son établissement.

Nym prenait tous ces risques car il supposait, à juste titre, qu'un bon nombre de mâles de la cité paieraient un bon prix pour obtenir le privilège de dominer une femelle et dans son établissement, un client avait tous les droits avec les prisonnières. Nym pouvait également fournir à ses clients un martinet, un brasero, des tenailles… sa seule exigence étant le paiement d'une surtaxe si des cicatrices étaient laissées sur le corps de ses gagneuses.

L'existence de ce bordel ne s'avérant pas tout à fait clandestine, Pharaun ne savait pas vraiment pourquoi les Mères Matrones ne l'avaient pas fait fermer. Car à première vue, il semblait assurément encourager le mépris envers le sexe dirigeant. Elles s'imaginaient peut-être que les mâles qui extériorisaient ainsi leurs rancœurs se retrouvaient plus respectueux à l'égard des femelles de leurs propres Maisons. Il était également très probable que Nym leur reverse une part importante de ses bénéfices.

Quoi qu'il en soit, *La Boîte à bijoux* lui semblait être un lieu raisonnable pour récolter des informations au sujet des fugitifs mâles, surtout s'ils possédaient un espion dans la place. Pharaun n'était plus certain d'y trouver des renseignements, mais il se révélerait peut-être chanceux.

L'escalier donnait sur un couloir orné de nombreuses portes. Des gémissements de plaisir et des grognements de douleur résonnaient faiblement derrière certaines d'entre elles. L'endroit avait davantage de clients qu'à l'accoutumée.

Le mage s'avança dans le couloir jusqu'à atteindre la porte numéro quatorze. Il hésita un instant, puis se renfrogna avant de faire tourner la plus grosse des clés dans la serrure. La porte s'ouvrit en grand.

Assise sur une couche, des menottes aux poignets et aux chevilles, Pellanistra n'avait pas beaucoup changé. Ses membres étaient toujours aussi bien proportionnés et galbés, elle avait le visage en cœur et quelques nouvelles cicatrices ornaient son corps, des clients récents ayant passé leurs nerfs sur elle. Sa lèvre inférieure était également fendue et son œil droit était gonflé et fermé, son dernier client l'ayant visiblement frappée.

Elle leva son visage, reconnut le mage et se jeta sur lui, ses longs ongles tendus vers lui. Elle chancela cependant rapidement, un enchantement vrillant son corps de douleur, ses chaînes fixées au mur empêchant toute autre action. Elle perdit l'équilibre et se laissa tomber sur les fesses.

— Bonjour Pellanistra, dit Pharaun.

Elle lui lança un crachat et son visage se tordit de douleur, l'enchantement s'activant une nouvelle fois. Le crachat tomba à quelques centimètres des grandes bottes souples du mage.

— Même si je n'aime pas m'abaisser à énoncer des vérités, déclara-t-il, je suis contraint de te dire que tu ne fais que te blesser davantage. (Il s'avança et lui tendit la main.) Calme-toi et asseyons-nous pour discuter, comme avant. Je peux même retirer tes chaînes si tu veux.

— On avait conclu un marché ! lança-t-elle.

— Je refuse de discuter avec une personne assise par terre. Cela blesse ma dignité, tout autant que la tienne. Allez, sois raisonnable. Prends ma main.

Elle ne prit pas sa main et se releva péniblement, ses chaînes cliquetant. Pharaun détecta une

odeur fleurie, un parfum que Nym l'avait assurément contrainte à porter.

— Bon, tu ne te sens pas mieux ? lui demanda-t-il. Tu veux que je te retire ces menottes ?

— Nous avions passé un contrat et je suis la seule à l'avoir respecté !

— J'aimerais que tu m'invites à m'asseoir.

— Tu m'as abandonnée !

Pharaun tendit ses longues mains fines avant de répondre.

— D'accord, prêtresse. Si tu veux vraiment en parler, je vais te répondre. Il est exact que c'est moi qui t'ai recrutée. Il est encore exact que tu t'es comportée à merveille – tu étais même proche de la libération – mais ma situation a changé du jour au lendemain. Tu as assurément dû en entendre parler.

— En effet. Tu as donné ton appui à la mauvaise des deux jumelles et Greyanna a pu se jouer de toi. Elle a tué sa sœur et tu n'as rien pu faire pour l'arrêter. Si tu n'avais pas pris tes jambes à ton cou pour rejoindre Sorcere, elle t'aurait même tué.

Pharaun lui adressa un sourire du coin des lèvres.

— Je ne pense pas que j'encouragerai les bardes à raconter ça ainsi lorsqu'ils composeront l'histoire épique de ma vie.

— Mais après avoir gagné ta place au sein de Tier Breche, une fois ta liberté d'aller et venir retrouvée, tu aurais pu revenir ici.

— Il m'est arrivé de le faire, mais je ne voyais pas l'utilité de faire appel à tes services. Je trouvais cela quelque peu délicat.

— J'aurais pu t'apporter le même genre d'aide que par le passé.

— Non, je ne pense pas. Après mon départ de la Maison Mizzrym, je n'avais plus aucune raison de participer aux luttes de pouvoir au sein de ma famille, ou même des autres Maisons nobiliaires. Je n'avais donc plus besoin d'informations les concernant. La seule rivalité qui m'intéressait alors était celle opposant les mages et même si tu comptes très certainement les praticiens de mon noble art parmi tes clients, je doute qu'ils te soufflent les paroles incantatoires des derniers sorts de leur création. En ce qui concerne nos trouvailles, les mages font partie d'une coterie peu bavarde.

— Tu ne peux pas imaginer ce que cela a été pour moi… ce que c'est pour moi que d'être maltraitée et avilie par des êtres inférieurs, ce que c'est que d'être prisonnière de corps et d'esprit, de ne pas pouvoir communier avec Lolth…

Pharaun leva une main.

— S'il te plaît, tes jérémiades m'incommodent. Tu te comportes comme une humaine pleurnicharde ou un de nos vils cousins du Monde du dessus. Arrête de te plaindre, respire un bon coup et prends le temps de réfléchir… et tu comprendras, toi qui fais partie des ennemis de Menzoberranzan, que l'intérêt que je te porte est pour le moins limité. Comment pourrait-il en être autrement ? Mon intérêt, mon affection, n'étaient pas suffisamment grands pour que je dépense une fortune afin de te racheter à Nym ou même de te faire évader de cet endroit. Surtout que tu n'avais pas rempli tous les termes de notre contrat. Comme tu dois sans doute t'en rappeler, tu étais censée me fournir de précieuses informations sur une période de vingt ans. Je reconnais bien évidemment que tu n'as malheureusement pas pu le faire, mais les choses sont ainsi faites.

— Je comprends, dit-elle en serrant les dents. Et tu as raison, je me ridiculise. En m'oubliant, tu t'es simplement comporté comme n'importe quel drow sensé. Mais par les Fosses démoniaques [6], que me veux-tu maintenant ?

Il désigna de la tête l'autre extrémité de la pièce.

— Pouvons-nous… ?

Elle acquiesça rapidement et ils s'assirent côte à côte, elle sur le matelas de son grand lit octogonal, lui sur un siège en pierre rembourré.

— C'est bien mieux, déclara-t-il. Tu veux que je commande du vin ?

— Viens-en au fait.

— Très bien. J'imagine que ma requête va t'amuser. Après je ne sais combien d'années, la déesse seule doit le savoir, à respirer l'air raréfié et froid d'une existence érudite, à instruire de jeunes esprits impatients, à faire reculer les frontières des arts mystiques…

— À assassiner d'autres mages pour leur dérober grimoires et talismans.

— C'était bien évidemment sous-entendu, lui dit-il en affichant un grand sourire. Quoi qu'il en soit, après toutes ces années d'érudition, je me retrouve impliqué dans les aspects les plus terre à terre de l'existence de notre noble métropole. Je dois résoudre une énigme pour échapper à l'ire de l'Archimage et je te serais reconnaissant, dans cette vie et dans la suivante, si tu pouvais m'aider dans mon enquête.

— Et comment pourrais-je *bien* t'aider ?

— Ne sois pas méprisante. Cela ne te va pas. Car rien ne change véritablement. Je suppose que certains mâles imbéciles ne peuvent pas s'empêcher de cancaner et de fanfaronner avec les femelles de ton espèce et qu'ils oublient très certainement que vous les méprisez et ne leur souhaitez que vilenies. Je suppose également que tu te retrouves parfois contrainte de distraire de telles assemblées où des imbéciles de cet acabit, oubliant ta présence, débattent de leurs affaires les plus secrètes.

— En d'autres mots, tu désires renouer les termes de notre vieil arrangement. Qui porte encore sur quatre années. Si je t'aide à démêler ton problème actuel, continueras-tu à te préoccuper d'affaires plus « terre à terre » ou t'enfermeras-tu de nouveau dans ta tour ?

Pharaun pensa lui mentir l'espace d'un instant, mais son instinct l'en dissuada.

— Je ne sais même pas quel sera mon sort une fois cette énigme résolue, lui avoua-t-il. Pour autant que je sache, si je réussis, je pourrai retrouver mon poste à Sorcere, mes fautes pardonnées, mais pour d'obscures raisons, je n'en suis pas persuadé. Je me retrouve impliqué dans une situation que je ne parviens pas encore à comprendre et seules les noires puissances savent où tout cela me conduira.

— Alors si tu veux que je t'aide, tu devras me libérer… *aujourd'hui*.

— C'est impossible car je n'ai pas les fonds nécessaires sur moi, et je n'ai pas non plus le loisir de pouvoir marchander avec Nym. Tu sais bien que sa nature irascible le pousserait à prolonger toute négociation sur plusieurs jours. Et je n'ai pas non plus le temps d'organiser ton évasion.

Elle ne fit que le regarder fixement… et Pharaun comprit enfin.

— Je comprends, lui dit-il.

— Marché conclu ?

— Oui, si tes informations se révèlent utiles. Voilà mon souci : un nombre inhabituel de mâles se sont enfuis de leur résidence familiale au cours des semaines passées.

— C'est ça ta mission ? Retrouver des fugitifs ? En quoi cela mérite-t-il de dépêcher un maître de Sorcere ?

— Je n'en sais rien, lui dit-il en souriant. Tu sais quelque chose ?

— Pas grand-chose, lui répondit-elle en secouant la tête.

— Honnêtement, la plus petite information m'aiderait bien en ce moment.

— Eh bien, je n'ai entendu que quelques vagues rumeurs, mais elles indiquent que la fuite des mâles n'est pas une simple coïncidence ou plusieurs cas indépendants. Ils se sont tous enfuis vers un

autre lieu pour la même raison, quelle qu'elle puisse être.

— C'est bien ce que je pensais, déclara Pharaun. Sinon, pourquoi Gromph s'y intéresserait-il ? Mais je suis rassuré de savoir que ton esprit vif en est arrivé à la même conclusion.

Pellanistra sourit d'un air sarcastique.

Pharaun passa distraitement son doigt sur l'une des coutures en forme de spirale brodée sur sa robe.

— Je doute qu'un simple danger ait suffi à faire fuir autant de mâles de leur foyer, continua le mage. Certains auraient eu le courage nécessaire de défier cette menace ou l'intelligence de faire appel à leurs parents pour se protéger. Un charme hypnotique me paraît également peu probable. En sus de la résistance innée que nous tous, les elfes noirs, possédons contre de tels effets, certains mâles auraient utilisé des protections du genre amulettes ou broches. Je crois plutôt que nous devons considérer que les fugitifs ont quitté leur foyer de leur plein gré pour accomplir un dessein plus grand. Mais quel dessein ?

— La création d'un nouveau clan marchand ?

— J'y ai pensé, mais Gromph n'y croit pas et je suis convaincu qu'il a raison. Car si c'était vraiment le cas, pourquoi faire tant de secrets ? Le commerce représentant une entreprise importante pour la cité tout entière, les Menzoberranyrs se courroucent rarement lorsqu'un mâle devient marchand. C'est un des deux ou trois moyens légitimes existants pour se soustraire à l'influence sévère et arbitraire des Mères Matrones. (Ses lèvres affichèrent une nouvelle fois un large sourire.) Ne t'offusque pas de mes paroles. Je suis sûr qu'à une époque plus joyeuse, les mâles placés sous ton autorité n'avaient aucune raison de se plaindre de toi.

— En revanche, tu peux croire aujourd'hui que je leur en trouverais de nombreuses.

— En considérant tes expériences les plus récentes, c'est compréhensible. Donc, si les mâles ne s'organisent pas en caravane marchande, que peuvent-ils bien faire ? Quitter Menzoberranzan une fois pour toutes ? Ou alors, que la déesse me préserve, ils sont peut-être même déjà partis ?

— Je ne crois pas. Je ne peux pas te dire précisément où ils se trouvent, mais je pense qu'ils sont encore dans la cité, peut-être dans la Mante ou plus probablement dans le Bauthwaf.

— Voilà ce que j'appelle de bonnes nouvelles. Je n'étais pas vraiment excité à l'idée de mener une traque dans les tunnels de l'Outreterre. Les civilités y sont non seulement quasi absentes, mais en sus, j'aurais manqué le nouveau millésime que les vignerons dévoileront dans deux dizaines.

— Tu n'as pas changé, déclara Pellanistra en secouant la tête.

— Merci pour cette remarque que je considère comme un compliment. Mais allons maintenant à l'essentiel si tu veux. J'ai besoin d'une liste de noms. Qui sont ces clients qui ont lâché ces « quelques vagues rumeurs » que tu as interprétées avec tant de sagacité ?

Elle lui adressa un sourire plein de rancune.

— Alton Vandree et Vuzlyn Freth.

— Qui ont depuis disparu et qui sont donc maintenant dans l'incapacité de répondre à mes questions. Ce qui est plutôt sensé selon moi, mais ça reste toutefois malencontreux.

— Je t'ai dit tout ce que je savais, dit-elle. Tu dois maintenant remplir ta part du contrat.

Le mage plissa le front en lui répondant.

— Ma chère collaboratrice, cela me chagrinerait de te décevoir. J'avais toutefois stipulé que tu devais me livrer des informations d'une certaine valeur et honnêtement, je ne sais pas si c'est le cas. Je n'en ai vraiment pas appris beaucoup plus.

— Fais-le ou je dirai à toutes les personnes qui passeront dans cette cellule que tu recherches les fugitifs. Cela aura peut-être une « certaine valeur » pour la suite de ta mission. Car je suppose que

cette dernière est secrète. Les choses le sont généralement lorsque tu es impliqué et tu n'as pas mentionné qu'une légion d'assistants t'accompagnait pour la remplir.

— Bien vu, lui dit-il en riant. Je me rends. Comment veux-tu que nous procédions ?

— Ça m'est égal. Brûle-moi avec ta magie. Plonge une dague dans mon abdomen. Brise-moi le cou avec ces longs doigts agiles.

— Voilà d'intéressantes suggestions, mais je préférerais que Nym ne me croie pas impliqué dans ton décès – il exigerait assurément de l'argent. Si nous pouvions faire croire que ton cœur a lâché peu de temps après mon départ, j'aurais alors une chance d'échapper à toute accusation.

Il examina la cellule et vit le gros oreiller molletonné posé sur le lit. Il le ramassa et le serra à ses deux extrémités. Il lui parut idéal pour ce qu'il allait faire.

— Ça devrait marcher, déclara-t-il. Aurais-tu l'amabilité de te coucher ?

---

1. Dans les Royaumes Oubliés, les semaines font dix jours et sont baptisées des dizaines. *(NdT)*
2. Humanoïdes malfaisants à tête de hyène. (*NdT*)
3. Les plus grands et les plus puissants de toutes les races gobelinoïdes. (*NdT*)
4. Petite guitare. (*NdT*)
5. Monstre de l'Outreterre ressemblant à un grand manteau noir déplié, et pourvu d'une large gueule pleine de crocs, qui enveloppe ses proies pour les tuer. (*NdT*)
6. Résidence extraplanaire de Lolth et du panthéon drow. (*NdT*)

Chapitre 5

Ryld but une petite gorgée de son vin acide et frais avec une pleine satisfaction car il savait qu'il avait déjà gagné la partie – même si cette dernière n'était pas encore terminée. En trois coups, son mage et son soldat orque en onyx parviendraient à emprisonner et à mettre en échec et mat la mère en cornaline de son adversaire.

Comme à l'accoutumée, il avait obtenu sa victoire sans faire appel aux dés. La vérité était que ces dés en ivoire, leurs faces ornées d'images aux tons chauds, représentaient le seul aspect du jeu de *sava* qu'il n'appréciait pas. Les dés faisaient entrer une règle aléatoire dans un jeu où la ruse était maîtresse.

L'adversaire de Ryld, un jeune drow émacié, membre d'un clan marchand, qui avait la fâcheuse habitude de laisser des gouttes d'alcool couler à la commissure de ses lèvres lorsqu'il sifflait sa boisson, avait lancé les dés très tôt pendant la partie et s'était réjoui que la chance lui permette d'éliminer une des prêtresses du guerrier elfe noir.

Les épaules voûtées, le front en sueur, il observait le plateau de jeu comme si la destinée de son âme se jouait en ce moment même. Un joueur véritablement compétent aurait immédiatement remarqué qu'un seul et unique coup était maintenant possible. Il aurait ainsi prévu l'échec et mat inévitable et abandonné la partie.

Conscient du véritable objectif l'ayant conduit dans *La Boîte à bijoux,* Ryld, qui faisait de son mieux pour paraître tout juste intéressé, reprit le fil de la conversation que lui et le marchand quelque peu éméché avaient échangée par à-coups.

— Votre cousin vous avait-il laissé entendre qu'il allait fuir son foyer ?

— Pas le moins du monde, répondit sèchement le marchand. Pourquoi l'aurait-il fait ? Nous nous méprisions. Mais taisez-vous ! Vous essayez de me déconcentrer.

Ryld poussa un soupir et se laissa aller dans son siège en calcaire grêle à l'apparence peu solide. Du coin de l'œil, il aperçut une chose qui le fit se redresser, vérifier la position précise de *Pourfendeuse* contre le mur et libérer à la dérobée son épée courte du fourreau huilé pendant à sa ceinture.

Il ne savait pas précisément ce qui avait pu l'avertir de ce danger. Ce n'était pas le premier groupe de fêtards qu'il avait vu se lever de leurs sièges et dégainer leurs armes pour échanger quelques passes d'armes ou régler une querelle qui n'avait aucun lien avec le drow encapuchonné qui triomphait de tous ses adversaires au sava. En effet, à l'intérieur de l'établissement clandestin, les lames quittaient leurs fourreaux avec une certaine régularité. En surface, ce nouveau quatuor n'était pas différent des autres, mais Ryld avait percé leur apparence ordinaire. Comme pour lui donner raison, ils se dirigèrent droit vers lui et son adversaire de jeu à travers le voile parfumé d'encens flottant dans la salle. D'autres clients, détectant l'intention des spadassins, leur libérèrent précipitamment le passage.

Une épée longue, à la lueur rougeâtre scintillante – un esprit était peut-être lié dans sa lame en acier –, frappa horizontalement le dessus de la table. Ryld saisit l'arme et la repoussa avant qu'elle puisse bousculer les pièces de sava et ses gains bien empilés devant lui. L'épée longue était aussi acérée que n'importe quelle autre arme magique, mais Ryld réussit à la saisir sans se couper. S'extirpant finalement de ses rêveries, le drow émacié jeta des regards éperdus autour de lui.

— Nous pouvons vous aider ? leur demanda Ryld.

— Nous vous écoutions, lui répondit le propriétaire de l'épée longue.

Même si sa carrure n'était pas aussi imposante que celle de Ryld, le guerrier était néanmoins costaud et grand pour un elfe noir, ses grandes oreilles en pointe paraissant se dresser comme celles d'une chauve-souris. C'était le mieux vêtu et manifestement le chef du quatuor, son large visage maussade portant les traces manifestes d'une récente correction. Dans l'esprit du maître d'armes, le drow s'était fait très certainement rouer de coups par une noble femelle. Ses compagnons devaient le respecter pour cette raison.

D'autant plus que deux d'entre eux étaient également blessés, le premier se déplaçant avec raideur, le second traînant légèrement la jambe. Ils appartenaient peut-être tous à la même famille, une des prêtresses de leur Maison les châtiant avec une certaine régularité.

— Tu as posé de nombreuses questions au sujet de certains fugitifs, continua le guerrier d'une voix traînante et menaçante.

— Ah oui ? répondit Ryld.

Ryld trouvait malheureux que les trois musiciens aient quitté la scène quelques minutes plus tôt. En effet, personne n'aurait pu écouter ses paroles avec le son perçant d'une longue corne.

L'autre mâle prit une mine renfrognée.

— Pourquoi ? demanda-t-il.

— C'était histoire de discuter. Parce que vous savez quelque chose à propos des fugitifs ?

— Non, mais je sais que les clients de *La Boîte à bijoux* n'aiment pas les individus trop curieux. On n'aime pas non plus ceux qui traquent les fugitifs. Et on n'aime pas les oreilles indiscrètes qui finissent par tout rapporter aux Mères Matrones.

— Je ne suis pas un espion.

Ryld l'était peut-être, mais il n'avait aucune intention de le dévoiler à cet imbécile.

— Ah ! lança le guerrier en se moquant. Mais si tu étais un espion, tu ne l'admettrais pas.

— Pensez ce que vous voulez, mais je vous conseille à vous et à vos amis de retourner à votre table et de laisser ce garçon et moi finir notre partie.

Le drow qui avait dégainé l'épée rougeâtre bouillonnait de rage, prêt à exploser.

— Tu essaies de me congédier comme un simple serviteur ? As-tu la moindre idée de qui je suis ?

— Bien évidemment, Tathlyn Godeep. C'est même moi qui t'ai entraîné. Tu ne te souviens pas de moi ?

Ryld repoussa sa capuche en arrière, révélant ses traits jusqu'ici dissimulés.

Tathlyn et ses amis regardèrent leur ancien professeur en roulant de gros yeux ronds comme s'il venait de révéler qu'il était un dragon légendaire et vénérable.

— Je vois que tu ne m'as pas oublié. Je te souhaite donc une bonne continuation.

Tathlyn parut chercher quelque remarque sarcastique afin de sortir de cette confrontation la tête haute, mais les spectateurs commencèrent à s'esclaffer. Sa fierté l'emportant sur ses craintes, il prit finalement un air méprisant.

— En effet, déclara-t-il d'une voix bruyante pour couvrir les rires de l'assistance. Je vous connais bien maître Argith, mais vous ne me connaissez pas et vous ne savez rien de l'individu que je suis désormais. Car je suis le maître d'armes de la Maison Godeep.

La Maison Godeep était une des Maisons mineures de Narbondellyn qui se débattait frénétiquement au plus bas de l'échelle sociale, les nobles leur adressant à peine leur attention. Ryld doutait de la capacité des Godeep à s'élever socialement tant que Tathlyn dirigerait leurs guerriers.

Durant son entraînement, le garçon avait appris à manier l'épée longue avec un talent plutôt honorable, mais il avait toujours démontré posséder une imprudence extraordinaire et un discernement médiocre lorsqu'il s'était retrouvé chef d'escouade.

— Mes félicitations, lui dit Ryld.

— Si vous aviez pu imaginer un jour que j'occuperais une place aussi importante, vous n'auriez peut-être pas pris autant de plaisir à m'écraser les doigts et à éclater mon épaule.

— Je ne l'ai pas fait pour m'amuser. Je voulais t'apprendre à protéger ton flanc gauche et à te tenir debout. J'ai simplement essayé de t'enseigner ces techniques, mais tu n'écoutais pas.

» Pour en revenir à notre conversation, continua Ryld, j'essayais de t'expliquer que je ne rapporterai rien aux Mères Matrones de ce que je pourrais apprendre ici. Ma parole ne te suffit pas ? Si tu me fais confiance, il est inutile de nous quereller.

— Ce n'est pas mon avis.

— Excuse-moi, mon garçon…, déclara le maître d'armes en soufflant. Je sens que ces anciennes blessures et contusions te courroucent encore. Tu voudrais peut-être te défouler sur quelqu'un, mais laisse-moi te rappeler que ce n'est pas moi qui t'ai puni.

Tathlyn demeura silencieux un instant avant de répondre.

— En effet, ce n'est pas vous et je suppose même que les punitions que j'ai endurées pendant mon entraînement étaient nécessaires. Je ne vous en veux pas du tout, maître d'armes. Amusez-vous bien.

Sur ces paroles, il commença à s'éloigner pour finalement se retourner brusquement. La pointe de son épée longue à la lame rouge glissa sur le cou de Ryld.

Quelques instants plus tôt, avant que les quatre compagnons se soient approchés de la table de sava, Ryld avait changé discrètement de position afin de planter ses pieds bien au sol – une technique qui lui permettait de quitter rapidement son siège. Il se releva prestement et dévia la trajectoire de la lame avec un geste agile de son bras, sans toutefois parvenir à la repousser complètement. Le tranchant acéré de l'épée rouge fit couler quelques gouttes de son sang.

Ryld prit conscience que c'était son premier véritable combat depuis plus d'une année. Il avait pensé accompagner une compagnie drow pour patrouiller le Bauthwaf et éliminer quelques-uns des prédateurs qui y pénétraient sans cesse depuis leurs cavernes extérieures, mais il n'avait jamais véritablement pu s'y mettre.

Son « inaction » n'était cependant pas un problème. Il ne craignait pas d'avoir perdu la main. Il se surprit simplement, en pensant aux patrouilles susnommées, de son manque de motivation.

Ces pensées traversèrent son esprit en une fraction de seconde, ne ralentissant aucunement ses réactions martiales.

Tathlyn bondit hors de sa portée, mais un de ses compagnons se lança à l'attaque. Il semblait qu'ils avaient maintenant tous l'intention de combattre, ce qui signifiait probablement qu'ils étaient tous versés dans l'art du combat. Les trois autres guerriers devaient être les parents ou les laquais de Tathlyn car ils n'hésitèrent pas un instant à se joindre à la mêlée.

Ryld esquiva le coup de son adversaire, dirigé vers sa tête, dégaina son épée courte et tendit brusquement le bras dans sa direction. L'élan du drow Godeep, la force et le talent de Ryld, ainsi que la pointe acérée et magique de son épée lui permirent d'enfoncer profondément son arme dans le coude du bras armé de son adversaire. Même si l'épée courte n'était pas son arme de prédilection, sa lame était d'une qualité supérieure – elle pouvait même blesser les créatures éthérées. Du sang jaillit du coude du guerrier et ce dernier, chancelant, lâcha son arme, un cimeterre à deux mains. Il aurait été plus facile de tuer ce guerrier balourd que de l'handicaper, mais Ryld était en mission secrète et un

homicide aurait très certainement plus attiré l'attention des autorités qu'une simple bagarre de taverne.

Tathlyn et ses deux autres amis virent une possibilité d'attaque et se précipitèrent en avant. Ryld comprit qu'il n'aurait pas le temps de dégager son arme du coude de sa victime. S'il tentait le coup, les trois guerriers pourraient l'abattre. Il enveloppa le guerrier blessé dans une sphère de ténèbres et le poussa vers les autres.

Ryld, comme ses adversaires, ne put percer les ténèbres magiques, mais en observant la périphérie du globe, il vit que le drow blessé bouscula ses amis et les fit tituber, ces derniers surpris par cette attaque inattendue. Le maître d'armes profita de cet instant pour se retourner vivement et observer les tables et les chaises qui gênaient ses mouvements, les joueurs de sava le contemplant bouche bée, puis il bondit sur la table où reposait son échiquier. Ses pieds agiles renversèrent les pions qu'il avait placés avec ruse pour battre le marchand, ces derniers roulant sur la table et tombant au sol.

Il sauta de l'autre côté, saisit *Pourfendeuse* et se retourna une nouvelle fois en direction de ses ennemis. En un geste rapide et leste, il dégaina l'arme qu'il préférait d'entre toutes et se mit en position défensive. Malgré sa taille imposante, l'épée large était si bien équilibrée qu'elle était aussi légère qu'une dague dans sa main.

Il vit que les spectateurs de la taverne s'étaient mis à lancer des encouragements et des insultes dans leur direction. Un couple de joueurs à l'esprit vif prenait même des paris sur l'issue du combat.

Les trois adversaires de Ryld encore debout repoussèrent leur compagnon blessé, la sphère de ténèbres l'enveloppant encore, et s'avancèrent avec l'attention manifeste de bloquer le professeur d'escrime contre le mur. Le guerrier de gauche hésita quelque peu à se rapprocher, mais il ne semblait pas vouloir véritablement s'enfuir, à moins bien entendu que Tathlyn lui en donne l'ordre ou que *Pourfendeuse* élimine le maître d'armes de la Maison Godeep.

Ryld n'avait pas l'intention de se laisser plaquer contre le mur. Il s'en éloigna de la même façon qu'il s'en était approché, c'est-à-dire en sautant de nouveau sur la table pour charger ses ennemis.

Atteignant le bord de la table, il vit l'extrémité d'une rapière prête à s'enfoncer dans son abdomen. Le propriétaire de l'arme, le plus courageux des deux parents de Tathlyn, était rapide et son stratagème était plutôt bien pensé. L'élan de Ryld était tel qu'il ne pourrait probablement pas éviter de se jeter sur la pointe de la lame du jeune guerrier.

Il pouvait toutefois utiliser *Pourfendeuse* pour parer la rapière. L'épée large frappa bruyamment l'arme plus petite du drow et brisa son extrémité.

L'impulsion de Ryld le dirigea tout droit sur le guerrier, la proximité ne lui permettant pas de redresser *Pourfendeuse* – son adversaire avait l'avantage. Le maître d'armes de Melee-Magthere choisit d'utiliser le gros pommeau en acier de son épée large pour frapper le front du guerrier drow. Le coup violent qu'il reçut à la tête le fit tomber en arrière.

Quelque chose frappa au même moment le plastron d'armes de Ryld, sans lui causer aucun dégât. Il baissa les yeux et vit qu'un client de la taverne, un joueur qui avait parié sur ses adversaires, avait chargé son arbalète de poing pour tirer un carreau dans sa direction – Ryld n'avait cependant pas le temps de chercher le coupable dans l'assistance. Il devait se préoccuper de repousser les prochaines attaques des deux spadassins encore présents.

Comme il s'y attendait, Tathlyn fut le premier à porter son attaque. L'épée large de Ryld se dirigea vers la tête du guerrier drow qui parvint à reculer prestement et à éviter tout juste le coup. Depuis sa sortie de l'Académie, il avait développé ses techniques de parade ; elles étaient maintenant bien meilleures que dans les souvenirs de son ancien professeur.

S'éloignant de quelques pas, Tathlyn fit une feinte, invitant Ryld à l'attaquer. Pendant ce temps, l'autre membre de la famille Godeep, celui qui hésitait encore quelques instants plus tôt, tourna autour de Ryld afin de le prendre à revers.

Le maître d'armes laissa le garçon atteindre son flanc, puis il bondit en direction de Tathlyn, *Pourfendeuse* levée bien haut, son équilibre précaire.

L'autre guerrier drow se trouvait maintenant dans le dos de Ryld, le professeur paraissant parfaitement incapable de se retourner pour se défendre. Oubliant son hésitation première, le jeune guerrier ne pouvait pas laisser passer une telle occasion. Il lança son bras en avant.

Ryld se retourna brusquement et lança une attaque d'estoc et de taille avec *Pourfendeuse*. La longueur plus importante de son épée large permit à Ryld de toucher le guerrier avant que ce dernier ait fini de porter son attaque. Grâce à son habileté, la grande lame acérée lacéra à peine le poignet du jeune drow, ce dernier échappant à une horrible mutilation. Le jeune noble laissa tomber son arme et eut la mauvaise idée de dégainer sa dague. Le maître d'armes de Melee-Magthere lui entailla la jambe et le guerrier s'effondra au sol.

Ryld savait que son brusque retournement avait ouvert son dos à Tathlyn, ce dernier se précipitant très certainement vers lui pour le tuer. Le professeur se retourna une nouvelle fois. Tathlyn chargeait dans sa direction, la lame de son arme dirigée vers sa tête. Ryld para son attaque avec le tranchant de *Pourfendeuse* en espérant briser l'épée longue de Tathlyn Godeep comme il l'avait fait précédemment avec la rapière. L'épée à la lame écarlate frappa l'épée large au niveau de la garde, l'endroit où la lame était la plus résistante, s'entrechoqua dans un fracas métallique et rebondit, intacte. Ryld devina que l'épée était faite d'un métal résistant et qu'elle avait été forgée avec habileté, des enchantements ayant en sus augmenté sa résistance.

Mais les facultés magiques de l'épée longue ne sauveraient pas son propriétaire. Ryld feinta vers le bas pour que Tathlyn baisse sa garde, puis il porta une attaque vers le haut. *Pourfendeuse* entailla le front du guerrier drow et du sang jaillit, coulant dans les yeux du jeune maître d'armes. Il recula en titubant.

Ryld vit que ses quatre adversaires n'avaient plus aucune volonté pour le combattre. Il se retourna de nouveau et scruta la salle. L'individu qui avait tiré un carreau dans sa direction avait eu l'intelligence de ranger son arbalète.

— Bravo, déclara Pharaun qui se prélassait au bar, un verre à la main.

— Ça fait longtemps que tu es là ? lui demanda Ryld en s'avançant pour ramasser son épée courte. (Sa victime l'avait retirée de son bras, l'abandonnant à terre.) Tu aurais pu m'aider.

— J'étais bien trop occupé à parier sur ta victoire. (Le mage tendit sa bourse et les perdants laissèrent tomber des pièces à l'intérieur en ronchonnant.) Je savais que tu t'en sortirais face à quelques ivrognes.

Ryld poussa un grognement, nettoya ses armes à l'aide d'un chiffon posé sur le bar et se tourna vers son ami.

— Tu veux cette épée rouge ? C'est une bonne arme. C'est peut-être même une arme ancestrale appartenant à la famille Godeep.

— Ce qui signifie qu'ils la possèdent depuis peu de temps, peut-être une dizaine ? dit-il en grimaçant. Mais non, merci bien. Qu'est-ce qu'un lanceur de sorts comme moi pourrait bien en faire ? En outre, son poids pourrait froisser et user mes beaux vêtements.

— C'est comme tu veux.

Le maître de Sorcere s'approcha d'un pas nonchalant de Ryld et lui dit à voix basse :

— Tu es prêt à partir ? J'aimerais quitter rapidement cet établissement avant que Nym visite la

cave.

Ryld se demanda quel tour son ami avait bien pu jouer au sous-sol.

— Presque, répondit le guerrier. Je vais juste donner quelques pièces à Nym pour nettoyer la taverne.

Le guerrier se dirigea vers les tables de sava, ramassa le fourreau de *Pourfendeuse* ainsi que ses gains, puis chercha le marchand du regard. Le garçon s'était rapidement éclipsé dès le début du combat, sans toutefois trop s'éloigner. La plupart des drows appréciaient en effet les jeux sanguinaires.

Ryld lui lança une pièce d'or frappée de l'emblème de la Maison Baenre.

— Voilà tes gains, lui dit Ryld.

Le jeune marchand prit un air perplexe, ne comprenant pas le geste du maître d'armes. L'ivresse était peut-être responsable de son action.

— Si un joueur vient à renverser les pions d'un plateau de sava, il perd la partie, déclara Ryld. C'est la règle.

— Lorsque je suis remonté de la cave, j'ai apprécié ta façon d'enquêter et ta discrétion légendaire, lui lança Pharaun.

Dans la rue à l'extérieur de l'établissement, le mage s'arrêta un instant pour laisser passer un coffre en lévitation entourée d'un marchand elfe noir et de six gros esclaves gobelours. Le coffre en pierre ressemblait à un sarcophage. C'en était même peut-être un. Dans le Bazar, un client pouvait acheter pratiquement n'importe quoi, que cela soit des cadavres ou des momies embaumées à l'aide d'étranges épices et conservées grâce à d'anciens rituels mystiques. De telles marchandises mortifères pouvaient se vendre sous la forme d'un cadavre entier ou de diverses parties desséchées.

— Ce n'est pas ma faute, répondit Ryld. Je n'ai rien fait pour provoquer ce combat. (Il hésita.) Bon, il est vrai que j'ai peut-être été un peu brusque quand ces guerriers de la Maison Godeep se sont approchés de ma table.

— Brusque, toi ? Impossible !

— Arrête de blaguer. De toute manière, pourquoi doit-on interroger tous ces individus ? (Le maître d'armes de Melee-Magthere baissa la tête pour éviter l'auvent en peau de rothé d'une échoppe, puis il ajouta :) Tu pourrais utiliser un objet divinatoire comme un bassin de scrutation et découvrir où se trouvent les fugitifs.

Pharaun lui sourit.

— Une telle entreprise serait pour le moins barbante. Plus sérieusement, pourquoi les Godeep se sont-ils offusqués de tes questions pour le moins subtiles ? Étaient-ils de connivence avec les fugitifs ?

— À mon avis, ils ne savent rien. Je pense simplement qu'ils partagent leur idée de fuir leurs foyers, et qu'ils étaient d'une humeur plutôt massacrante. Il semble qu'une des femelles de la Maison Godeep les ait punis à l'aide de ses poings ou d'un gourdin, et ils étaient donc prêts à se venger en s'en prenant à n'importe qui.

— Cette prêtresse hypothétique aurait battu le *maître d'armes* de sa propre Maison comme s'il était un vulgaire esclave ou un mâle complètement inutile ? Tu ne trouves pas ça bizarre ?

— Maintenant que tu en parles, c'est vrai que c'est plutôt étrange.

— Et j'ai trouvé que *La Boîte à bijoux* était plus bondée qu'à l'accoutumée.

Pharaun aperçut un orque, les yeux bandés, qui jonglait avec des dagues pour amuser les

passants ; le mage s'arrêta un instant pour regarder le spectacle. Ryld poussa un soupir sonore afin de bien faire entendre son impatience.

Le mage dénombra cinq couteaux que les mains balafrées de l'esclave attrapaient et rejetaient dans l'air avec une agilité certaine. Sa prestation était digne d'être saluée, même si elle manquait un peu d'allant. Pharaun lança une pièce au propriétaire de l'orque, puis reprit la marche. Ryld marchait d'un pas lourd à ses côtés.

— Donc, reprit le maître d'armes, Tathlyn s'est pris une correction et le bordel était empli de clients… et tu y vois un lien ? Mais quel genre de lien ?

— Et si tous ces drows s'étaient fait battre, ou punir, par leurs parentes ? Et si c'était là l'explication de leur visite dans ce petit sanctuaire tristounet pour se reposer, panser leurs blessures et frapper à leur tour une des captives de Nym ?

Ryld plissa le front, en pleine réflexion.

— Tu sous-entends que les prêtresses d'un nombre considérable de Maisons sont aujourd'hui plus sévères et même déraisonnables. Si c'est le cas, ça expliquerait pourquoi un aussi grand nombre de mâles a choisi de prendre la tangente, mais qu'est-ce qui pourrait bien unir toutes ces prêtresses ?

— J'ai le sentiment que lorsque nous le saurons, nous aurons bien avancé.

Les deux maîtres de l'Académie contournèrent un escargot gigantesque qui tirait une charrette à douze roues. La bouche de la créature s'ouvrit en grand et Pharaun, qui avait autrefois manqué de périr en affrontant un mollusque de la sorte dans les tunnels extérieurs, faillit perdre toute dignité en tressaillant – même s'il savait pertinemment que ce spécimen particulier avait été traité afin de perdre sa faculté de cracher une bave acide. En effet, rien ne coulait à la commissure des lèvres du monstre si ce n'est quelques gouttelettes d'un liquide clair et inoffensif. Le charretier frappa l'escargot hostile à l'aide d'un fouet à long manche.

— Et toi, qu'as-tu découvert au sous-sol ?

— Presque rien, déclara Pharaun, de ce que nous savons déjà. Mais j'ai surtout rendu service à une vieille amie. Et ce fut assez plaisant.

— Si aucun de nous deux n'a vraiment rien appris de plus, notre visite à *La Boîte à bijoux* s'avère être une véritable perte de temps.

— Je ne vois pas ça comme ça. Le combat t'a ragaillardi, non ? Tu as même le sourire depuis que nous sommes sortis.

— Ne sois pas ridicule. Je reconnais toutefois que cette petite échauffourée s'est avérée intéressante…

Ryld se mit à raconter le combat et chacune des passes d'armes utilisées, analysant en même temps les options qui s'étaient offertes à lui et la stratégie employée. Pharaun hocha la tête et fit de son mieux pour paraître intéressé.

Triel, la Mère Matrone de la Maison Baenre, une petite elfe noire à la peau d'ébène, avançait d'un bon pas dans le couloir malgré ses petites enjambées. Du haut de ses deux mètres quarante, ses deux jambes de bouc bien plus agiles que la majorité des drows, Jeggred n'avait aucun mal à maintenir l'allure imposée par sa mère. La secrétaire drow, fatiguée, avançait pour sa part à pas précipités et semblait sur le point de laisser tomber les nombreux parchemins qu'elle portait.

Lorsque Triel entendit des voix à quelques mètres devant eux, elle accéléra encore davantage son allure. Son auguste position au sein de la Maison l'empêcha toutefois de courir pour les rejoindre car une telle action aurait compromis sa dignité.

— Je pense que c'est une épreuve, déclara une femelle à la voix douce.

— J'ai bien peur que cela soit plutôt un signe de sa désapprobation, lui répondit une autre femelle d'une voix un peu plus grave et quelque peu nasillarde. Nous avons peut-être fait quelque chose pour l'offens…

Triel et ses compagnons tournèrent dans le couloir. Devant eux traînaient deux de ses cousines. Elles restèrent bouche bée en la découvrant.

Triel regarda le visage de son fils : il avait l'apparence d'un hybride mi-drow mi-loup avec son museau légèrement allongé, sa pleine bouche de longs crocs acérés, ses yeux bridés et ses oreilles pointues. Son regard silencieux lui suffit néanmoins à exprimer son désir.

Jeggred bondit dans leur direction, ses longs cheveux rêches flottant derrière lui. À l'aide de ses deux grosses mains griffues, il saisit les femelles à la gorge et les souleva en les plaquant contre le mur de calcaire. Ses deux autres mains plus petites d'elfe noir s'agitèrent comme pour participer et lacérer les deux drows.

Elles le désiraient peut-être même.

Triel avait conçu cet enfant en s'accouplant rituellement avec Belshazu, un démon glabrezu [1]. Son rejeton se prénommait Jeggred, un demi-fiélon de la race des draegloths, un somptueux présent de la Reine Araignée. Sa mère s'était préparée à l'avance à la cruauté et à la soif de sang qui couraient dans chacune des fibres de son corps démoniaque. Son asservissement et sa soumission réfléchis vis-à-vis de Triel, pas parce qu'elle était sa mère mais parce qu'elle était la première des hautes prêtresses de Lolth, étaient les seules choses qui l'empêchaient de massacrer rapidement les individus qu'il faisait prisonniers ou même de massacrer toutes les personnes qu'il rencontrait.

La petite taille de Triel était parfois un avantage. Elle aimait pouvoir se placer devant son fils, entre ses longs bras tendus, et confronter leurs prisonniers, ici ses deux cousines. De près, elle parvenait à ressentir aussi bien leur peur que les petits bruits étranglés que leurs gorges produisaient ou les bruits sourds de leurs talons battant le mur derrière elles.

— Je vous ai interdit de parler de notre situation en public, leur cracha-t-elle.

Sa cousine de gauche émit un bruit de gorge, un gargouillis étranglé. Elle essayait peut-être de lui dire qu'elle et sa cousine étaient seules dans le couloir.

— Cet endroit est un lieu public de la forteresse, déclara Triel. N'importe qui, par exemple un *mâle*, aurait pu approcher et vous entendre.

Elle fit claquer son fouet-serpent, près du sol afin de ne pas blesser accidentellement les mains ou les bras de Jeggred. Les cinq vipères s'agitèrent et entaillèrent les chairs des deux femelles ; leurs blessures n'étaient cependant pas suffisamment profondes pour satisfaire leur maîtresse. Triel les frappa une nouvelle fois, puis encore une autre. Sa colère augmenta encore et encore jusqu'à se transformer en une sorte d'extase, un plaisir pervers où seuls existaient la rossée donnée à ses cousines, l'odeur et le goût de leur sang éclaboussant son visage, et l'effort divin de son bras qui faisait claquer son fouet.

Elle ne sut jamais ce qui l'extirpa de cet état jubilatoire. C'était peut-être simplement la fatigue, mais lorsqu'elle reprit ses esprits, les corps des deux bavardes pendaient mollement au bout des bras de Jeggred.

Le draegloth et la secrétaire souriaient à ses côtés. Ils avaient véritablement apprécié la torture insoutenable des deux femelles, mais Triel avait encore de nombreuses choses à faire et elle venait de perdre un temps précieux.

Une mauvaise chose en soi. La Mère Matrone Baenre, la dirigeante de facto de toute la cité de Menzoberranzan, devait également travailler à se contrôler.

Les sautes d'humeur de Triel étaient cependant plutôt récentes. Lorsqu'elle était à la tête d'Arach-Tinilith, elle était calme et compétente. Elle avait accepté ce rôle – le deuxième poste le plus prestigieux de la ville après celui de dirigeante de la cité – avec bienveillance et n'avait jamais aspiré à une autre fonction.

Elle n'avait même jamais imaginé pouvoir accéder à la fonction de dirigeante de la ville. Sa mère lui semblait alors immortelle. Indestructible. Mais elle avait subitement disparu et l'ambition qui stimulait un jour ou l'autre chaque drow s'était réveillée en elle. Comment aurait-elle pu abandonner le trône de sa mère ? Comment aurait-elle pu laisser Quenthel ou une autre de ses parentes la piétiner pour accéder au trône et la commander jusqu'à la fin de ses jours ?

Elle était parvenue à s'emparer du titre de Mère Matrone et même si elle s'était rapidement retrouvée quelque peu submergée par l'ampleur et les complexités de cette fonction, cela avait été plutôt plaisant au début. La situation était relativement normale dans la cité et n'avait pas particulièrement nécessité d'intervention de sa part pour régler les affaires courantes.

En sus, Quenthel et Gromph étaient à ses côtés pour la conseiller. Bien sûr, sa sœur et son frère n'étaient jamais du même avis, mais Triel parvenait à bien analyser leurs diverses propositions et à choisir celle qui lui convenait le mieux. C'était même bien plus facile que de devoir soi-même trouver des idées.

Elle avait cependant maintenant une véritable crise à gérer, peut-être la plus importante de toute la longue histoire des elfes noirs, et elle aurait apparemment à le faire seule. Elle ne pouvait bien évidemment pas se confier à Gromph, et l'insolente Quenthel prétendait qu'elle devait s'occuper de la sécurité de Tier Breche avant toute autre chose.

Triel secoua la tête afin de chasser ses doutes et ses inquiétudes.

— Relâche-les.

Jeggred lui obéit et Triel se tourna vers sa secrétaire.

— Dès que tu en auras l'occasion, lui dit-elle en levant la voix pour étouffer les gargouillis de ses cousines, charge quelqu'un de les faire transporter à Arach-Tinilith pour soigner leurs blessures, et fais nettoyer les taches de sang dans ce couloir. Mais pour l'instant, nous devons nous occuper de notre entreprise en cours. Et je pense que nous allons être en retard.

Le trio reprit sa marche dans le temple. Après avoir tourné dans un nouveau couloir, ils s'arrêtèrent devant une porte. Derrière elle se trouvait la vaste estrade qui surplombait la grande salle d'audience de la Maison Baenre. Un couple de sentinelles gardait l'entrée, s'assurant qu'aucun assassin ne pénétrerait dans la salle pour poignarder la Mère Matrone. Elles se mirent au garde-à-vous à l'approche de Triel.

Triel se faufila par la porte, Jeggred et sa secrétaire à sa suite. La salle de l'autre côté était illuminée d'une douce lumière magique, ce qui facilitait la lecture des documents. Un agréable parfum flottait dans l'air et une fresque représentant Lolth ornait le plafond. Les gardes postés le long des murs, des elfes noirs à proximité de l'estrade, des esclaves ogres et minotaures un peu plus loin, les saluèrent, tandis que les suppliants et les pétitionnaires respectèrent les règles de bienséance propres à leurs statuts, certains inclinant dignement la tête en écartant leurs mains, d'autres se mettant à plat ventre sur le sol de pierre.

Les observant depuis la plate-forme surélevée, Triel trouva de nouveau stupéfiant qu'un aussi grand nombre de personnes se présente à chaque reprise, chaque dizaine. Elle avait cru, lorsqu'elle dirigeait encore l'Académie, que beaucoup de personnes requéraient toujours son attention, mais elle n'avait pas imaginé les hordes d'imbéciles qui demandaient sans cesse à obtenir l'oreille de la Mère Matrone, souvent pour résoudre des affaires insignifiantes ou même absurdes.

Elle s'assit sur son trône en or d'une valeur exceptionnelle, son dos évasé ressemblant à une toile d'araignée. Son ancienne propriétaire, sa mère, était une femelle d'une taille plutôt imposante et Triel, avec sa corpulence plus petite, s'était toujours sentie un peu enfant et perdue dans ce siège. En sus, elle était suffisamment maligne pour saisir l'ironie d'un tel symbolisme accidentel.

Elle examina la file des suppliants et découvrit Faeryl Zauvirr sur le devant, de longs parchemins passés sous le bras. La Mère Matrone esquissa un sourire car elle savait comment appréhender les affaires de cette dernière. Pour une fois, Waerva, une des femelles mineures de sa Maison, s'était rendue utile. Elle lui avait fourni des informations plutôt importantes et le moyen raisonnable de traiter avec l'ambassadrice.

Triel choisit de commencer avec elle ; sa perspicacité et son efficacité donneraient peut-être le ton pour le reste de la session. Elle attendit que le héraut achève le cérémonial d'usage et que l'assemblée se lève. Puis, du sang éclaboussant encore sa tunique, Jeggred se dessinant d'une manière rassurante derrière son trône, elle fit signe à Faeryl de s'approcher.

---

1. Race de démon originaire des Abysses possédant quatre bras et une tête de chien. (NdT)

Chapitre 6

Faeryl était satisfaite de passer la première. Rétrospectivement, elle s'imagina qu'elle aurait été choisie en premier, et cela même si elle ne s'était pas assurée d'obtenir une place devant l'estrade. Les Menzoberranyrs hautains feignaient souvent l'indifférence face à leur cité satellite, mais elle savait qu'ils comprenaient l'importance de Ched Nasad.

Elle ne voulait pas se précipiter et se força à approcher du trône avec une démarche majestueuse en accord avec le haut rang de sa fonction, l'importance de sa Maison et la grandeur de sa cité d'origine. Il lui fut également difficile de s'incliner une nouvelle fois gracieusement en raison des nombreuses cartes qu'elle portait, mais elle y parvint toutefois.

— Ambassadrice, déclara Triel sans faire preuve de chaleur particulière.

Elle considérait peut-être inappropriée la présence de Faeryl en ce lieu.

— Mère Matrone, répondit Faeryl. (Grande et large d'épaules, les critères raciaux ordinaires des elfes noires, elle aurait écrasé par sa taille la haute prêtresse Baenre si les deux femelles s'étaient tenues côte à côte.) Je sais que nous nous rencontrons parfois en réunion privée, mais après de nombreuses dizaines de réflexions, j'en suis arrivée à une certaine conclusion qui m'a poussée à venir vous voir à la première occasion.

— Quelle conclusion ? demanda Triel.

Elle semblait toujours indifférente, et même vraiment glaciale. La détresse qui la touchait la préoccupait peut-être.

Faeryl était bien évidemment touchée par cette même détresse, ce malaise, mais à sa grande surprise, elle avait découvert qu'une autre chose la préoccupait tout autant : le bien-être de la Maison Zauvirr et de la cité splendide dans laquelle sa famille amassait ses richesses, menait ses opérations clandestines et perfectionnait son art des arcanes.

— J'ai suivi les caravanes qui sont arrivées ici depuis Ched Nasad, commença l'ambassadrice. Et au cours des six dernières dizaines, aucune n'a rejoint votre cité. Vraiment aucune. Comme la Mère Matrone le sait assurément, plusieurs routes commerciales majeures convergent vers la Cité des toiles chatoyantes qui redirige ensuite les marchands vers Menzoberranzan. Plus de la moitié des marchandises qui pénètrent dans votre caverne proviennent de ma cité. Sauf que ce n'est plus le cas en ce moment. Le flot constant de caravanes a stoppé. Et c'est une chose sans précédent, excepté en temps de guerre.

— C'est effectivement un hasard bien étrange, mais je suis sûre que les marchands ont choisi d'autres destinations et qu'ils reviendront à Menzoberranzan la prochaine fois, ou celle d'après.

Faeryl lutta furieusement pour composer son visage. Car elle aurait pris une mine renfrognée. Elle était trop prudente pour affirmer que Triel faisait exprès de ne pas comprendre.

— Je soupçonne que ce n'est pas une simple coïncidence, dit l'ambassadrice. Un bon millier de dangers hante l'Outreterre et les philosophes nous révèlent que de nouvelles menaces y apparaissent chaque jour. Et si quelque chose avait bloqué la route reliant Menzoberranzan à Ched Nasad ? Et si cette chose massacrait tous les individus qui l'empruntent ?

— Les deux cités ne sont pas reliées par un seul tunnel, grogna subitement le draegloth et malgré l'encens qui flottait dans l'air, Faeryl sentit l'haleine fétide de la créature. N'ai-je pas raison ?

— Bien sûr que si ! déclara Triel en tendant la main par-dessus son trône doré pour tapoter la

jambe du demi-fiélon d'un geste approbateur. Votre théorie ne tient pas debout, ambassadrice.

Faeryl aurait souhaité une nouvelle fois que la mère de Triel soit encore de ce monde, à diriger la Cité des araignées. La vieille autocrate cupide et cruelle était peut-être difficile à affronter, mais elle n'aurait jamais autorisé qu'un draegloth puisse prendre librement la parole au cours d'une réunion protocolaire, pas plus qu'elle n'aurait manqué de respect envers quiconque… et cela malgré l'affection qu'elle aurait éprouvée vis-à-vis d'un draegloth, le symbole de la bienveillance de Lolth, et le plaisir qu'elle aurait savouré pour le goût du meurtre du demi-fiélon.

— Si cette menace n'est pas qu'une simple créature, continua l'émissaire, ou qu'un simple hasard récurrent, elle pourrait bloquer plus d'un tunnel.

— Si vous le dites, répondit Triel en haussant les épaules.

— J'ai hésité à vous le dire, dit Faeryl, de peur d'être considérée comme une alarmiste, mais il est même possible qu'une chose malheureuse se soit abattue sur Ched Nasad elle-même.

— Un malheur si soudain et important que vos gens n'auraient même pas eu la possibilité de dépêcher un messager à Menzoberranzan ? lui déclara Triel. C'est stupide. Même Golothaer, le foyer de nos ancêtres, n'est pas tombée en une heure de temps. De plus, j'ai pu lire personnellement des communiqués de Ched Nasad qui ont été reçus ici au cours des derniers jours.

— J'ai moi-même reçu certains de ces communiqués, Mère Matrone, et je trouve leurs excuses au mieux suspectes. En tout cas, l'arrêt des caravanes marchandes en provenance de Ched Nasad requiert une enquête et en tant que représentante de ma cité à Menzoberranzan, il est de mon devoir de mener à bien cette tâche.

— Personne ne vous l'a demandé.

— Eh bien j'accepte de m'en charger, même si je suis quelque peu réticente à m'aventurer en Outreterre avec mon seul entourage pour escorte. Les commerçants protègent très bien leurs caravanes. La chose qui a peut-être détruit tous les chariots pourrait également facilement se débarrasser de moi… dans quel cas, Mère Matrone, les prêtresses de Menzoberranzan n'en sauraient pas plus sur ce nouveau danger qui menace vos frontières. C'est pourquoi je vous demande de me fournir une escorte de bonne taille. Nous ferons l'aller et retour jusqu'à Ched Nasad pour découvrir la vérité.

— Vous possédez un caractère très entreprenant, lui dit Triel. Je vous en félicite. Malheureusement, Menzoberranzan est dans l'incapacité de se défaire d'une partie de ses troupes. Pas en ce moment. Nos forces sont actuellement en plein entraînement.

Faeryl pensait savoir pourquoi la Mère Matrone Baenre rechignait à se défaire d'une partie de sa puissance militaire. Sa prudence était tout à fait compréhensible, mais elle devait tout de même reconnaître la gravité de la situation présente de l'émissaire !

— Mère Matrone, si le commerce avec Ched Nasad ne reprend pas, le peuple de Menzoberranzan va bientôt se retrouver privé d'un nombre considérable de marchandises. Certains de vos artisans vont pleurer l'absence de matières premières pour leurs créations. Vos propres castes marchandes vont vouloir dépêcher des caravanes vers ma cité… des expéditions qui ne reviendront probablement pas.

— J'imagine que des mâles rusés vont réussir à importer les mêmes marchandises en empruntant des routes différentes, notamment s'ils peuvent en tirer un profit.

Faeryl commençait à croire qu'elle évoluait dans une sorte de cauchemar absurde.

— Matrone, vous ne pouvez pas être sérieuse. Ched Nasad est la seule autre source de richesse extérieure que possède votre peuple.

Ched Nasad était en effet à moitié aussi peuplée que Menzoberranzan elle-même. Les deux

royaumes drows avaient longtemps été égaux, un hasard malheureux et relativement récent ayant réduit la Cité des toiles chatoyantes, autrefois indépendante, en une contrée vassale.

Triel tendit ses délicates mains d'obsidienne en un geste de résignation impuissante et déclara :

— Une richesse qui nous appartient tout autant lorsqu'elle conservée dans nos comptoirs marchands à Ched Nasad que dans nos propres coffres à Menzoberranzan.

Faeryl ne savait plus quoi ajouter. Aucun argument, même pertinent, ne semblait pouvoir percer les défenses et la suffisance quasi railleuse et falote de Triel.

— Très bien, déclara l'ambassadrice en serrant les dents, luttant avec force pour ne pas s'emporter. Si je dois le faire seule, je réussirai sans votre aide. Cela videra assurément mes coffres, mais je pourrai peut-être engager des mercenaires de Bregan D'aerthe.

— Non, ma chère, cela sera inutile, lui dit Triel en souriant.

— Je ne comprends pas.

— Je ne peux pas vous autoriser à quitter la ville si précipitamment. Sans votre présence, qui parlerait au nom de votre peuple ? Et plus important encore, vous pourriez même avoir raison. Une nouvelle menace rôde peut-être dans les tunnels de l'Outreterre, massacrant les drows à l'envie. Et je ne veux pas vous voir mourir. Je vous tiens en trop haute estime pour vous laisser faire une telle chose. De plus, je ne voudrais pas que les autres nobles de Ched Nasad puissent croire que je vous ai laissé allégrement partir à la mort. Ils pourraient même croire que je méprise les officiels les plus exaltés de votre splendide cité alors que la vérité est bien évidemment tout autre…

— Vous me faites trop d'honneur. Mais au vu des choses qui sont en jeu…

— Rien ne m'importe plus que votre sécurité. Il pourrait vous arriver n'importe quoi si vous tentiez de traverser les tunnels en cette période de troubles. Vous ne pourriez peut-être même pas réussir à quitter le Bauthwaf. Car une des propres patrouilles de Menzoberranzan, lasse en raison d'un trop grand nombre d'efforts, s'imaginant que chaque stalagmite dissimule un nain, pourrait prendre votre expédition pour une coterie hostile et vous envoyer une volée de fléchettes empoisonnées. Agonisante, vous finiriez par mourir aux mains de vos propres amis, une chose que je ne pourrais jamais me pardonner.

Un frisson parcourut le dos de Faeryl car elle avait compris la vérité cachée dans les belles paroles de Triel. La Mère Matrone venait simplement de lui interdire de quitter la cité, sous peine de mort.

Mais pourquoi prendre une telle décision ? D'où venait la soudaine hostilité de la Mère Matrone Baenre à son encontre ? Faeryl n'en avait pas la moindre idée jusqu'à ce qu'elle croise le regard du draegloth. À son grand étonnement, le regard mauvais du demi-fiélon parvint presque à lui fournir une explication.

Triel devait croire que Faeryl était moins diplomate qu'espionne, agissant pour le compte d'une puissance hostile à Menzoberranzan, et qu'elle avait concocté cette affaire de caravanes perdues afin d'obtenir une bonne excuse pour quitter la cité et rapporter ses découvertes à ses supérieures.

La Mère Matrone Baenre ne pouvait autoriser qu'une espionne rapporte la découverte de la nouvelle faiblesse de Menzoberranzan. Elle n'osait pas la laisser partir car rien ne lui permettait de savoir si les autres enclaves elfes noires avaient subi la même calamité… et même si elles souffraient de la même faiblesse, il était encore possible que les nains, les duergars, les gnomes des profondeurs et les illithids n'en aient pas eu vent.

La chose qui lui paraissait cependant encore plus obscure était de savoir pourquoi Triel en était arrivée à cette conclusion. Qui avait pu lui donner cette idée et qu'est-ce que cette personne pouvait bien gagner en retenant Faeryl dans la cité ?

La mâchoire bien serrée, l'émissaire de Ched Nasad réprima son envie d'affronter Triel au sujet des véritables intérêts de cette personne clandestine. Elle savait qu'elle ne parviendrait pas à convaincre Triel Baenre des véritables intentions de cette autre personne. Prenant un malin plaisir à jouer la comédie, Triel feindrait simplement le choc de voir Faeryl mettre en doute sa confiance et sa bonne volonté.

D'ailleurs, si Faeryl désirait éviter d'autres humiliations, elle ne pouvait que jouer – elle aussi – la comédie. Elle lui sourit avant de répondre.

— Comme je vous l'ai déjà dit, Mère Matrone, vos préoccupations m'honorent véritablement et je ne peux que m'incliner et vous obéir. Je demeurerai donc dans la Cité des araignées pour savourer ses nombreux délices.

— Parfait, déclara Triel.

Faeryl imagina cependant parfaitement les mots qu'elle ne prononça pas : « Nous saurons où vous trouver lorsque l'heure de votre arrestation aura sonné. »

— Me permettez-vous maintenant de me retirer ? Je vois qu'un grand nombre d'autres individus attendent de recevoir vos sages conseils.

— Vous pouvez disposer… avec ma bénédiction.

Faeryl lui obéit, sortit de la salle et traversa la grande citadelle de la Maison Baenre jusqu'à se retrouver seule dans un petit couloir latéral. Elle saisit les rouleaux de cartes passés sous son bras, des cartes de l'Outreterre qu'elle s'était imaginées pouvoir consulter en compagnie de Triel. Les dents serrées avec hargne, elle les frappa à plusieurs reprises contre le mur jusqu'à ce que les étuis à cartes rigides lui tombent mollement des mains.

Gromph et Quenthel flânaient sur le plateau de Tier Breche en observant les apprentis et les maîtres de Sorcere. Le bruit de leurs chants et l'odeur âcre de l'encens flottaient dans l'air en compagnie d'autres phénomènes conjurés par magie : des éclairs de lumière, des ténèbres dansantes, des visages démoniaques apparaissant et disparaissant dans un concert de gémissements et de craquements. Ces sorts étaient destinés à poser les nouvelles défenses magiques de Tier Breche.

Gromph était peu impressionné. Ses serviteurs faisaient du bon travail, mais aucune de ces protections n'aurait pu le ralentir. En réalité, l'Archimage les ayant supervisées, il lui serait facile de franchir ces nouvelles défenses.

— Je me demande si tout ceci va véritablement nous protéger, déclara Quenthel en se renfrognant, sa longue jupe ondulant sous l'effet d'une légère brise conjurée par un mage.

Gromph était surpris de voir que sa sœur, malgré l'attaque de Béradax, n'avait pas choisi de porter une cotte de mailles. Elle pensait peut-être que ses novices et ses prêtresses apeurées avaient besoin de la sentir confiante.

— Cela ne nous a pas protégés la première fois, siffla un de ses serpents d'une voix agaçante à sa ceinture.

Les quatre autres vipères se tortillaient à l'extrémité de son fouet, la protégeant de tout danger. Le cinquième serpent rivait sur Gromph son regard glacial, mais pas parce que sa sœur le soupçonnait d'essayer de l'assassiner. Elle y pensait peut-être, mais avait simplement bien trop de suspects possibles à l'esprit. Certaines de ses subalternes aspiraient à la remplacer à la tête d'Arach-Tinilith et elle possédait de nombreux ennemis au sein de la Maison Baenre. Triel aurait même pu être responsable, anticipant ainsi le jour inévitable où Quenthel la défierait au poste de Mère Matrone.

— Certains enchantements peuvent perdre de leur puissance avec le temps, déclara Gromph avec suffisamment d'honnêteté. Les nouvelles protections seront plus résistantes. Suffisamment en tout cas pour garantir ta sécurité à l'intérieur d'Arach-Tinilith.

— Le temple n'est pas le seul à courir un risque, dit Quenthel d'un ton brusque. La prochaine fois, un démon pourrait s'attaquer à Sorcere ou à Melee-Magthere.

Ne compte pas là-dessus, pensa Gromph.

Il lui répondit cependant qu'il comprenait.

— J'en ai vu suffisamment pour le moment, déclara la prêtresse, sa mine se renfrognant davantage. Ne laisse pas tes mâles relâcher leurs efforts. Je veux que les défenses soient achevées avant que tu partes lancer ton sort sur Narbondel.

— Tu peux considérer que cela sera fait.

Quenthel se détourna et repartit en direction d'Arach-Tinilith. L'entrée principale de l'imposant temple en forme d'araignée ressemblait davantage à une brèche à l'apparence étrange. Les artisans n'avaient pas encore terminé de réparer les feuilles d'adamantium recouvrant la porte. Gromph sourit en pensant à l'agacement de sa sœur. La connaissant très bien, il était quasi persuadé que les ferronniers avaient déjà subi les foudres de son mécontentement.

Mais ils n'auraient peut-être plus à la supporter encore bien longtemps. Il tripota un petit bijou, une pierre noire enchâssée dans une griffe en argent qui pendait sur sa poitrine.

Quenthel ne lui avait rien demandé au sujet de la pierre, Gromph ne s'y attendant même pas. Il portait constamment son amulette de jeunesse éternelle ainsi que la broche qui lui permettait d'imprégner Narbondel d'une chaleur rayonnante. Hormis ces deux objets principaux, il avait coutume d'orner sa robe d'Archimage d'une série d'amulettes et de talismans qu'il changeait constamment en fonction de ses envies et des tâches magiques spécifiques qu'il s'attendait à accomplir. Sa sœur n'aurait donc eu aucune raison de soupçonner l'importance particulière de cet objet précis.

Si elle l'avait toutefois remarqué, elle avait dû s'imaginer que la pierre était en onyx, en ébène ou en jais. C'était en réalité une pierre en ivoire polie taillée dans la corne d'une licorne, une créature sacrée pour les elfes détestables du Monde du dessus, que Gromph avait sacrifiée au cours d'un rituel nécromantique. La pierre était noire en raison de l'entité démoniaque que le mage avait liée à l'intérieur deux heures plus tôt.

— C'était elle, murmura-t-il à voix basse afin que les jeteurs de sorts qui s'affairaient sur le plateau ne puissent pas l'entendre. Tu as pu la renifler ?

— Oui, lui répondit le démon, sa voix résonnant à l'intérieur de son esprit à l'instar d'un clou raclant une surface pierreuse. *Mais c'était inutile. Je ne possède peut-être pas de vision véritable, mais cela ne m'a jamais empêché de traquer mes proies.*

— Je voulais juste m'en assurer. J'espère maintenant que tu réussiras là où Béradax a échoué.

— *Bien sûr que je réussirai. Personne dans ce plan ne m'a jamais échappé. Je me nourrirai donc de l'âme de Quenthel, très lentement.*

L'esprit démoniaque ne mentait assurément pas et si jamais il échouait, Gromph avait déjà invoqué six autres démons pour prendre sa suite. Il n'aurait peut-être même pas à faire appel à sa petite légion infernale. Après tout, il avait manipulé les événements afin d'aspirer d'autres assassins plus ordinaires.

Un élève de troisième année s'approcha de l'Archimage à pas précipités, une baguette en calcédoine à la main. Rappelé vers des affaires plus terre à terre, Gromph soupira et se prépara à expliquer au jeune drow le fonctionnement de l'objet magique.

Prétendant s'intéresser à la collection de dagues de mauvaise qualité d'un vendeur itinérant, Ryld se tourna discrètement pour observer le croisement.

Un individu blessé à la jambe, une automutilation d'après le maître d'armes, faisait l'aumône en secouant un bol en céramique. Les drows ressentant rarement, ou jamais, la pitié pour autrui, le mendiant avait choisi de s'asseoir à côté de l'entrée d'une pension de famille miteuse logeant d'autres races que les elfes noirs.

Une femelle passa précipitamment à ses côtés, une perche pointue, ressemblant à une pique, posée sur l'épaule et une belette géante tenue en laisse. Elle assurait la désinfection des bâtiments insalubres et devait sans nul doute se diriger vers un édifice quelconque pour y exterminer ses vermines.

Un noble au visage hargneux de la Maison Hunzrin dégaina sa rapière et frappa un roturier avec le plat de son arme, ce dernier ayant réagi trop lentement pour le laisser passer. Les Hunzrin étaient réputés pour leur arrogance brutale. Ce trait de leur caractère s'expliquait peut-être par le fait qu'ils contrôlaient la majeure partie de l'agriculture de Menzoberranzan. Ou ils compensaient peut-être le fait qu'ils vivaient encore dans le simple quartier de l'Estmyr, et cela malgré toutes leurs richesses.

D'autres individus à la mine sévère et morne avançaient à pas précipités vers la résolution de leurs propres affaires.

— Ça te rappelle tes souvenirs d'enfance ? lui demanda le mage.

— Tu oublies, répondit Ryld, que je suis né dans le Braeryn. J'ai dû travailler dur pour accéder au quartier de l'Estmyr.

— Je pense qu'en ce temps-là, il t'a suffi de regarder autour de toi pour savoir que tu voulais simplement t'en sortir.

— C'est exact. Mais là, je vérifiais simplement que nous n'étions pas suivis. Rien à signaler jusqu'ici.

— Quel dommage. J'avais espéré que si nous posions suffisamment de questions dans plusieurs établissements réservés aux mâles, certains amis des fugitifs décideraient de nous assassiner ou du moins d'apprendre pourquoi nous enquêtions. Les fugitifs sont peut-être trop malins pour entreprendre une telle chose.

— On fait quoi maintenant ?

— Nous pourrions nous rendre dans une autre taverne misérable. (Ils reprirent leur marche, Pharaun continuant à parler.) T'ai-je déjà parlé de ma première mission à la surface ? Cela faisait à peine deux jours que j'y étais et je me suis retrouvé à devoir filer un mage humain, le soleil brûlant au-dessus de moi ! L'éclat de l'orbe lumineux m'aveuglait, mes yeux…

— C'est bon, le coupa Ryld. Tu m'as déjà raconté cette histoire des milliers de fois.

— C'est pourtant une bonne histoire. Et je sais que tu aimes me l'entendre raconter. J'étais donc aveuglé par le soleil…

Les deux maîtres de l'Académie avançant dans le quartier, ils passèrent à côté d'une entrée condamnée par une toile d'araignée. La loi sacrée de la cité interdisant à quiconque de déranger les pièges entoilés des araignées, et cela jusqu'à ce que leurs propriétaires arachnides les quittent, l'infortuné résident de la maison avait dû poser une caisse devant sa fenêtre pour pouvoir aller et venir chez lui.

De l'autre côté de la rue, une enfant déguenillée, à moitié elfe noire et humaine, frôla un ouvrier ivre, puis s'éloigna de lui d'un pas précipité. Ryld ne l'avait pas vue dérober la bourse de l'ivrogne,

mais il était quasi persuadé de son vol.

Pharaun s'arrêta subitement.

— Regarde ça, lui dit-il.

Ryld se tourna, le poids de *Pourfendeuse* ne gênant nullement son mouvement. Sur un mur, à l'entrée d'une ruelle, un individu avait maladroitement peint une image rudimentaire représentant une main griffue entourée de flammes. Malgré sa petitesse et le fait que cette image soit barbouillée de peinture qui contrastait à peine avec la pierre du mur, Ryld ressentit une légère contrariété dans le fait que Pharaun l'ait remarquée et pas lui ; mais il se rassura en se disant que les mages devaient avoir une sorte de sixième sens pour détecter les symboles.

— Tu sais ce que c'est ? demanda Pharaun.

— C'est le symbole de la horde de la Griffe brûlante, une des plus grandes tribus orques. Je te rappelle que j'ai moi-même visité une ou deux fois les Royaumes sous le soleil.

— C'est bien, cela confirme mon identification. Mais que fait ce symbole à cet endroit ?

Ryld scruta les alentours, à la recherche de dangers potentiels, puis déclara :

— Je suppose qu'un orque l'a peint.

— C'est ce que je pense également, mais as-tu déjà vu un esclave faire une telle chose ?

— Non, jamais.

— Bien sûr que non. Quel esclave oserait dégrader les murs de la cité en sachant que tous les drows se glorifient de sa perfection ?

— Un esclave frappé de démence. Nous savons tous que le fouet peut les rendre fous.

— Dans quel cas ils attaquent leurs propriétaires. Ils ne s'éloignent pas discrètement pour gribouiller les murs. J'aimerais poser des questions aux personnes qui vivent dans les maisons voisines. Quelqu'un pourra peut-être nous éclairer à propos de ce symbole.

— La moindre chose inhabituelle pique ta curiosité, lui dit Ryld en secouant la tête. Je pense parfois que toi aussi tu es un peu fou.

— Le génie est souvent mal perçu.

— Écoute, je sais que cette énigme va asticoter ton esprit, mais nous enquêtons sur la disparition des fugitifs afin de t'éviter une mort quasi certaine. Continuons sur cette voie.

— C'est d'accord, tu as raison, lui dit le mage grand et mince en souriant.

Ils reprirent leur marche.

— Mais je te promets, lui dit Pharaun après quelques instants, que lorsque nous aurons retrouvé les fugitifs et que la gloire sera nôtre – ou que je serai parvenu à convaincre Gromph de me laisser en vie –, je me pencherai sur cette énigme.

Ils traversèrent plusieurs rues et une colonne de flammes rugissantes tomba du ciel, engouffrant le corps tout entier de Pharaun. Des claquements d'ailes résonnèrent dans l'air et la corde d'un arc claqua, une flèche partant en direction de Ryld.

L'esprit démoniaque était incapable de voir les nouveaux enchantements qui entouraient Tier Breche, mais il réussit à les détecter, sa forme éthérée projetée en ce monde.

Métaphoriquement, les défenses de l'Académie ressemblaient à celles d'un château de la surface. Les pentes escarpées d'un château à motte permettaient de ralentir l'avancée de l'ennemi pendant que les défenseurs faisaient pleuvoir une volée de flèches sur lui. Au sommet de la motte se dressaient de hauts murs très épais qui étaient quasi imprenables et indestructibles. Ces murs protégeaient une grille encastrée que défendaient les lances et les flèches des soldats sur trois flancs.

À l'intérieur du passage lui-même, des meurtrières trouaient le plafond et permettaient de déverser des litres d'huile bouillante sur la tête des envahisseurs. Par-delà le passage s'élevait un corps de garde doté de créneaux à son sommet, cet édifice formant une barrière qui protégeait la première cour intérieure du château, cette dernière prenant souvent l'aspect d'un véritable abattoir.

Le premier assaut magique de Gromph, celui qui avait lâché l'infortuné Béradax à l'intérieur du temple, avait pénétré en force dans la forteresse comme l'aurait fait une armée brutale équipée de catapultes, de béliers et de tours de siège. La deuxième attaque de l'Archimage ressemblait davantage aux efforts des sapeurs qui creusaient des tunnels afin de se faufiler discrètement sous les murs. Sauf que la trouée de Gromph traversait l'espace extradimensionnel.

Le démon considérait cette nouvelle technique d'assaut comme le moyen pour le mage Baenre de s'assurer que les occupants d'Arach-Tinilith puissent éprouver une nouvelle forme de terreur. Ils avaient déjà fait l'expérience d'une attaque frontale et brutale, et ils découvriraient bientôt que la peur pouvait également naître d'un ennemi infiltré et silencieux.

Avançant les longs tentacules de sa forme ectoplasmique, l'entité démoniaque – les membres de sa race ne possédaient pas de noms de baptême, un avantage pour eux car la plupart des mages se retrouvaient bien incapables de les conjurer – fit glisser son corps éthéré dans le tunnel, une certaine inquiétude naissant toutefois en elle. Si la magie de Gromph se révélait incapable de neutraliser les sorts de ses apprentis, le démon allait le découvrir très rapidement.

Se faufilant dans le tunnel, l'esprit détecta les protections magiques qui l'entouraient – des haches prêtes à s'abattre du plafond, des fils reliés à des arbalètes ou de nombreuses chausse-trappes recouvrant le sol. Ces constructions magiques frissonnèrent presque sous l'envie de tuer, mais aucune d'entre elles ne détecta l'intrus.

L'autre extrémité du tunnel, impossible à voir pour des yeux mortels, s'ouvrait sur un couloir. L'esprit démoniaque s'en extirpa et prit un instant pour se repérer. Il se trouvait à l'intérieur d'une des huit annexes d'Arach-Tinilith, les pattes du temple arachnide, à quelque distance des appartements de Quenthel. Le démon avait pleinement confiance dans sa capacité à les rejoindre sans rencontrer aucune difficulté.

L'intrus se voûta et se laissa glisser au coin d'un autre couloir où il aperçut une novice qui montait la garde. La jeune elfe noire ne le remarqua pas, une chose qui ne l'étonna pas véritablement. Pour une raison qu'il ne comprenait pas complètement, Gromph lui avait donné l'apparence d'un démon de ténèbres et il était par conséquent indétectable au milieu de la pénombre environnante.

L'esprit aurait aimé tuer la mortelle, mais Gromph lui avait interdit de tuer d'autres individus à l'exception de Quenthel, à moins bien entendu qu'ils soient suffisamment stupides pour se mettre entre lui et sa proie désignée. Avec une pointe de regret, le démon se glissa à côté de la sentinelle et continua à avancer dans le couloir. Il parvint bientôt devant une rangée de cellules. Plusieurs élèves récitaient leurs psaumes à l'intérieur de ces petites chambres carrées.

L'entité avait tellement soif de sang que le couloir lui parut s'étendre à l'infini. L'esprit atteignit cependant assez rapidement le céphalothorax de l'édifice en forme d'araignée. Cet endroit circulaire formait le cœur du temple et abritait les plus grandes chapelles, les autels les plus saints et les quartiers des hautes prêtresses.

L'intrus traversa en flottant une salle octogonale spacieuse et pratiquement vide où l'air était légèrement plus froid que dans les salles et les couloirs adjacents. Des statues de Lolth ornaient chacun des murs des huit entrées rectangulaires et des lignes et des cercles dorés incrustés dans le sol formaient un symbole magique complexe, un pentacle à la puissance apparente situé au centre exact de la salle. Le même symbole était incrusté au haut plafond, renforçant l'enchantement.

Le démon n'avait aucune envie de découvrir la nature du sort lié au pentacle. Il se faufila le long des murs en s'assurant de ne pas toucher les contours du symbole doré.

Un véritable halo de puissance jaillit du centre du pentacle, comme si une chose s'éveillait ou devenait plus tangible. Une vrille transperça le haut du corps éthéré du démon, l'atroce douleur l'étourdissant quelques instants.

La chose secoua le démon de ténèbres et essaya de l'attirer vers le centre de la salle octogonale. En dépit de sa forme intangible, le démon de Gromph s'aperçut que la chose du pentacle l'avait accroché comme s'il s'agissait d'un poisson. Il comprit également que sa prudence n'avait pas été suffisante. Même s'il n'avait pas touché le pentacle, il avait été pris au piège ; en entrant dans la salle, il aurait peut-être dû prononcer un mot de commande ou un mot de passe pour désactiver la protection magique.

La tension s'arrêta brusquement et la douleur diminua. Secouant son corps afin de chasser le choc de l'attaque et sa désorientation, le démon scruta la salle et aperçut une autre entité. Son agresseur semblait aussi intangible que lui, mais son essence même était fixe et compacte, une masse de protubérances arrondies et anguleuses.

L'attaquant projeta d'autres tentacules en direction du démon de ténèbres. Les vrilles transpercèrent son corps et le firent se convulser de façon incontrôlable, le démon de protection dérobant apparemment ses forces vitales.

L'agent de Gromph se rendit compte avec un certain émerveillement que ce froid-là aurait pu souffler n'importe quelle existence mortelle en une fraction de seconde. L'intrus n'avait jamais ressenti une telle sensation, pas de cette manière, et il n'aurait même pas dû la ressentir, mais le démon lié au pentacle n'était pas simplement une entité de froid. Il était l'essence même du froid, le froid *incarné*, tout comme lui-même incarnait d'une certaine façon les ténèbres.

Des parties de la forme intangible et ténébreuse de l'assassin commencèrent à se coaguler, à coller et à prendre une rigidité fragile, avant de se briser. Il n'était pas encore véritablement blessé, mais s'il désirait survivre, il comprit qu'il devait contre-attaquer.

Il tendit une partie de son corps au-dessus du démon de froid afin de l'envelopper et découvrit des tensions, de minces fêlures et des jointures imparfaites. Il comprit pourquoi : la structure du démon captif ressemblait à de la glace.

L'assassin de Gromph fit apparaître des membres ressemblant à des marteaux et frappa le démon de froid au niveau de ses points faibles. Il fit glisser certains de ses noirs tentacules dans les fissures, puis les fit s'agrandir avant de les écarter avec force.

L'esprit de froid retira ses griffes glaciales en un signe d'apaisement. Son esprit bredouilla même psioniquement une offre de capitulation. Le nuage de ténèbres passa outre et poursuivit son attaque.

Le démon de froid lié au pentacle explosa en un nuage de particules de givre. Elles bombardèrent l'esprit de ténèbres l'espace d'un instant avant de disparaître.

Satisfait, le vainqueur se retourna pour inspecter chacune des entrées afin de voir si leur bataille avait attiré l'attention d'un résident du temple. Il ne vit personne, une chose qui ne le surprit pas complètement. Le combat avait été relativement silencieux car il avait été, en grande partie, livré dans un autre plan d'existence.

Le nuage ténébreux atteignit les appartements de Quenthel sans rencontrer d'autres incidents. Une autre sentinelle en gardait l'entrée, une masse d'armes à pointes grésillant d'énergie magique à la main. S'il ne se chargeait pas d'elle, la prêtresse pourrait entendre l'appel à l'aide de sa maîtresse et intervenir ; le démon choisit d'empêcher une telle chose. Il s'éleva autour de l'elfe noire, les

ténèbres l'aveuglant, et durcit un de ses tentacules pour le passer autour du cou de sa victime.

La femelle gigota quelque peu, puis s'évanouit en raison du manque d'air. Son agresseur étendit son corps sur le sol et se glissa sous la porte.

Des dizaines de riches icônes décoraient les appartements privés de Quenthel, l'endroit ressemblant à un temple consacré à Lolth. À part cela, ses quartiers étaient peu meublés, les seuls meubles étant d'une qualité toutefois exceptionnelle. La Maîtresse d'Arach-Tinilith semblait pratiquer un ascétisme qui contredisait les habitudes du Menzoberranyr sybarite moyen.

Le démon de ténèbres fit avancer une partie intangible de lui-même dans la pièce. Il découvrit le premier élément des défenses personnelles de Quenthel. Ce n'était pas, comme le démon s'y attendait, un redoutable piège magique, mais un simple carillon en cristal invisible placé à un endroit où tout intrus l'aurait assurément cogné. La prêtresse Baenre pensait visiblement pouvoir se charger elle-même de tout assassin qui se ferait prendre par ce piège.

Elle en était même peut-être capable. L'esprit démoniaque ne le saurait jamais puisqu'il n'avait pas l'intention de l'informer de sa présence. Il prit un certain plaisir ironique à faire glisser sa forme vaporeuse sous le carillon en cristal sans le toucher.

Les yeux fermés, certainement en pleine rêverie, Quenthel était assise sur un tapis, le dos bien droit et les jambes croisées. Le long du mur du fond, des vagues d'énergie mystique émanaient de deux coffres en fer et d'une porte dissimulée, un passage secret. La haute prêtresse avait invoqué une puissante magie pour protéger ses objets de valeur. Il était bien dommage qu'elle n'ait pas fait de même pour protéger sa vie.

L'agent de Gromph se glissa en avant et quelque chose siffla sur une petite table voisine. C'étaient les cinq vipères qui formaient les lanières d'un fouet magique. Distrait par la puissance magique qui émanait du fond de la pièce, l'esprit ténébreux n'avait pas détecté la magie moins puissante entourant les serpents.

Heureusement pour lui, cela ne compromettait pas sa mission. Le nuage de ténèbres s'était suffisamment rapproché de sa proie pour que rien ne puisse contrecarrer l'assassinat. Il solidifia une vrille de ténèbres et frappa la table qui se retourna en projetant le fouet dans les airs. Au même instant, il tendit tout son corps en direction de Quenthel.

La prêtresse ouvrit ses yeux bridés mais ne vit que des ténèbres. Elle ouvrit la bouche pour parler ou pousser un cri, mais le démon en profita pour glisser un tentacule à l'intérieur.

Chapitre 7

Le monde se transforma l'espace d'un instant en une véritable fournaise qui brûla les chairs de Pharaun. Lorsque les flammes se retirèrent, il lui resta uniquement le souvenir tactile de cette douleur. Le souffle coupé, le mage fit rapidement le point. Excepté une ou deux cloques, il n'était pas blessé. Le mariage des enchantements protecteurs tissés dans sa tunique et son *piwafwi*, sa résistance naturelle d'elfe noir à la magie hostile, ainsi que son anneau en argent orné de l'emblème de Sorcere, lui avaient permis d'éviter des brûlures mortelles.

Ryld avait dégainé *Pourfendeuse*. Une flèche, tirée d'un toit de l'autre côté de la rue, siffla dans sa direction et le guerrier musclé la frappa en plein vol. Une grosse créature ailée tourbillonna dans les airs au-dessus de leurs têtes et disparut avant que Pharaun ait pu la voir.

— Tu vas bien ? demanda Ryld.

— Juste quelques légères brûlures, répondit Pharaun.

— Et dire que tu croyais nos fugitifs trop malins. On va devoir s'élever dans les airs pour les suivre ou alors les contraindre à descendre dans la rue.

— Laisse tomber. Et suis-moi.

— Tu veux t'enfuir ? demanda le maître d'armes en frappant une nouvelle flèche tirée dans sa direction. Je croyais que tu voulais en capturer un.

— Je t'ai dit de me suivre.

Pharaun avança dans la rue en courant, son regard levé vers le ciel, à la recherche de leurs attaquants. Ryld se renfrogna mais le suivit.

Le maître de Sorcere aperçut un mouvement furtif du coin de l'œil. Il se retourna et découvrit, accroupi au bord d'un toit, un jeteur de sorts en pleine incantation mystique, ses mains décrivant des gestes dans l'air.

Débitant à son tour une incantation, ses mains tournoyant également dans l'air, Pharaun parvint à achever son sort avant le mage ennemi. Cinq projectiles de lumière bleutée bondirent de ses doigts en direction de l'autre lanceur de sorts et transpercèrent sa poitrine. À cette distance, il ne put dire s'il était parvenu à blesser grièvement son collègue, mais il le vit néanmoins battre des bras. L'attaque du mage érudit de Sorcere avait également permis d'annuler son incantation.

Ryld détourna un autre projectile et Pharaun s'aperçut cette fois-ci que la flèche avait été tirée dans sa direction. Un instant plus tard, une masse d'armes apparemment composée de ténèbres tournoya dans l'air, le visage de Pharaun pour cible. Pourfendeuse s'interposa et frappa l'arme invoquée. Comme c'était souvent le cas avec les objets invoqués, la masse d'armes disparut au premier coup de l'épée large.

— Par là, dit Pharaun.

Les deux maîtres coururent en direction de l'entrée voûtée d'une des modestes résidences de cette rue. Pharaun soupçonnait ses habitants d'avoir fermé leur porte au premier signe de danger et Ryld dut penser la même chose car il ne se préoccupa nullement de la poignée. Il défonça simplement la porte, brisant le loquet. Le maître d'armes entra précipitamment dans la maison.

La salle principale de la demeure était pleine de monde. Pharaun aurait dû s'y attendre. La population de la cité s'était beaucoup agrandie depuis sa fondation alors que le nombre d'édifices stalagmites demeurait constant – une nécessité. Les pauvres devaient donc se tasser pour survivre.

Un grand nombre de nécessiteux vivait dans cette masure : ils s'étaient tout naturellement rassemblés dans ce grand espace commun pour se détendre ou préparer un ragoût de rothé dans le chaudron en fer qui trônait sur la table à tréteaux centrale. Chose étonnante, ce repas tout simple dégageait une odeur plutôt alléchante. Pharaun en eut l'eau à la bouche et se rendit compte qu'il n'avait pas mangé depuis plusieurs heures.

Ryld brandit *Pourfendeuse* en direction des occupants de la pièce, faisant taire toute revendication agressive.

— Nous nous excusons de cette intrusion, leur lança Pharaun.

Le maître d'armes lui lança un regard noir.

— Pourquoi avons-nous fui ?

— Cette colonne de flammes était un sort de magie divine, et non pas de magie profane. (Pharaun leva la main et lui montra l'anneau en argent de Sorcere passé à son doigt – ce dernier le protégeait non seulement contre la magie, mais il identifiait également la nature de toute magie.) Ce sont des prêtresses qui nous ont attaqués. Si nous tuons des servantes de Lolth, nous attirerons encore plus l'attention et le Conseil régnant sera d'autant plus impatient de stopper notre enquête. Cela pourrait même les inciter à nous tuer, indépendamment des résultats de notre mission ou des décisions de Gromph.

» Je sais que j'ai promis des batailles glorieuses, ajouta-t-il en lui adressant un grand sourire, mais elles devront attendre encore un peu.

— Nous allons avoir du mal à nous défaire d'ennemis qui tiennent une position en surplomb, lui répondit Ryld.

— Tu n'as pas encore remarqué que j'ai plus d'un tour dans mon sac à malice ? lança Pharaun dans la salle, le visage rayonnant. Que diriez-vous tous d'aider deux maîtres de l'Académie engagés dans une importante mission ? Je peux vous assurer que l'Archimage Baenre lui-même se montrera très reconnaissant lorsque je l'informerai de votre participation.

Les individus assemblés dans la salle le dévisagèrent, de la crainte dans leurs yeux. Une des roturières sortit un maillet, le manche en os et la tête en pierre, et le lança dans sa direction. Ryld le saisit au vol et le renvoya avec force. L'arme de jet improvisée frappa le front de l'ouvrière qui s'effondra.

— Quelqu'un d'autre désire exprimer une quelconque réserve ? demanda Pharaun. (Il attendit un court instant.) Parfait ! Il suffit pour vous de vous tenir tranquilles. Je vous promets que cela ne vous fera aucun mal.

Le maître de Sorcere sortit une touffe de laine de sa poche et psalmodia une incantation. Une vague d'énergie magique chatoyante s'insinua dans la salle en émettant un léger sifflement. Lorsqu'elle toucha les pauvres, ils se transformèrent tous et prirent l'apparence de Ryld ou de Pharaun lui-même. Seul un simple enfant ne fut pas affecté.

— Splendide ! déclara Pharaun. Vous n'avez plus maintenant qu'à sortir dans la rue où je vous conseille de vous disperser rapidement. Avec de la chance, la plupart d'entre vous, si ce n'est pas tous, survivra.

— Non ! cria un double illusoire de Ryld d'une voix aiguë et agitée. Vous ne pouvez pas nous obl…

— Mais si nous pouvons, répondit Pharaun. Je pourrais remplir cette salle d'un nuage de vapeurs toxiques, mon ami pourrait vous couper en petits morceaux… Alors je vous demande d'être raisonnables et de sortir. Si nos ennemis pénètrent ici, vos chances de survie seront encore plus minces.

Ils le regardèrent tous d'un air renfrogné. Il leur sourit et haussa les épaules, Ryld levant *Pourfendeuse*. Les roturiers se précipitèrent vers la sortie.

Les deux maîtres se joignirent à la masse de gens, prêts à les pousser si nécessaire.

— Par les Fosses démoniaques, murmura Pharaun, je n'étais vraiment pas convaincu qu'ils obéissent. Mon talent de persuasion est vraiment démoniaque, non ? Cela doit être mon visage qui respire l'honnêteté.

— Ces leurres sont vraiment une bonne idée, lui dit Ryld, mais maintenant que j'y pense, pourquoi ne nous as-tu pas rendus invisibles ?

— Est-ce que je te dis comment manier ton épée ? lui répondit Pharaun en grognant. L'invisibilité est une ruse par trop commune. Je suis persuadé que nos adversaires ont même de quoi la contrer. Alors que nos doubles illusoires peuvent fonctionner. C'est un sort de ma propre création et nous, les Mizzrym, sommes réputés pour notre maîtrise des arts illusoires. Par contre, lorsque nous serons dehors, ne me perds pas de vue. Il serait dommage que tu t'enfuies avec le mauvais Pharaun.

La plupart des roturiers avaient quitté la masure. Pharaun prit une profonde inspiration, se calma et lui et Ryld sortirent dans la rue.

Les gueux se dispersaient comme le mage l'avait exigé. Et pour l'instant, personne ne s'était fait encore attaquer. Comme il l'espérait, l'ennemi était peut-être complètement déboussolé.

Les maîtres de l'Académie, qui fuyaient dans la rue comme les autres, tournèrent au coin d'une première rue, puis d'une autre. Pharaun commençait mentalement à louer sa ruse et sa victoire sur l'ennemi lorsque quelque chose s'agita et bruissa au-dessus de lui. Il eut à peine le temps de lever la tête pour voir la chose s'abattre sur lui et le mettre à terre. Lancés depuis une bonne hauteur, les fils de corde épais et rêches d'un filet noueux le frappèrent avec la force d'un gourdin.

Également pris au piège, Ryld lança un juron, sa remarque vulgaire embarrassant même le mage.

Pharaun prit une seconde pour oublier le choc de cette attaque surprise et il se rendit compte que leur situation actuelle était encore plus malheureuse que ce qu'il avait imaginé. Le filet, tissé à la manière d'une toile d'araignée, était animé. Raclant ses chairs et luttant pour l'immobiliser complètement, le lourd filet s'agita et se resserra sur lui.

Une horreur ailée se posa dans la rue. Une prêtresse montait la créature. Elle était plutôt jolie à l'exception de la balafre qui ornait son visage – un visage mince, intelligent et sardonique appartenant sans conteste à la famille Mizzrym. Chose étrange, la femelle portait un masque domino et Pharaun crut en deviner la raison.

— Je savais que tu tenterais de me berner avec tes illusions, Pharaun, lui dit la prêtresse en souriant. C'est pourquoi j'ai apporté avec moi un talisman de vision véritable.

Même s'il n'était pas persuadé qu'elle puisse le voir à travers les mailles du filet, Pharaun lui rendit son sourire.

— Et tu ne t'étais pas trompée. Bien le bonjour, Greyanna.

Quenthel était immunisée contre la peur. Il lui était impossible de paniquer. C'était du moins ce qu'elle avait toujours cru car même si ce n'était pas une véritable panique, elle était tout aussi désespérée et perplexe, ce qui devait faire la joie de son agresseur.

Elle n'en était pas certaine, mais le sifflement des vipères et un fracas l'avaient manifestement tirée de son repos et de sa transe. Elle avait ouvert les yeux et n'avait rien vu. Quelqu'un avait très certainement invoqué un nuage de ténèbres autour d'elle ou pis encore, elle subissait peut-être les effets d'un sort de cécité. Elle ouvrit la bouche pour s'adresser à son fouet-serpent, mais quelque

chose de froid et d'épais s'y insinua.

La gorge obstruée, elle suffoqua. Pendant ce temps, une autre chose, qui possédait une texture similaire à l'extrémité agile et chaude d'un tentacule démoniaque, s'enroula autour de son poignet.

Elle libéra sa main juste avant que l'appendice invisible puisse se resserrer et se tortilla pour se dégager des autres tentacules qui commençaient à sonder son corps. Mais cela ne lui permit nullement de reprendre son souffle, toujours coupé.

Elle battit l'air avec acharnement autour d'elle. Son esprit logique avait compris que son agresseur devait être à proximité, mais ses poings ne firent que frapper du vide. Manquant d'air, sa poitrine commençait à lui faire mal et elle sentit s'insinuer au fond de son esprit les premiers signes de l'inconscience.

Elle fit alors la seule chose possible. Elle mordit l'appendice.

Elle ne parvint pas tout d'abord à enfoncer ses dents dans la masse compacte, mais elle serra avec force, sa gorge poussant un grognement, et ses dents mordirent une matière coriace et huileuse.

Cette dernière disparut instantanément. Elle ne se retira pas, mais disparut comme par magie. Quenthel finit par faire s'entrechoquer ses dents dans un claquement.

Se relevant tant bien que mal, elle prit quelques profondes inspirations, puis appela son fouet.

— Par là ! répondit Yngoth, à terre. Nous avons détecté le démon à la dernière seconde. Ce sont les ténèbres *elles-mêmes* !

— Je comprends.

Elle n'était donc pas aveugle. Elle avait bien évidemment entendu parler de démons composés de ténèbres, mais elle n'avait jamais eu l'occasion d'en invoquer un. La rumeur prétendait qu'ils étaient difficiles à convoquer et encore plus difficiles à lier.

— Garde ! cria Quenthel.

Elle n'entendit aucun bruit et cela ne la surprit pas. La présence de l'intrus démoniaque suggérait que la sentinelle était une traîtresse ou qu'elle était maintenant morte.

Quenthel sentit quelque chose se rapprocher précipitamment d'elle. Elle se jeta sur le côté et le démon percuta violemment le mur qui se trouvait derrière elle. Le sol en pierre sur lequel elle se réceptionna la fit frissonner, la drow ne portant qu'une simple tunique vaporeuse.

Comme elle l'avait prévu mentalement, elle se retrouva à côté du guéridon où étaient réunis quelques-uns des petits objets de son équipement. Elle se releva d'un bond et chercha à tâtons la surface en pierre du dessus de la table. Le cœur gros, elle fit tomber deux objets au sol, mais ses doigts se refermèrent sur un médaillon en verre poli.

Plissant les yeux, elle invoqua les pouvoirs du médaillon magique. Un éclat aveuglant illumina ses appartements. Quenthel dut se protéger les yeux pour éviter d'être aveuglée, espérant que la lumière magique puisse détruire un démon composé de ténèbres.

L'éclat de lumière magique et les ténèbres tout aussi magiques s'affrontèrent l'espace d'un instant, la salle recouvrant sa luminosité normale. Quenthel put enfin rouvrir les yeux.

Son agresseur, visiblement insensible à la lumière, ressemblait à une masse aux contours irréguliers et possédait de longs bras loqueteux qui fendaient l'air en ondulant dans la pièce, tout aussi omniprésent qu'un nuage de fumée. Absorbant la luminosité et n'en réfléchissant aucune, il était complètement noir et quasi plat, un effet illusoire. Il lança un long et mince tentacule en direction de Quenthel qui le repoussa brusquement. L'appendice ténébreux se retourna et frappa le médaillon avec suffisamment de force pour le lui faire lâcher. La luminosité disparut subitement, le médaillon de verre se fracassant au sol.

La lumière avait heureusement éclairé suffisamment longtemps la pièce et Quenthel avait pu

repérer plusieurs autres objets sur la console. Elle plongea instinctivement à terre, le tentacule frappant l'air au-dessus de sa tête en ébouriffant ses cheveux, et s'empara d'un parchemin. Elle allait bien évidemment regretter l'utilisation d'un des sorts qui y étaient inscrits, mais elle regretterait encore plus de mourir.

Connaissant le contenu du parchemin, elle n'avait pas besoin de voir les symboles écrits pour « lire » le sort. Elle récita les paroles incantatoires et un conduit de flammes jaunes s'abattit en grondant du plafond jusqu'à l'endroit où flottait la masse compacte du démon. Les flammes lui révélèrent qu'il ne s'était pas déplacé. Le feu magique le traversa et tous ses bras et ses appendices ténébreux se convulsèrent.

La colonne de flammes disparut après quelques instants, mais laissa un halo d'images rémanentes dans son champ de vision, et cela malgré la prudence de la prêtresse drow qui avait protégé ses yeux. Elle comprit rapidement que les stries ondulantes et ternes qui barraient sa vue étaient les seules choses qu'elle parvenait encore à voir. Les ténèbres n'avaient pas disparu. Et le démon avait même resserré son essence infernale autour d'elle pour l'aveugler une nouvelle fois.

Tu es bien résistant, se dit-elle mentalement en envoyant ses pensées dans l'esprit du démon comme tout émissaire de Lolth savait le faire.

Elle n'obtint aucune réponse et Quenthel ne ressentit aucun lien mental entre son esprit et la conscience du démon. Ce n'était donc pas un serviteur de Lolth.

Ayant survécu à ses deux précédentes attaques et ne répondant à aucun ordre, il allait très certainement la saisir ou la frapper de nouveau, et Quenthel n'avait plus aucune intuition. Elle ne savait pas d'où viendrait sa prochaine attaque et ne pouvait pas savoir dans quelle direction l'esquiver. Elle allait devoir laisser faire le hasard et plonger dans une direction quelconque en oubliant sa cécité et son manque d'intuition. Elle se retourna et quelque chose frappa son épaule.

Elle ressentit tout d'abord un choc électrique, puis une douleur atroce transperça son épaule, du sang chaud s'en écoulant. Le démon de ténèbres était peut-être capable de transformer ses appendices en griffes ou il avait ramassé une lame qui traînait dans la salle.

Quenthel remercia un instant ses professeurs car elle avait appris à résister à une blessure sans que cela la paralyse et la rende impuissante face à l'attaque suivante de son adversaire. Elle continua à avancer tout en espérant représenter une cible plus difficile.

Quelque chose siffla à proximité d'elle, presque sous ses pieds. Elle comprit que ses vipères, traînant avec elles le manche du fouet, avaient dû essayer de la localiser dans le noir. Elle se pencha, chercha un instant le manche froid de son arme et parvint à l'agripper et à la lever devant elle.

Les serpents se redressèrent en sifflant et percèrent les ténèbres dans cinq directions différentes. L'elfe noire s'aperçut qu'ils parvenaient à voir ce dont elle était incapable. Le démon de ténèbres se préparait à lancer une nouvelle attaque.

La prêtresse renforça son lien psionique avec ses serviteurs reptiliens et démoniaques. Elle ne parvenait toujours pas à voir où se trouvaient les tentacules de son adversaire, mais elle ressentait cependant leur présence. Cela lui suffirait.

Les ténèbres se lancèrent dans sa direction, Quenthel fit tourner son fouet tout en pivotant sur elle-même. Il lui était impossible de cibler précisément le démon, mais les vipères s'en chargeraient.

Elle finit par haleter, ses actions perdant en précision et en rapidité, comme tout combattant exténué. Quelque chose de long et de pointu lui transperça le derrière de la cuisse.

Quenthel comprit aussitôt, la douleur et le flot de sang plus importants que l'attaque précédente, que cette blessure était grave. Elle recula d'un pas en chancelant, sa jambe la lâchant quelque peu. Les vipères sifflèrent en retour.

Elle cria à pleins poumons afin de concentrer sa volonté, d'atténuer sa douleur et de reprendre le contrôle de sa jambe invalide. Elle se raidit en lui causant des élancements.

Elle se tourna de nouveau et frappa le tentacule qui avait lacéré sa jambe, le déchiquetant avant qu'il puisse recommencer. Ses serpents détectèrent au même moment des mains ténébreuses qui se rapprochaient de son cou. Elle pivota une nouvelle fois et les élimina également, le démon arrêtant ses attaques multiples.

Le sang coulant de sa cuisse formant une flaque sous ses pieds, l'esprit en ébullition, Quenthel prit un instant pour réfléchir à la situation. Elle devait assurément causer quelques dégâts au démon sinon il aurait continué à l'attaquer sans relâche, mais cela ne signifiait pas qu'elle était sur le point de le tuer. D'après ce qu'elle savait des entités démoniaques telles que lui, elle devrait plutôt s'attaquer au corps principal du démon pour l'anéantir, et oublier ses appendices. Mais il lui fallait bien évidemment l'atteindre ou le localiser au milieu de ce rideau de ténèbres compactes.

Elle pourrait également profiter de cet instant de répit pour fuir, mais elle savait que le démon la prendrait en chasse, une action qui s'avérait par conséquent inutile, notamment dans le noir. Ce n'était pas un problème pour elle de se déplacer dans ses appartements plongés dans les ténèbres – elle en connaissait tous les recoins – mais elle pourrait tomber et se faire très mal à l'extérieur. Si une chute de la sorte l'attendait ou si elle perdait de nouveau le contrôle de sa jambe blessée, le démon n'aurait aucun mal à l'achever.

Elle devait tuer son adversaire démoniaque par ses propres moyens, et rapidement, pendant qu'elle tenait encore debout. La seule question était de savoir comment le tuer.

Une des armes rangées dans son placard pourrait peut-être l'aider, mais elle n'avait aucun moyen de l'atteindre. Le démon la tuerait pendant qu'elle tâtonnerait dans le noir à la recherche de la poignée dissimulée. Elle devait s'en sortir avec les ressources qu'elle possédait, ce qui signifiait utiliser un autre sort de son parchemin magique et prier pour que son plan fonctionne.

Un simple tentacule, ne possédant aucune extrémité acérée ou contondante, avança vers elle en gigotant. Il semblait se diriger vers sa main directrice afin de l'agripper. Elle fit comme si elle n'avait rien détecté.

La vrille de ténèbres plongea subitement vers le sol, s'enroula autour de sa cheville et tira sur sa jambe valide. Le changement subit de cible prit Quenthel par surprise et elle tomba violemment à terre, sa tête heurtant le sol, une atroce douleur transperçant ses membres blessés.

La prêtresse recouvra rapidement ses esprits. Elle sentit les autres appendices du démon prêts à la frapper et à la lacérer. Elle n'avait presque plus le temps pour psalmodier l'incantation du parchemin.

Mais elle y parvint néanmoins.

Elle récita les trois mots magiques avec intensité et une énergie mystique s'infiltra en elle, des picotements traversant son corps. Elle la libéra en ciblant l'être de ténèbres, une chose facile car le démon l'entourait. Elle retint son souffle et attendit le résultat.

Le fait d'avoir laissé son adversaire l'agripper faisait partie de sa stratégie. La puissance magique qu'elle venait de libérer affaiblirait n'importe quel elfe noir, ou même tout autre mortel, le menant aux portes de la mort. Mais le démon, avec sa nature particulière, pourrait très bien ne pas être affecté. Il pourrait même peut-être se nourrir de cette énergie et recouvrer des forces.

Son stratagème marcha néanmoins à la perfection. Le sort affecta en partie le démon. Elle le comprit lorsque les appendices de l'entité s'agitèrent et se convulsèrent, celui qui entourait sa cheville relâchant sa prise pour se tordre de douleur. Les ténèbres qui occupaient ses appartements disparurent l'espace d'un instant, le démon relâchant quelque peu sa présence dans le plan matériel.

Quenthel put ainsi voir où se trouvait la masse centrale de son adversaire. Elle se releva avec difficulté et chargea dans sa direction en boitillant, chaque pas lui lançant des spasmes de douleur. Elle ne les laissa toutefois pas la ralentir.

La créature de ténèbres commençait déjà à recouvrer quelques forces. Deux tentacules s'avancèrent vers elle. Elle esquiva le premier et frappa le second qui recula en tressaillant.

Deux pas encore et elle jugea – espéra – qu'elle se trouvait à bonne distance du cœur informe de la créature. Elle fit claquer son fouet et poussa un cri de satisfaction lorsqu'elle sentit les crocs des vipères lacérer une chose qui offrait plus de résistance que l'air.

Elle frappa aussi vite et aussi fort que possible, chaque coup de fouet lui arrachant un grognement. Ses serpents l'avertirent de la présence d'autres appendices dans son dos, mais elle n'en tint pas compte. Si elle abandonnait maintenant sa cible, elle n'aurait peut-être jamais plus l'occasion de frapper le cœur du démon.

Les ténèbres qui occupaient la pièce commencèrent subitement à vaciller. Les mouvements de Quenthel parurent quelque peu saccadés dans cet univers stroboscopique.

Des tentacules l'agrippèrent pour la tirer en arrière. Elle poussa plusieurs cris de rage et de frustration. Comme s'ils répondaient à ses cris, les appendices s'évanouirent, la prêtresse de Lolth tombant à terre.

Elle leva la tête et regarda autour d'elle. Sa vue n'était plus entravée. Les ténèbres dévorantes avaient complètement disparu. Le dernier coup de fouet qu'elle avait donné avait dû leur être fatal. Une ou deux secondes avaient ensuite suffi pour qu'elles disparaissent complètement.

— Il est mort ! siffla Hsiv. Que fait-on, Maîtresse ?

— Tout d'abord… je vais m'asseoir… et soigner mes blessures. Nous irons ensuite voir… ma sentinelle, déclara Quenthel, pantelante, en diminuant le lien psionique avec ses vipères. (Lors d'une communion trop profonde ou prolongée, des crises identitaires pouvaient apparaître.) Si elle est chanceuse, elle est déjà morte.

Elle espérait que ses craintes n'étaient pas perceptibles, mais il semblait maintenant que des assassins démoniaques allaient continuer leurs assauts. Elle avait espéré que l'apparition de l'araignée démoniaque n'était qu'un simple accident. Elle avait également cru que les nouvelles défenses magiques empêcheraient l'apparition de nouveaux démons. Elle avait manifestement été trop optimiste.

Heureusement pour elle, Arach-Tinilith était le lieu consacré de sa régence. Elle avait à sa disposition une petite armée de serviteurs et un véritable trésor d'objets magiques pour assurer sa défense, mais ces ressources ne l'avaient pas aidée contre les ténèbres rampantes… et elle ne put s'empêcher de s'interroger sur le nombre de visiteurs hostiles qu'une prêtresse dans sa situation parviendrait à repousser avant de mourir.

Chapitre 8

Les serviteurs de Greyanna se rapprochèrent d'elle en flottant. Pharaun aperçut deux guerriers, un mage et une autre prêtresse. Ils portaient tous un masque de vision véritable, l'objet magique leur conférant une apparence imbécile et trompeuse de comédiens jouant une pantomime.

Pharaun tenta de s'élever dans les airs en lévitant, mais le filet était bien trop lourd. Il commanda à sa rapière magique de se matérialiser. L'anneau en acier disparut de son doigt et une longue et mince lame apparut à l'extérieur de la toile. L'épée commença à trancher les épaisses cordes, sans toutefois obtenir de véritables résultats. La rapière était une arme perforante et ne pouvait pas s'improviser comme une scie. Bandant ses muscles pour résister à la pression de la toile qui le maintenait prisonnier, il fit pivoter l'épée en lévitation pour menacer les gens de la Maison Mizzrym.

Greyanna s'esclaffa en découvrant son action.

— Tu crois que cette petite aiguille va nous tenir à distance ?

— Il est probable que non, lui répondit Pharaun en s'efforçant de rapprocher sa main d'une de ses poches. Et c'est pourquoi je lui ai ordonné de te tuer la première.

— Vraiment ? lui lança-t-elle.

Sa sœur fit signe aux deux guerriers de s'avancer. Les jumeaux, qui possédaient des cheveux tirant légèrement sur le jaune et un menton creusé d'un sillon vertical, portaient des arcs longs en os dans le dos plutôt que les arbalètes plus communes chez les drows.

Greyanna resta sur sa monture ailée et sortit un parchemin des plis de son *piwafwi*. Grâce au dernier anneau qu'il portait au doigt, Pharaun parvint à « lire » le halo complexe d'énergie magique qui entourait le parchemin ; ce dernier contenait entre autres un sort qui permettait d'annuler ou de contrecarrer un sort adverse. Elle avait peut-être l'intention de lancer ce sort afin d'immobiliser suffisamment longtemps la rapière magique pour que ses serviteurs puissent la briser ou s'en débarrasser.

Les cordes honnies de la toile pénétraient les chairs du mage à l'instar de couteaux tranchants. Il s'attendait à voir bientôt couler son propre sang. Pour le moment, elles coupaient sa circulation sanguine et engourdissaient ses extrémités. Tremblant sous l'effort, il rapprocha ses doigts de quelques centimètres supplémentaires de sa poche.

— Mon compagnon se nomme Ryld Argith, déclara Pharaun, maître de Melee-Magthere. Il ne t'a jamais rien fait et tu vas t'attirer des ennuis auprès des guerriers de la pyramide si tu le tues.

Empêtré comme il l'était dans la toile, le mage ne pouvait même pas tourner la tête pour regarder son ami, mais il entendait Ryld grogner et jurer, le filet tremblant sous ses coups. Le guerrier essayait manifestement de se libérer, mais il lui semblait peu probable que sa force seule – même exceptionnelle – le lui permette s'il ne parvenait pas à se saisir d'une de ses lames.

— Je vous surveille depuis des années, répondit Greyanna. Je sais que maître Argith est ton camarade le plus précieux. Je ne veux pas qu'il essaie de te libérer ou de te venger. Notre mère s'arrangera avec Melee-Magthere.

Scrutant davantage ses ennemis, Pharaun découvrit que l'autre prêtresse avait également sorti un parchemin. Cela l'étonna quelque peu, mais il chassa cette pensée, la situation présente requérant toute son attention.

Les guerriers se rapprochaient avec méfiance du filet, probablement à cause de la rapière flottante. Greyanna pouvait neutraliser l'arme, mais ils devaient craindre l'éventualité que Pharaun puisse conjurer un sort ne requérant que des paroles, sans composantes gestuelles ou matérielles. Il allait cependant les décevoir car même s'il possédait un ou deux sorts de ce type en mémoire, aucun d'eux ne pourrait éliminer ces cinq adversaires en un seul coup. Il savait également que s'il utilisait une attaque destructrice, ils abandonneraient toute intention de le capturer vivant et le tortureraient à mort. Pris au piège du filet, le mage aurait peu de chances de se défendre contre leurs attaques meurtrières.

— Tu devrais tout de même réfléchir par deux fois avant de nous faire du mal, lança Pharaun en espérant que la conversation ralentirait les guerriers, même l'espace d'une seconde.

— Ne t'inquiète pas, lui dit Greyanna en gloussant, j'y ai réfléchi des milliers de fois.

— L'Archimage ne va pas apprécier cette attaque.

— J'agis au nom du Conseil régnant. Je doute qu'il juge politique d'user de représailles… tout comme Melee-Magthere.

— Gromph n'aura donc pas le loisir de marquer ton cadavre, mais je te promets qu'un jour…

Les doigts de Pharaun réussirent finalement à atteindre la poche et à se refermer sur un petit gant en cuir résistant. Le filet se resserrant à chaque instant, Pharaun eut autant de mal à retirer le gant de sa poche qu'il en avait eu à l'atteindre. Il essaya de le faire bouger entre ses doigts afin de savoir s'il parviendrait à accomplir le geste mystique adéquat.

Une passe de la main dans un espace aussi réduit n'était ni facile ni naturelle pour le mage. Il avait coutume de lancer ses sorts avec un style bien à lui en utilisant de grands gestes théâtraux. Il avait toutefois essayé à l'occasion d'incanter dans des espaces plus exigus. Cela lui permettait d'assurer un plus grand contrôle sur ses pouvoirs et même parfois de lancer un sort sans que son adversaire s'en aperçoive. Il avait donc bon espoir de réussir à manipuler correctement le gant de cuir. La toile était malheureusement très resserrée et ses doigts étaient engourdis.

— Excuse-moi, lui dit Greyanna en stoppant leur conversation afin de lire son parchemin.

Elle lança un sort de magie divine, pas de magie profane, et Pharaun ne put reconnaître toutes les paroles incantatoires. L'effet du sort était cependant caractéristique. La rapière tremblota un instant et tomba au sol dans un fracas. Le mage masqué s'avança et la ramassa. Pharaun se satisfit néanmoins de l'enchantement spécifique de la rapière : les serviteurs de Greyanna ne pourraient pas retourner l'arme contre lui… pendant une heure environ.

Pharaun reconnut le mage elfe noir à son large front et son petit menton pointu caractéristiques. Il avait toujours pensé que les traits de son visage donnaient à sa tête une apparence d'œuf. Le drow se nommait Relonor Vrinn, un mage chevronné qui servait depuis longtemps la Maison Mizzrym. Il portait toujours à la taille une large ceinture à nœuds de soie qui contenait ses composantes de sorts, une broche en or à huit branches lui servant de boucle.

Leurs cimeterres dégainés, les guerriers s'approchèrent du filet. À en juger par leurs sourires, ils devaient penser qu'ils n'avaient rien à craindre et s'apprêtaient à battre les deux captifs jusqu'à leur faire perdre connaissance.

Pharaun n'était pas totalement satisfait de sa manipulation du gant en cuir, mais il n'avait plus le temps pour une nouvelle tentative. Il allait devoir essayer sa passe et prier pour qu'elle fonctionne. Il manipula le gant une dernière fois tout en récitant l'incantation à voix basse.

Une main géante, lumineuse et transparente, apparut sous le filet. L'apparition soudaine d'un autre objet entre le sol et le filet resserra encore davantage les mailles. Pharaun avait deviné qu'une nouvelle douleur mordrait de nouveau ses chairs, mais il ne put s'empêcher de crier.

La douleur s'intensifia encore lorsque la main, répondant aux ordres silencieux du mage, s'éleva précipitamment dans les airs, emportant le filet et ses prisonniers à sept mètres au-dessus du sol. Pharaun craignit un instant de perdre connaissance, mais la pression du filet se relâcha. Comme il l'avait espéré, malgré les efforts concentrés des mailles du filet, son propre poids l'entraînait vers la liberté. Il poussa sur la toile et gigota dans tous les sens pour accélérer sa libération.

Le filet relâchant peu à peu sa pression, Pharaun regarda dans la direction de Ryld. L'imposant guerrier était en train de se libérer également, mais ses actions lui firent perdre *Pourfendeuse*. L'épée large tomba la pointe en avant, manquant de se planter dans un des deux guerriers Mizzrym, et s'enfonça dans le sol en pierre lisse de la rue.

— Nous allons devoir nous laisser tomber, déclara Ryld. Si nous restons là, ils vont nous tailler en pièces avec armes et sorts.

— Allons-y, lui répondit Pharaun.

Les deux maîtres lâchèrent le filet et se laissèrent choir dans la rue. Un des deux soldats toucha Ryld avec une flèche qui ne parvint toutefois pas à pénétrer son armure. Une boule de feu explosa dans l'air, mais Relonor avait visé trop haut et seule la déflagration fit tressaillir ses cibles. Pharaun utilisa sa broche familiale pour ralentir quelque peu sa chute, de peur de se briser les jambes.

Il vit Ryld, qui possédait un talisman de lévitation identique, le sien marqué de l'emblème de Melee-Magthere, toucha le sol quelques instants avant lui. Le maître de l'Académie se réceptionna en effectuant un roulé-boulé, se releva d'un bond, son épée courte à la main, et attaqua le guerrier qui l'avait pris pour cible avec son arc long. Le guerrier masqué fit un bond en arrière, laissa tomber son arc et dégaina de nouveau son cimeterre de son fourreau. Profitant de ce court instant de répit, Ryld libéra *Pourfendeuse* de la pierre.

Pharaun atterrit au sol. Malgré sa tentative d'amortir sa chute, ses jambes frappèrent violemment le sol, le mage titubant. Luttant pour recouvrer l'équilibre, il vit les mains de Relonor tourbillonner dans l'air en adoptant une forme d'étoile.

Le maître de Sorcere avançant en titubant, l'autre mage drow lança son sort. Une grande créature reptilienne et anguleuse jaillit des paumes du drow comme si ces dernières s'ouvraient sur un autre plan d'existence. Entouré d'un halo de flammes bleues, le monstre chargea Pharaun.

Relonor était un mage expérimenté, mais il n'était pas le meilleur des tacticiens. Dans l'excitation du moment, il avait lancé d'instinct son sort de prédilection qui était une illusion, une chose caractéristique chez un serviteur de la Maison Mizzrym. Il avait oublié que son adversaire, originaire de la même Maison, pourrait très bien reconnaître la séquence de gestes mystiques. Même si Pharaun n'en avait pas été capable, son anneau en argent lui aurait révélé l'école de magie à laquelle appartenait le sort lancé par le drow.

Il passa outre l'illusion, plongea sa main dans une poche pour sortir un petit cristal et commença à incanter. Il continua à ne pas tenir compte de l'apparition même lorsque cette dernière plongea dans sa direction, Pharaun ressentant la chaleur brûlante mais illusoire du halo de flammes.

Un froid intense, visible en raison de l'éventail de petits cristaux de glace invoqués, jaillit de sa main en explosant. Il traversa la créature reptilienne, faisant ainsi disparaître l'illusion, et frappa Relonor. Le corps recouvert de givre, le mage tomba en arrière.

Pharaun arbora un large sourire. Greyanna avait été stupide de s'attaquer à lui avec si peu de serviteurs. Ne se rendait-elle pas compte que deux maîtres de Tier Breche étaient de redoutables adversaires qu'elle et ses quatre compagnons lourdauds auraient du mal à vaincre ?

L'horreur ailée fit battre ses ailes de chauve-souris et se rapprocha de la mêlée. Le corps sans pattes de sa monture ailée touchant le sol, Greyanna ouvrit un sac de cuir et lança une poignée de son

contenu dans l'air.

Les petites particules s'embrasèrent d'un éclat verdâtre en touchant le sol. Chacune d'entre elles siffla et enfla comme une spore se transformant instantanément en un champignon. En l'espace d'un instant, une petite légion de squelettes envahit la rue. Ils étaient armés d'une collection hétéroclite d'armes et de boucliers, mais possédaient tous un même objectif. Ils se tournèrent en même temps vers les deux maîtres et avancèrent dans leur direction.

Grâce à plusieurs moulinets de son épée, Ryld abattit plusieurs créatures mortes-vivantes. Pharaun se réfugia momentanément derrière son ami ; le guerrier poussa un cri et chancela, baissant sa garde. Les squelettes se lancèrent en avant et les deux jumeaux, qui étaient restés en dehors du combat, se précipitèrent également.

Pris par surprise, Pharaun eut tout juste le temps d'invoquer un éclair crépitant et aveuglant d'électricité. La puissance de son éclair fit reculer leurs ennemis un instant et Ryld recouvra son équilibre.

— Ça va ? lui demanda le maître de Sorcere.

— Oui. (Ryld trancha les jambes d'un squelette voisin, ce dernier s'effondrant au sol.) Une chose a tenté de s'insinuer dans mon esprit, mais elle a reculé.

— Pas pour longtemps si je ne me charge pas des lanceurs de sorts.

Pharaun s'éleva dans les airs en flottant, hors de portée des morts-vivants, afin d'avoir un champ de vision bien dégagé en direction de Greyanna et des autres. Les squelettes allaient très certainement en profiter pour encercler Ryld, mais il ne pouvait pas faire autrement.

Observant la rue, il s'aperçut que Relonor ne s'était toujours pas relevé. En position derrière la mêlée, Greyanna et l'autre prêtresse drow récitaient des incantations à l'aide de leurs parchemins magiques.

Les pensées de Pharaun explosèrent l'espace d'un instant en une folie terrifiante, mais sa raison reprit rapidement le dessus. Il prit une profonde inspiration pour étouffer cette soudaine peur, une seconde attaque frappant son corps. Il poussa un cri et la douleur disparut. Il était parvenu à résister aux deux sorts.

Il lança une boule d'électricité crépitante en direction de Greyanna, mais elle disparut à mi-parcours, dissipée par les défenses de la prêtresse. Sa sœur et l'autre prêtresse se plongèrent de nouveau dans la lecture de leurs parchemins.

Un rayon de lumière aveuglant jaillit de la main de Greyanna. Il cingla le visage de Pharaun qui referma les yeux juste à temps pour éviter d'être aveuglé. Il ressentit néanmoins une douleur ardente, ses protections empêchant le rayon de brûler son visage.

L'autre prêtresse projeta dans sa direction un arc d'électricité grésillant. L'électricité constituant une des énergies qu'il aimait à contrôler, il trouva son attaque ironique. Le choc raidit son corps quelques instants et la magie ne parvint pas à l'affecter.

Il redouta que le choc lui ait fait perdre un temps précieux. Ses esprits recouvrés, il s'attendit à voir les prêtresses lancer de nouveaux sorts, mais lorsqu'il regarda la servante de la Maison Mizzrym, il s'aperçut qu'elle n'était pas en train d'incanter. Elle avait laissé tomber son parchemin, devenu vierge, au sol et fouillait dans sa sacoche en cuir, cherchant probablement un autre moyen de l'attaquer.

S'emparant d'un morceau de charbon et d'une petite flasque contenant un globe oculaire desséché, Pharaun lança un autre sort. Une soudaine énergie siffla et chatoya dans l'air, et une sphère de ténèbres apparut autour du visage de la femelle, l'aveuglant.

Les pensées du mage tourbillonnèrent une nouvelle fois, mais il parvint à les rassembler. Il se

tourna vers Greyanna. Elle tenait encore son parchemin, lançant ses sorts par son intermédiaire. Il commença de nouveau à incanter et Greyanna, incertaine quant à ses protections magiques, ouvrit son sac.

Pharaun imaginait que le sac contenait d'autres spores, créateurs de squelettes. Mais cette fois-ci, les particules scintillantes explosèrent en l'air pour se transformer en d'horribles petites créatures hybrides mi-chauves-souris mi-moustiques.

Les striges tournoyèrent autour de lui en essayant de boire son sang à l'aide de leurs longues trompes. Elles gênèrent ses gestes et ruinèrent son incantation. Toujours en lévitation, Pharaun se laissa retomber au sol à l'endroit où Ryld, encerclé par les squelettes combattants, en décapita un nouveau avec une attaque subite. Un des deux jumeaux se rapprocha de lui, mais se déroba lorsqu'il vit l'imposant maître de Melee-Magthere se tourner vers lui.

Pharaun frappa brutalement le sol en se posant. Les striges et leurs jacassements incessants sur ses talons, il se précipita vers Relonor qui était toujours étendu à terre. Un couple de squelettes se tourna dans sa direction pour le frapper, les autres morts-vivants trop concentrés sur Ryld pour noter son départ. De près, les cadavres morts-vivants dégageaient une puanteur manifeste. Pharaun en conclut que leurs corps devaient encore posséder quelques chairs putrides.

Atteignant le mage inconscient, l'horreur ailée de Greyanna se posa de l'autre côté du corps dans un fracas. Pharaun poussa un cri magique sonore et la créature recula avec sa cavalière.

Pharaun se pencha, arracha la boucle de la ceinture de Relonor, se retourna et prit la fuite en courant. Greyanna poussa un cri de rage. L'horreur ailée poussa également un double cri sonore, ses deux mâchoires claquant et se refermant dans le dos du mâle en fuite.

La trompe d'une strige s'enfonça dans son dos et Pharaun chancela, mais son appendice meurtrier ne parvint pas à pénétrer son *piwafwi*. Un autre sort fit tourbillonner une nouvelle fois son esprit, mais le malaise disparut aussitôt. Un squelette apparut sur son flanc en balançant sa vieille hache rouillée en direction de son visage. *Pourfendeuse* apparut subitement devant lui et tailla le mort-vivant en pièces.

Pharaun s'agrippa à l'ourlet du *piwafwi* de Ryld et tourna la tête vers Greyanna.

Le visage déformé par la colère, elle jeta son parchemin à terre, lui aussi désormais complètement vierge, et leva les mains bien haut afin de saisir le long bâton qui venait de se téléporter depuis une cache extradimensionnelle. Pharaun comprit pourquoi elle avait invoqué ce bâton en particulier. Une puissance mystique émanait du bâton, mais il avait quelques difficultés à se matérialiser complètement. Les différentes énergies magiques qui étaient à l'œuvre sur le champ de bataille retardaient visiblement sa transition sur le plan matériel.

Mais pourquoi donc s'évertuait-elle à invoquer ce bâton et pourquoi n'utilisait-elle pas d'autres moyens magiques pour l'attaquer ? Pourquoi ne pas utiliser de sor…

Subitement inspiré, il obtint la réponse à ses questions et cela le stupéfia au plus haut point.

Il ne se trouvait cependant pas dans le meilleur des endroits pour analyser son étonnante découverte ; il était temps d'y remédier. Il regarda la boucle qu'il avait prise à Relonor, découvrit le mot de commande dissimulé dans le motif kaléidoscopique qui scintillait sur son pourtour et le prononça.

Greyanna regardait fixement l'espace vide au milieu du cercle formé par les squelettes qui tournaient maintenant sur place, les striges volant et tournoyant au-dessus d'eux. L'instant auparavant, Pharaun et son imposant complice se trouvaient encore là, mais ils avaient disparu. Si elle ne s'était

pas trompée, elle avait même aperçu son frère lui lancer son grand sourire coutumier en disparaissant. Comment pouvait-il oser lui adresser un sourire aussi narquois alors que c'était elle qui l'avait chassé de la Maison Mizzrym !

Elle regarda son bâton en fer : plus grand qu'elle et anguleux par endroits, il était gravé de centaines de petites runes et son contact était chaud comme le sang au toucher. Son arme lui avait fait défaut. Elle trembla sous l'impulsion subite de le lancer violemment à terre pour le briser, le déformer, le rendre inutilisable.

Elle étouffa cependant son impulsion, sachant qu'elle était responsable de la fuite de Pharaun, pas son bâton. Elle aurait dû invoquer le bâton plus tôt au cours de l'escarmouche. Elle aurait dû être plus agressive dans le choix des créatures de son sac à malice. Elle maudit cette situation dégradante et inexplicable ! En raison des vicissitudes de cette période trouble, sa mère lui avait ordonné de jouer les avares avec chacune de leurs ressources personnelles… alors qu'elle combattait pour le bien-être de la Maison Mizzrym et de tout Menzoberranzan.

Elle ne commettrait pas la même erreur la prochaine fois. Il était de sa responsabilité de veiller sur leurs serviteurs et de les ramener en vie à la forteresse. Elle mit pied à terre, redressa les épaules, prit une expression calme et pleine d'autorité, et s'affaira à régler les affaires courantes.

Aucun des deux jumeaux n'avait été blessé et sa cousine Aunrae avait simplement besoin que la sphère de ténèbres qui l'aveuglait soit dissipée. Relonor inquiétait cependant Greyanna, mais le mage était heureusement encore en vie. Une potion de soins le revigora suffisamment pour qu'il puisse se relever ; il serra sa ceinture à nœuds afin qu'elle ne glisse pas à terre et secoua sa cape recouverte de givre.

Tandis que les deux guerriers aidaient Relonor à clopiner afin qu'il recouvre l'usage de ses membres engourdis par le froid, Aunrae se glissa jusqu'à Greyanna. Dans l'œil torve de cette dernière, la maigreur coutumière des Mizzrym atteignait un extrême grotesque. La jeune femelle ressemblait à un grand insecte tout maigre.

— Je suis désolée de ton échec, lui dit Aunrae.

Son expression était grave, mais elle n'essayait pas vraiment de dissimuler le sourire qui se cachait derrière.

— Je n'avais pas vraiment pris conscience de la nouvelle puissance de Pharaun, admit Greyanna. Avant son exil, il était compétent, sans être véritablement extraordinaire. C'était sa roublardise qui le rendait si dangereux. Je vois maintenant que les nombreuses décennies passées à Tier Breche ont fait de lui un des mages les plus redoutables de la cité. Cela complique évidemment les choses, mais je parviendrai à les résoudre.

— J'espère que la Matrone te pardonnera ton ignorance, lui dit Aunrae. Tu as gaspillé de nombreux objets magiques pour un résultat nul.

Les squelettes et les striges invoqués grâce au sac à malice commençaient à disparaître, des particules d'énergie magique flottant dans l'air à leur place. L'air parut bourdonner et frissonner, une impression toutefois invisible pour un spectateur extérieur.

— Tu vois vraiment les choses comme ça ? demanda Greyanna.

Aunrae haussa les épaules avant de répondre.

— J'espère simplement que ta mère ne va croire que tu t'y es mal prise, ta haine pour Pharaun t'ayant aveuglée et rendue maladroite. Elle pourrait décider de te déposer de la place importante que tu occupes à l'heure actuelle. Ce ne sont bien évidemment de ma part que des conjectures ! Tu sais que je ne veux que ton bien. Mon objectif a toujours été de t'appuyer et de prospérer à tes côtés comme ton bras droit.

— Ma cousine, tes paroles m'émeuvent, lui dit Greyanna en levant son bâton.

Personne n'aurait levé un tel bâton au cours d'une discussion sans que l'autre interlocuteur s'en étonne, et Aunrae se mit immédiatement sur ses gardes. Ne désirant pas utiliser les pouvoirs magiques de son arme, Greyanna l'utilisa comme un bâton de combat ordinaire et frappa la masse d'armes de la jeune prêtresse pour qu'elle la lâche. Elle frappa ensuite Aunrae à l'épaule pour la mettre à terre et enfonça l'extrémité de son bâton en fer sur sa gorge.

— J'aimerais bien te parler d'une ou deux choses, lui dit Greyanna. Tu penses pouvoir m'accorder un instant ?

Aunrae poussa un grognement étouffé et limpide.

— C'est parfait. Écoute-moi bien et profite de ma sagesse. L'échauffourée d'aujourd'hui n'a pas été vaine. Nous avons appris que Relonor pouvait localiser Pharaun avec ses pouvoirs divinatoires. Et chose encore plus importante, la bataille m'a permis de jauger les facultés de mon frère. Lorsque nous le retrouverons, nous pourrons l'écraser avec facilité. Alors, est-ce que tu comprends maintenant que j'ai la situation bien en main ?

Ne pouvant prononcer la moindre parole, Aunrae hocha la tête avec enthousiasme.

— Tu es vraiment une fille très raisonnable. Tu dois aussi comprendre que je ne pourchasse pas Pharaun uniquement pour ma propre satisfaction personnelle. C'est pour le bien de tous, y compris le tien. C'est pourquoi le moment n'est pas idéal pour tenter de discréditer et d'évincer une de tes supérieures. Le moment est venu pour nous tous de ravaler notre mépris mutuel et d'œuvrer tous ensemble jusqu'à ce que cette menace ait disparu. Tu penses que tu parviendras à retenir toutes ces choses ?

Aunrae hocha une nouvelle fois la tête. Elle tremblait même maintenant, le regard terrifié. Une chose peu étonnante car elle commençait à véritablement manquer d'air. Elle eut toutefois l'intelligence de ne pas essayer de saisir le bâton pour le repousser. Car elle savait ce qu'il adviendrait d'elle si elle essayait.

Greyanna eut toutefois la tentation de se débarrasser de sa cousine. La soumission d'Aunrae était un petit plaisir en comparaison de l'énorme satisfaction qu'elle aurait ressentie en enfonçant son bâton dans la trachée de la femelle impuissante. Elle ressentit même cette tentation dans la moiteur de ses mains et le léger élancement dans la cicatrice balafrant son visage.

Elle avait cependant besoin de ses serviteurs pour capturer le frère qu'elle détestait par-dessus tout et même si Aunrae lui posait quelques problèmes, elle était courageuse et façonnait la magie divine avec une certaine facilité. Elle pourrait très bien l'assassiner plus tard. Greyanna était certaine d'y parvenir le moment choisi. Malgré ses ambitions, Aunrae ne représentait aucune menace. Elle n'avait pas l'intelligence suffisante pour constituer un danger.

Ressentant un étrange soupçon de nostalgie pour Sabal qui avait été une rivale digne de ses efforts destructeurs, Greyanna retira son bâton de la gorge de sa cousine.

— Tu garderas tes paroles venimeuses pour toi et tu ne dérangeras pas ma mère, lui déclara la Première Fille de la Maison Mizzrym. Pour l'instant, tu abandonneras tout complot contre moi ou quiconque d'autre. Tu consacreras la moindre de tes pensées à la recherche de notre parent vagabond. Si tu viens à me désobéir, tu mourras.

Ryld n'avait encore jamais voyagé instantanément d'un lieu à un autre. À sa grande surprise, il conserva la pleine conscience de la fraction de seconde de téléportation et il trouva cette sensation plutôt désagréable. Il n'eut pas la sensation de traverser le monde instantanément, mais plutôt de

sentir ce dernier le bousculer et le transpercer… sans pour autant lui faire le moindre mal.

Puis la sensation disparut. Il s'était voûté d'instinct pour résister au choc d'un arrêt subit, et l'absence d'une telle chose l'ébranla et le fit chanceler.

Le temps qu'il recouvre son équilibre, il devina plus ou moins où il se trouvait. L'odeur d'excréments était assurément reconnaissable. Il regarda autour de lui pour confirmer ses soupçons.

Pharaun les avait téléportés dans un poste de garde abandonné sis sur un balcon naturel. L'affleurement surplombait Donigarten et ses champs de mousse, son boqueteau de champignons géants et ses cultures de champignons fertilisés à l'aide des selles des drows de la cité. Des hordes d'esclaves orques et gobelins travaillaient les cultures malodorantes ou pêchaient le poisson à la lance sur le lac, à bord de radeaux de fortune. Les rothés meuglaient sur l'île située au milieu du lac. Des surveillants et une patrouille armée arpentaient les champs afin de faire obéir les esclaves. D'autres sentinelles surveillaient l'île depuis des surplombs rocheux éparpillés sur les parois de la caverne.

Ryld savait que Pharaun les avait transportés aussi loin que possible. Dans les Royaumes sous le soleil, la téléportation permettait de voyager d'un bout à l'autre du monde. En Outreterre, le rayonnement disruptif de certains éléments présents dans la roche limitait la portée de ce sort à quelque huit cents mètres – ce qui permettait toutefois de semer suffisamment Greyanna et ses serviteurs.

Pharaun avait levé devant lui la boucle en or qu'il avait dérobée ; il l'examinait.

— Elle ne peut renfermer qu'un seul sort de téléportation à la fois, déclara-t-il après quelque temps. (Malgré tous ses efforts, il n'était pas aussi essoufflé que cela. *Pas mal pour un sybarite*, se dit Ryld en rengainant sa grande épée large couverte de sang.) Cette boucle est désormais inutile et j'ai perdu ma rapière dansante, un grand malheur, mais je ne vais pas pleu…

Ryld saisit Pharaun par le bras et le fit pivoter avant de le pousser brutalement à terre.

Le mage plissa les yeux, s'assit et remit en place une mèche de ses cheveux sculptés.

— Si tu m'avais dit que tu voulais encore te battre, lui dit Pharaun, j'aurais pu te laisser en compagnie de mes parents.

— Tu veux dire ceux qui nous traquent, grogna Ryld, et qui nous ont trouvés rapidement.

— Eh bien, n'oublie pas que nous avons posé beaucoup de questions dans de nombreux endroits. Nous *espérions* même être découverts, mais pas par ces gens-là. (Pharaun se releva en époussetant ses vêtements, puis il ajouta :) Mais écoute-moi… car j'ai quelque chose de fantastique à te dire.

— Une seconde, lui dit Ryld. Dans le filet, quand toi et Greyanna discutiez, j'ai eu la très forte impression que les prêtresses ne poursuivaient pas un agent inconnu. Elles savaient depuis le début que tu étais leur cible… et tu savais qu'elles le savaient.

Pharaun laissa échapper un soupir.

— Je ne savais pas que les Matrones choisiraient Greyanna pour dissuader nos efforts. C'était donc une véritable surprise. Mais concernant le reste ? Oui, je le savais.

— Et comment ça ?

— Les murs du bureau de Gromph sont décorés de glyphes invisibles. Ils le sont pour la plupart des personnes. Ces symboles le protègent de diverses façons. Il y en a un, un symbole noir ressemblant à peu près à une chauve-souris, qui est censé empêcher les espions et les lanceurs de sorts d'écouter ses conversations privées, mais lorsque nous nous sommes entretenus, son motif était imparfait. Il aurait très certainement pu stopper de nombreuses scrutations, mais pas quelqu'un possédant les ressources et le talent de – disons – ses sœurs… ou du Conseil régnant.

— Gromph a mal inscrit ce symbole ? demanda Ryld en fronçant les sourcils.

— Bien sûr que non, répondit Pharaun en grognant. Tu prends l'Archimage de Menzoberranzan pour un incompétent ? Il a inscrit ce glyphe précisément comme il le voulait. Il savait que les hautes prêtresses essayaient de l'espionner – elles l'ont très certainement toujours fait et continueront à le faire – et il voulait qu'elles entendent notre conversation.

— Il voulait te piéger.

— Tu commences à comprendre. Pendant que les prêtresses s'occupent de moi, le leurre, mon illustre patron peut se charger d'une autre affaire plus clandestine, comme lancer des divinations ou interroger des démons.

— Tu le savais… et tu as quand même accepté la mission.

— Le fait de le savoir ne changeait rien à ma situation. Si je désire conserver mon statut et très certainement ma vie, je dois accomplir la tâche que l'Archimage m'a assignée, et cela malgré sa trahison et les tentatives de Greyanna de m'arrêter. (Pharaun lui fit un grand sourire en ajoutant :) En outre, je veux véritablement savoir où se sont enfuis tous ces fugitifs et pourquoi cela intéresse autant les nobles gens de Menzoberranzan. C'est un mystère fascinant… encore plus depuis que j'ai en ma possession une partie de la réponse. Si je ne le résolvais pas, cela me hanterait à jamais.

— Tu t'es joué de moi, déclara Ryld. Il est vrai que tu m'avais averti de la possible ingérence des prêtresses, mais tu avais grandement sous-estimé les risques. Tu ne m'as pas dit que tu étais marqué avant de quitter Tier Breche. Pourquoi ? Tu crois que j'aurais refusé de t'accompagner ?

Chose étonnante, le mage à la langue bien pendue hésita un instant. En contrebas de la saillie rocheuse, un fouet claqua et un gobelin hurla.

— Non, répondit finalement Pharaun, pas vraiment. Je suppose que les elfes noirs aiment garder leurs secrets. Les nobles comme les roturiers. Et les mages également. Et je suis les trois ! Me pardonneras-tu ? Mais je ne suis pas le seul à avoir un jour gardé mes secrets pour moi. Tu as oublié ?

— Ah bon ? Et quand ça ?

— Au cours des trois premières années de notre relation, chaque fois que nous sortions ensemble, tu avais en ta possession une dague tout spécialement enchantée pour tuer les mages. Tu croyais que je recherchais ta compagnie parce qu'un de tes rivaux de Melee-Magthere m'avait engagé pour t'assassiner à la première bonne occasion.

— Comment tu l'as découvert ? Mais passons… je suppose que c'est grâce à ton anneau d'argent. Je ne connaissais pas ses pouvoirs à cette époque. Mais de toute façon, nos secrets ne sont pas comparables.

— Tu as raison, ils ne le sont pas, et je regrette ma réserve… mais je te propose de me faire pardonner en partageant avec toi la confidence la plus étonnante que tu aies jamais entendue.

Ryld regarda Pharaun dans les yeux.

— Je te pardonne effectivement. Tout en sachant que si tu me caches de nouveau une information tout aussi pertinente, je t'assommerai pour te livrer moi-même à ta chienne de sœur.

— Je ne l'oublierai pas. Pouvons-nous nous asseoir ? (Pharaun lui indiqua un banc taillé dans le calcaire sur la paroi de la caverne, derrière eux.) Mes révélations vont prendre quelque temps et j'imagine que nous pourrions nous reposer un peu après tous nos efforts.

Tandis qu'il s'éloignait du petit rebord rocheux, Ryld remarqua que les claquements de fouet avaient cessé. En regardant en contrebas, il vit deux gobelins tirer le cadavre d'un troisième – ils le déposeraient dans un lieu où il serait découpé, les différentes parties de son corps utilisées à des fins utiles. Comme de la bouillie pour les autres esclaves.

Le professeur d'escrime s'assit et sortit un chiffon, une pierre à aiguiser et une flasque d'huile des poches de ses vêtements. Il retira l'épée courte qui pendait à sa ceinture, tira sur sa poignée pour la dégainer et poussa un soupir de mécontentement lorsque la lame, qu'il avait été contraint de rengainer couverte de sang, resta coincée dans le fourreau. Il tira sur la poignée avec force et son arme se libéra.

Il lança un regard vers Pharaun qui l'observait avec une sorte d'exaspération interrogatrice.

— Tu peux parler, lui dit le guerrier. Je peux nettoyer mon arme et t'écouter en même temps.

— C'est ainsi que tu comptes écouter mes révélations époustouflantes ? Je suppose que je peux être heureux que tu n'aies pas choisi d'aller aux latrines en même temps. C'est d'accord, je me lance… Lolth est partie. Bon, elle n'est peut-être pas véritablement partie, mais elle est pour l'instant indisponible… tout du moins dans le sens où ses prêtresses menzoberranyres ne reçoivent plus de sorts d'elle en la priant.

Ryld crut un instant avoir mal compris ses paroles.

— Tu plaisantes là ? lui dit-il. Je suis content que tu ne m'aies pas dit ça au milieu d'une foule. Il est inutile d'aggraver nos crimes avec des blasphèmes.

— Blasphèmes ou pas, c'est la vérité.

Son chiffon en main, Ryld retira le sang séché de l'épée courte.

— Tu penses à quoi ? lui demanda le maître d'armes. À un autre Temps des troubles ? Deux crises aussi sévères sont-elles possibles ?

Pharaun lui lança un grand sourire avant de répondre :

— C'est possible, mais je ne crois pas que cela soit le cas. Lorsque les dieux ont été contraints d'arpenter le monde des mortels, les énergies arcaniques que nous, les mages, commandions changèrent de façon imprévisible. Un jour, nous pouvions façonner le monde comme de la glaise. Le suivant, nous ne pouvions plus transformer la glace en eau. Ce genre de changements chaotiques n'a pas lieu en ce moment. Mes pouvoirs sont toujours aussi constants et c'est pourquoi je ne pense pas que nous ayons affaire à un nouveau Temps des troubles, mais à un événement bien différent.

— De quel genre ?

— Oh, comme si je pouvais déjà le savoir ! C'est déjà très bien que j'aie pu le détecter.

— Si tu ne te trompes pas.

Ryld examina la pointe de l'épée courte perforante, puis approcha la pierre à aiguiser. Perplexe devant l'affirmation de Pharaun, il se demanda comment son ami plein de sagacité pouvait créditer une idée aussi ridicule.

— Je veux que tu repenses à l'affrontement que nous venons d'avoir, lui dit le maître de Sorcere. As-tu vu une seule fois Greyanna ou l'autre prêtresse lancer un sort de magie divine en faisant appel à leurs esprits et leurs forces intérieures, et non pas à des parchemins ou des objets magiques ?

— Je combattais les squelettes.

— Au combat, tu gardes toujours un œil sur chaque adversaire. Je sais que tu agis de la sorte. Alors, les as-tu vues lancer des sorts à l'aide de leurs facultés cléricales ?

Ryld pensa un instant les avoir vues le faire… puis il se rendit compte que ce n'était pas le cas.

— Et qu'est-ce que cela suppose ? lui demanda Pharaun. Elles n'ont plus aucun sort à l'esprit, ou peut-être un petit nombre qu'elles conservent cruellement car elles ne peuvent plus en demander à leur déesse. Lolth a retiré sa faveur à Menzoberranzan ou… c'est tout autre chose.

— Pourquoi agirait-elle ainsi ?

— Lolth a-t-elle besoin d'une raison quelconque pour le faire… et cette raison peut-elle être

comprise par ses enfants mortels ? C'est la déesse du chaos. Elle veut peut-être nous mettre à l'épreuve ou alors elle est courroucée et nous trouve indignes de ses auspices.

» Ou comme je l'ai suggéré précédemment, la raison de son silence – si elle ne répond vraiment pas aux prières de ses prêtresses, et qu'elle n'est pas simplement réticente – est peut-être causée par une tout autre chose. C'est peut-être un événement qui concerne tous les dieux. Ne possédant qu'une religion et un clergé à Menzoberranzan, il est difficile de juger.

— Attends voir, lui dit Ryld. (Il déboucha sa petite flasque d'huile. L'odeur âcre se révéla plutôt agréable en comparaison de la puanteur humide des champs d'excréments de Donigarten.) Je reconnais que je n'ai pas vu Greyanna ou d'autres prêtresses de rang inférieur lancer de sorts de magie divine, mais ne m'as-tu pas dit toi-même un jour que dans l'agitation de la bataille, il est souvent plus facile, et plus sûr, de lancer des effets de sorts grâce à une baguette ou un parchemin ?

— Je suppose que je te l'ai dit. Mais dans une situation normale, pourquoi un couple de prêtresses invoquerait tous leurs sorts de cette façon ? Avant notre téléportation, j'ai vu Greyanna fouiller le plan éthéré à la recherche d'une arme qu'elle a eu quelques difficultés à saisir. La sœur dont je me souviens aurait abandonné une telle action pour faire abattre d'autres sorts sur nos têtes. À moins, bien évidemment, qu'elle n'ait pas eu d'autre choix.

— Je comprends ce que tu veux dire, reconnut Ryld, mais lorsque les prêtresses ont perdu leurs pouvoirs pendant le Temps des troubles, cela a déstabilisé l'équilibre des pouvoirs au sein des Maisons nobiliaires. Celles qui ont cru que ces changements les avaient renforcées ont frappé fort pour supplanter leurs rivales. Et pour autant que je sache, rien ne se passe ainsi en ce moment – excepté le niveau coutumier d'hostilité contrôlée.

Le guerrier posa son épée et dégaina *Pourfendeuse*.

Pharaun acquiesça avant de répondre.

— N'oublie pas cependant que les Maisons qui ont tenté d'exploiter le Temps des troubles à leur avantage n'en ont finalement rien tiré. Au contraire, les Baenre et leurs rivales les ont punies pour leur témérité. Les Mères Matrones ont peut-être bien retenu la leçon.

— Alors, au lieu de fomenter des complots pour se renverser, elles font… quoi ? Elles ont enrôlé toutes les prêtresses au sein d'un énorme complot pour dissimuler leur disgrâce ? Si ton idée folle est juste, c'est ce qu'elles ont dû faire.

— Pourquoi cela serait-il si invraisemblable ? Imagine le jour – il y a peut-être quelques dizaines – où elles ont perdu la faculté de tirer leur puissance de leur déesse. Les prêtresses de Lolth lancent couramment des rituels magiques ; elles ont dû s'apercevoir très rapidement qu'elles étaient toutes affectées. Informée de l'étendue de la situation, Triel Baenre, qui a alors probablement convié précipitamment notre très estimée Maîtresse Quenthel et les Matrones du Conseil régnant, a très bien pu choisir de dissimuler l'extrême faiblesse du clergé et fait prévenir toutes les prêtresses de ne rien révéler.

— Il aura fallu que le message soit passé extrêmement vite, lui dit Ryld en examinant le fil de *Pourfendeuse*.

Comme il le soupçonnait, *Pourfendeuse* demeurait surnaturellement tranchante, aucune entaille ne la souillant malgré le nombre impressionnant d'ossements qu'elle avait brisés.

— Tu sais, lui dit le mage, si tu perdais la force de tes bras puissants, te hâterais-tu de l'annoncer en sachant que cette nouvelle viendrait à l'oreille de tous ceux qui ne t'ont jamais apprécié ? Quoi qu'il en soit, étant donné que nous l'apprenons seulement maintenant, leur ruse s'est manifestement organisée en temps voulu.

— Ou alors rien n'a changé et le complot n'existe que dans ton imagination.

— Oh non, il est bien réel. Je suis persuadé que Triel a jugé cette ruse nécessaire pour s'assurer qu'aucun visiteur ne découvrirait la soudaine faiblesse de Menzoberranzan. (Son sourire s'élargit.) Et également pour la régler afin qu'aucun pauvre mâle ne s'horrifie en apprenant que nos supérieures ont perdu une partie de leurs capacités à nous guider et nous protéger.

— Tu fais assurément preuve d'une imagination débridée !

— Par les flammes des Neuf Enfers, tu es vraiment dur à convaincre et j'aimerais en connaître la raison. Tu as connu le Temps des troubles, la mort de la Mère Matrone Baenre précédente et la défaite de Menzoberranzan face à un troupeau de misérables nains. Pourquoi ne peux-tu pas croire que notre univers ait changé de façon radicale alors que tu as été le témoin d'un aussi grand nombre de changements ? Libère ton esprit et tu verras que mon hypothèse répond à toutes les questions qui nous laissent perplexes.

— Que veux-tu dire par là ?

— Quoi qu'elles aient prévu, comment expliquer qu'un nombre inhabituel de mâles ait osé fuir leurs familles au cours du mois passé ? Eh bien, parce qu'ils ont découvert que l'ire des prêtresses ne représente plus une très grande menace.

— Tandis que les prêtresses, continua Ryld en rebondissant sur son explication, ont hâte de les attraper afin de savoir comment ces mâles ont pu découvrir le silence – si on se réfère à la situation en ce terme. Par les Neuf Enfers, si tous ces mâles ont eu le cran de s'enfuir, ils en savent peut-être même plus que les femelles.

— C'est concevable, répondit Pharaun. Les prêtresses ne peuvent en effet pas le savoir tant qu'elles n'en auront pas sanglé quelques-uns sur leurs chevalets de torture, tu ne crois pas ? Et elles ne veulent pas que Gromph s'implique dans la capture des fugitifs car… ?

— Elles ne veulent pas qu'il découvre ce que savent les fugitifs.

— C'est très bien, jeune apprenti. Nous ferons bientôt de toi un logicien.

— Tu penses que l'Archimage sait déjà que les prêtresses ont perdu leurs sorts ?

— Je parierais ton œil gauche là-dessus, mais il se trouve dans la même position que les prêtresses. Il doit s'imaginer que les fugitifs en savent peut-être plus.

— Dans une guerre, ou dans toute crise, déclara Ryld en hochant la tête, on doit prendre en compte chaque possibilité.

— L'idée du silence expliquerait même pourquoi *La Boîte à bijoux* était si bondée et pourquoi certains des clients étaient d'une humeur agressive ou portaient des bleus et des ecchymoses. Les femelles qui ont perdu leurs sorts doivent se sentir faibles et vulnérables. Consciemment ou pas, elles ont dû prendre peur de l'éventuelle perte de contrôle de leurs gens dans leur famille et l'ont compensée en établissant une discipline encore plus sévère qu'à l'accoutumée.

— C'est vrai, dit Ryld.

— Bien sûr que c'est vrai. Comme je te l'ai déjà dit, mon hypothèse vérifie chacun de nos mystères. C'est pourquoi nous pouvons avoir confiance dans la validité de ma théorie.

— Et comment expliques-tu alors la pénurie relative des biens dans le Bazar ?

Pharaun plissa le front et les yeux en réfléchissant, puis finit par s'esclaffer.

— Tu sais, un génie a quelques difficultés à s'élever au-dessus de ce genre de petites chicaneries. Mais tu as raison. À première vue, le silence n'explique pas la situation du marché, mais il explique tellement d'autres choses que je crois toujours en ma théorie. Ai-je réussi à te persuader ?

— Je… peut-être. Même s'il est un peu tordu, ton raisonnement est plutôt sensé. C'est juste qu'il est difficile d'y adhérer. La seule vérité que notre peuple n'a jamais remise en question est le fait que Menzoberranzan appartienne à Lolth. La caverne est ainsi faite car la déesse l'a voulu et la puissance

de ses prêtresses est la force principale qui maintient tout ce que nous avons et ce que nous sommes. Si elle s'est détournée de la cité ou si nous l'avons perdue pour une tout autre raison…

Ryld tendit ses mains.

— Je reconnais que c'est troublant, mais cela peut peut-être, je dis bien peut-être, représenter une occasion pour nous également.

Ryld déplia une sonde métallique télescopique, attacha un chiffon à son extrémité crochue et se mit à nettoyer l'intérieur du fourreau que le sang séché obstruait.

— Qu'est-ce que tu veux dire par là ? lui demanda le guerrier.

— Amusons-nous à croire, ou à craindre, la théorie de Gromph et du Conseil régnant. Supposons que les fugitifs mâles peuvent expliquer le silence de Lolth. Supposons que toi et moi les trouvions et que nous parvenions à leur soutirer cette information. Enfin, supposons que nous l'utilisions pour restaurer le *statu quo*.

— Ça fait beaucoup de suppositions.

— En effet. J'ai laissé vagabonder mon imagination. Mais j'ai toutefois l'intuition – et c'est seulement une intuition – que si deux maîtres de l'Académie parvenaient à accomplir un tel triomphe, ils pourraient de ce fait gagner beaucoup de puissance… en comparaison, mon ami le démon Sarthos deviendrait le cadet de mes soucis. Si je me souviens bien, tu voulais tirer un profit de notre enquête.

— Ta sœur est toujours sur nos talons. Elle a réussi à nous trouver une première fois. Tu penses toujours que nous ne devrions pas la tuer, elle ou ses serviteurs ?

— C'est une bonne question, soupira Pharaun. Ils nous ont attaqués avec un redoutable arsenal magique. Je soupçonne que son sac à malice contient neuf types différents de créatures, chacune plus redoutable que la précédente.

— Dans ce cas, pourquoi ne les a-t-elle pas libérées toutes en même temps ?

— En l'absence de ses sorts de magie divine, elle a peut-être voulu conserver ses autres ressources. Malheureusement pour nous, elle ne se montrera probablement pas aussi parcimonieuse la prochaine fois.

— Alors, qu'allons-nous faire ?

— Eh bien, tu sais, je désire vraiment voir mourir Greyanna. J'ai toujours voulu sa mort, mais je suppose que la prudence serait d'éviter le plus possible nos poursuivants. Et si nous les rencontrons de nouveau, nous ferons tout notre possible pour survivre. Je peux au moins me débarrasser de Relonor la prochaine fois. Je suppose qu'il nous a localisés avec une magie divinatoire. Il a toujours aimé cette école de magie.

— Tu peux nous protéger ?

— Peut-être. J'ai l'intention de le faire. Reste où tu es et ne prononce pas une parole.

Pharaun se releva et fourra sa main dans une de ses poches. Dans le lac en contrebas, une créature énorme bondit hors de l'eau. Ayant aperçu la créature, un orque monté sur un radeau grogna à l'attention de ses frères, et ils levèrent tous leurs lances aux extrémités garnies de barbillons.

Chapitre 9

Drisinil posa sa main sur la poignée de la porte, son auriculaire coupé la lancinant sous le pansement. La novice avait encore quelques difficultés à admettre que la Maîtresse d'Arach-Tinilith, après son combat acharné contre le démon arachnide, ait immédiatement reporté son attention sur les prétendues rebelles et la punition qu'elles devaient s'infliger elles-mêmes. Cela témoignait d'une nature calme et méticuleuse. Drisinil admirait ces qualités, mais cela ne l'empêchait pas de détester la haute prêtresse avec moins de vigueur.

Elle jeta un dernier coup d'œil dans le couloir désert. Elle ne vit pas un chat car personne n'était censé se trouver dans cette aile d'Arach-Tinilith à cette heure de la nuit.

Elle franchit le seuil en grès et referma la porte derrière elle. À la différence de la plupart des autres sections du temple, aucune lampe, torche ou bougie ne brûlait dans la pièce où elle venait de pénétrer. L'absence de toute lumière était bien évidemment réfléchie et évitait qu'aucune lueur révélatrice ne puisse filtrer sous la porte.

Les sœurs conspiratrices de Drisinil l'attendaient. Elle aperçut des novices, aux mains bandées comme elle. Les autres étaient des instructrices. Les hautes prêtresses, handicapées par leur haut rang, avaient quelques difficultés à se mettre à l'aise au milieu des caisses entassées au hasard et des meubles qui encombraient la réserve à moitié oubliée. Elles n'étaient bien évidemment pas aidées par les toiles poussiéreuses qui pendaient dans la pièce car elles hésitaient à les retirer, craignant la présence d'une araignée parmi elles.

Drisinil se demanda si cette interdiction particulière était encore sensée. Les araignées n'étaient peut-être plus sacrées.

Sentant la colère monter en elle, elle chassa cette pensée blasphématoire. Lolth régnait encore sur Menzoberranzan, elle n'en doutait pas, et elle pouvait très bien punir celles qui l'imaginaient, ne serait-ce qu'un instant, disparue.

Concentrant ses pensées sur l'affaire immédiate, Drisinil se retrouva momentanément déconcertée par tous les regards qui convergèrent dans sa direction. Attendaient-elles que Drisinil préside leur réunion secrète ?

Mais pourquoi ne le ferait-elle pas ? Elle était peut-être encore une novice, mais elle appartenait également à la famille Barrison Del'Armgo – la lignée était d'une importance fondamentale chez les drows, peut-être encore plus dans leur situation de crise actuelle. En outre, l'idée de cette réunion secrète était la sienne.

— Bonsoir. Je vous remercie de vous être déplacées, leur dit-elle avec un sourire ironique, et de ne m'avoir pas vendue à Quenthel Baenre.

— On peut encore le faire, lança Vlondril Tuin'Tarl, un sourire étrange se dessinant sur ses lèvres ridées. Vous devez maintenant nous convaincre de ne pas vous trahir.

L'instructrice était si âgée que sa peau avait commencé à flétrir à l'instar d'une vieille femme humaine. La plupart des drows pensaient que ses contemplations mystiques du chaos ultime l'avaient rendue un peu folle. Personne, pas même une de ses collègues, n'avait choisi de s'asseoir à proximité d'elle.

— Avec tout le respect que je vous dois, Vénérée Mère, dit Drisinil, n'est-ce pas évident ? La déesse, qui a nourri et exalté notre cité depuis sa fondation, nous a tourné le dos.

Une fois encore, Drisinil ne put s'empêcher d'envisager d'autres possibilités, mais même si elle en imaginait d'autres, elle n'osait pas les mentionner. Personne n'aurait osé le faire.

— Et Quenthel est à blâmer, ajouta Molvayas Barrison Del'Armgo.

Même si elle était plus trapue que Drisinil, sa tante avait le même nez pointu et des yeux verts identiques, un trait rare chez les elfes noires. Richement vêtue, la vieille prêtresse de la Maison Barrison Del'Armgo portait sur elle l'âme d'un ennemi qu'elle avait emprisonnée dans un anneau de jade ; lorsque le silence se faisait parfois, il était possible d'entendre l'esprit gémir et implorer sa libération. La deuxième drow la plus influente après Quenthel, comme la Maison Barrison Del'Armgo l'était après la Maison Baenre, Molvayas avait aidé sa nièce à avertir les autres de cette réunion et son soutien lui apportait une crédibilité certaine.

— Comment pouvez-vous affirmer une telle chose ? demanda T'risstree T'orgh.

D'une minceur illusoire, à la fois guerrière et prêtresse, T'risstree était réputée pour porter un cimeterre à deux mains en lieu et place de la masse d'armes ou du fouet-serpent plus coutumiers, ainsi que pour les entailles qu'elle laissait aux élèves qui la contrariaient, des balafres qu'elle infligeait rapidement au visage. L'épée courte à la lame courbe était posée sur ses genoux.

Drisinil attendit un instant afin de s'assurer que Molvayas désire la laisser répondre. La vieille prêtresse en avait apparemment l'intention, ce qui était justifié car la jeune drow était à l'origine de la discussion.

— Lorsque Triel était la Maîtresse de ces lieux, déclara la novice, tout se passait bien. En revanche, peu de temps après l'arrivée de Quenthel à son poste, Lolth nous a rejetées.

— « Peu de temps après » est une notion relative, lança une voix sardonique du fond de la réserve.

— Un certain temps après, rétorqua Drisinil. La déesse nous avait peut-être laissé le temps de rectifier cette erreur. Mais nous avons échoué et elle nous punit maintenant pour nos fautes.

— Tout Menzoberranzan est affecté, déclara T'risstree, pas seulement Tier Breche.

— Vous ne vous attendiez tout de même pas, dit Drisinil, à ce qu'elle se montre *juste*. En tant que prêtresse, j'espère que vous connaissez bien les voies de Lolth. Sa colère est identique à sa puissance… elle est sans bornes. Sans compter qu'Arach-Tinilith est la dépositaire des mystères les plus profonds de Lolth et par conséquent le cœur mystique de Menzoberranzan. Il est parfaitement sensé que ce qui nous arrive affecte également toute la cité.

» En tout cas, poursuivit la novice, Lolth nous a révélé ses intentions. Malgré toutes nos protections, deux démons se sont infiltrés dans le temple, le premier sous la forme d'une araignée, le second sous celle d'une masse de ténèbres vivantes. Une araignée et des ténèbres, les reflets de l'essence même de notre déesse. Les démons ont blessé les drows qui se sont mis sur leur route. Ils les ont battues et leur ont brisé les os, mais ils n'ont pas essayé de nous tuer, n'est-ce pas ? Car ils recherchaient seulement Quenthel afin de la tuer, elle et elle seule.

Certaines des autres prêtresses plissèrent le front ou hochèrent la tête pensivement.

— C'est en effet ce qui transparaît de ces attaques, déclara Vlondril, mais qu'y a-t-il de si inacceptable chez Quenthel ? N'agit-elle pas de la même façon que sa sœur Triel avant elle au même poste ?

— Nous ne connaissons pas tout de ses agissements, dit Drisinil, et nous ne savons pas ce qu'elle pense. Seule Lolth le sait.

— Mais tu ne peux pas être sûre que Lolth ait dépêché les démons, déclara T'risstree. (Née roturière mais ayant atteint un rang de pouvoir et de prestige, elle s'était manifestement débarrassée de toute déférence à l'égard de l'aristocratie.) C'est peut-être un des ennemis mortels de Quenthel qui

les a envoyés.

— Quel mortel possède une magie aussi puissante et la ruse suffisante pour franchir les défenses du temple ? répondit Drisinil.

— L'Archimage ? proposa Vlondril en pinçant la peau de sa main.

Son ton était léger, comme si elle venait de lancer une plaisanterie.

— Même s'il en est capable, déclara Drisinil, Gromph est lui aussi un Baenre, et le fait que Quenthel occupe ce poste consolide le pouvoir de sa Maison. Il n'a aucune raison de la tuer… si ce n'est pas lui, alors qui ? Qui d'autre que notre déesse ?

— Quenthel n'est pas morte, lança une prêtresse de la Maison Xorlarrin. (Elle avait passé un long voile pour assister au conclave – toute personne qui l'aurait croisée dans les couloirs l'aurait crue plongée dans une profonde méditation nécromantique.) Penses-tu que Lolth ait tenté de la tuer et échoué ?

— Peut-être, répondit Drisinil. (Une partie de l'assemblée se renfrogna ou se raidit en entendant ses propos quasi blasphématoires.) Elle est toute puissante, mais pas ses agents. Je pense cependant qu'elle désirait l'échec de ses deux premiers assassins. Elle donne ainsi l'occasion à ses prêtresses de réfléchir à la situation. Il nous faut comprendre sa volonté, accomplir la tâche qu'elle nous a fixée et regagner ses faveurs.

— Et nous y parviendrons en assassinant nous-mêmes Quenthel ? lui lança Vlondril en souriant. C'est bien, mon enfant, très bien.

— Nous devons en effet la tuer, admit Drisinil, ou si ce n'est pas faisable, nous aiderons de notre mieux le prochain assassin démoniaque.

T'risstree secoua la tête.

— Ce ne sont que de pures conjectures. Tu ne sais pas si la mort de notre Maîtresse nous ramènera les faveurs de Lolth.

— Cela mérite une tentative, dit Drisinil. Au moins, si nous donnons aux démons ce qu'ils veulent, ils arrêteront d'attaquer Arach-Tinilith. Jusque-là, ils n'ont encore tué personne parmi nous, mais si nous ne les aidons pas, et que Quenthel survit, ils pourraient très bien choisir de nous éliminer également car, après tout, c'est dans leur nature de tuer.

— Les démons peuvent se révéler moins dangereux que la Maison Baenre, dit T'risstree.

— Les Baenre ne sauront pas qui a facilité la mort de Quenthel, répondit Drisinil. Que pourraient-ils bien faire dans ce cas, se venger de chaque prêtresse d'Arach-Tinilith ? Ils ne peuvent pas le faire. Ils ont besoin de nous pour éduquer leurs filles et accomplir les rituels secrets.

— Si Quenthel meurt, dit une prêtresse adossée à un mur, Molvayas a de fortes chances de devenir la prochaine Maîtresse d'Arach-Tinilith. En ce qui concerne les autres prêtresses, qu'avons-nous à y gagner ?

— Ma nièce a expliqué, commença Molvayas, que notre lien avec la déesse sera renouvelé et que notre magie reviendra. En sus, je peux vous promettre que si je deviens la prochaine Maîtresse, je n'oublierai pas celles qui m'ont aidée à atteindre ce nouveau statut. En ce qui concerne les hautes prêtresses, vous deviendrez mes lieutenants et votre statut sera supérieur à celui des instructrices. Pour les novices, votre séjour dans les murs d'Arach-Tinilith sera bien plus plaisant que ne le veut la coutume. Vous aurez quelques pouvoirs sur vos camarades. Vous bénéficierez de certains luxes. Enfin, je vous dispenserai des épreuves les plus pénibles et vous révélerai des secrets que la plupart des élèves n'apprennent jamais.

— Nous vous le rappellerons, lança une autre voix dans le fond, sinon nous révélerons votre trahison si vous manquez à votre parole.

— Exactement, répondit Molvayas, vous pourrez toujours informer la Maison Baenre de ma fourberie. Vous êtes bien trop nombreuses pour que je puisse vous faire toutes assassiner… vous savez donc que vous pouvez me faire confiance. Je tiendrai parole. Je serais stupide de vous berner car j'aurai toujours besoin de sympathisantes loyales.

— C'est très tentant, déclara Xorlarrin la voilée. J'accepterais presque n'importe quoi pour recouvrer mes pouvoirs magiques. Mais nous parlons quand même ici des Baenre.

— Qu'ils aillent aux Neuf Enfers ! cracha Drisinil. La mort de Quenthel permettra peut-être d'initier l'effondrement de leur clan tout entier.

— De quel effondrement veux-tu parler ? demanda T'risstree.

— Je ne sais pas vraiment, admit Drisinil. Mais réfléchissez à mes paroles : les Maisons connaissent la grandeur et la décadence. Il en va ainsi à Menzoberranzan car c'est la volonté de Lolth. Jusqu'ici, la Maison Baenre constitue une véritable exception car elle domine les autres familles depuis de nombreux siècles. Avec la mort de leur ancienne Mère Matrone, leur famille a peut-être enfin perdu l'estime de la déesse. C'est une possibilité… car nous savons toutes que Triel est complètement dépassée. Il est peut-être temps enfin pour la Maison Baenre d'embrasser la règle universelle de notre race. Et si c'est le cas, ne serait-il pas glorieux d'initier leur déclin ici, maintenant, dans cette pièce, en cet instant précis ?

— En effet, déclara T'risstree.

Surprise, Drisinil se tourna dans sa direction.

— Vous êtes d'accord avec moi ?

Posant son cimeterre à deux mains tranchant sur le côté, T'risstree se leva pour répondre.

— J'avais des doutes, mais tu m'as convaincue. (Elle lui adressa un large sourire l'espace d'un instant.) Et de toute façon, je n'aime pas Quenthel. Alors oui, je suis d'accord pour la pousser dans la tombe afin de regagner les faveurs de la déesse et de diriger l'Académie comme nous le souhaitons.

Elle lui tendit ses mains. Drisinil lui sourit et les lui serra malgré la douleur lancinante qui les lui vrillait ; elle se tourna ensuite vers les autres elfes noires.

— Qu'en est-il de vous ? Allez-vous vous ranger de notre côté ?

Elles lui répondirent en un chœur approbateur plutôt inégal. Drisinil se rasséréna en se disant que les prêtresses qui doutaient de sa réussite à se concilier Lolth n'en désiraient pas moins accéder à un meilleur statut au sein de la hiérarchie du temple… ou alors qu'elles n'appréciaient pas Quenthel. Il était également possible qu'elles cèdent peut-être tout simplement à leurs vices naturels d'elfes noires – effusion de sang et trahison.

Drisinil pensait quant à elle avoir véritablement trouvé le remède métaphysique approprié à leurs malheurs, mais au plus profond de son être, elle était encore plus excitée à l'idée de se venger de sa tortionnaire. Comment aurait-elle pu ne pas désirer une telle chose ? Toute sa vie durant, ses doigts manquants indiqueraient à tout spectateur qu'un jour quelqu'un l'avait vaincue et humiliée.

— Je vous remercie, dit-elle aux autres prêtresses. Nous devons maintenant réfléchir à notre ligne de conduite. Nous avons beaucoup de choses à planifier et il nous reste peu de temps avant que notre absence soit remarquée.

Elles se mirent donc à préparer leurs différents stratagèmes, leur réunion accueillant chuchotements, chamailleries et de grands sourires lorsque des plans inventifs et vicieux étaient suggérés. Drisinil savait que la plupart de leurs plans n'aboutiraient peut-être jamais – ils étaient en effet par trop subordonnés aux actions de Quenthel – mais leurs efforts servirent à renforcer leur implication dans leur cabale et à définir les bases d'une première stratégie.

Les prêtresses en eurent bientôt fini. Elles quittèrent la réserve comme elles y étaient entrées,

discrètement et une ou deux à la fois. Les plus impatientes se réunirent près de la sortie, attendant leur tour. T'risstree se trouvait parmi elles.

Drisinil traversa la pièce, son allure aussi décontractée et désinvolte que possible. Elle ne voulait pas que les autres puissent deviner sa véritable intention et, surprises, réagissent de manière perceptible.

Personne ne l'arrêta. Tous les elfes noirs étaient de véritables comédiens, des menteurs, et Drisinil était peut-être encore plus fourbe. Elle s'approcha de T'risstree d'un pas nonchalant, saisit le poignard dissimulé dans son long châle à franges et l'enfonça dans le dos de la prêtresse. Son action, pour le coup, ne lui procura aucun élancement au niveau de ses mains meurtries.

T'risstree, prise d'une violente convulsion, courba le dos et à la grande surprise de Drisinil, son instructrice essaya de se retourner péniblement vers elle. Le bras tremblant, elle parvint même à lever son cimeterre.

Drisinil tourna autour de la haute prêtresse pour rester dans son dos. Elle empoigna les cheveux de T'risstree, tira sa tête en arrière et lui trancha la gorge. L'elfe noire s'effondra à terre. L'épée glissa de sa main et tomba au sol dans un grand fracas.

Les autres prêtresses restèrent bouche bée.

— T'risstree T'orgh avait l'intention de nous trahir, lança Drisinil. Je l'ai vu dans ses yeux lorsque je lui ai serré les mains. Pour le moment, nous pouvons laisser son cadavre ici. Avec de la chance, on découvrira son corps après la mort de Quenthel.

Les autres conspiratrices se contentèrent de son explication ou, chose encore plus probable, ne se soucièrent pas de la mort de la prêtresse. Quelques-unes félicitèrent sa finesse et, ne tenant aucunement compte du cadavre étendu parmi elles, se retournèrent vers la porte pour quitter la réserve.

Drisinil ramassa le cimeterre à deux mains et l'examina. Une fois Quenthel tombée, cette arme ornerait joliment son mur.

Faeryl avançait sur les surfaces arrondies et dangereuses qui bordaient le toit de sa résidence ambassadoriale. Elle essayait de couvrir les quatre façades de sa maison, une escalade qui requérait une certaine agilité. Elle essayait en sus de ne pas se faire voir d'un éventuel voisin qui aurait regardé à la fenêtre de son habitation ou d'un badaud depuis un des boulevards résidentiels et calmes du quartier prospère de l'enceinte ouest. La rapidité avec laquelle elle avançait diminuait toutefois sa furtivité. Elle s'était introduite sur le toit deux heures plus tôt, tous les autres la croyant dans sa chambre à ranger ou brûler des documents, et elle n'était pas encore persuadée de la justesse de son action présente.

Elle aurait voulu se faire accompagner d'un ou deux serviteurs afin de l'aider dans sa garde, mais cela aurait été malavisé de sa part car n'importe lequel de ses serviteurs pouvait être l'objet de sa traque et de sa surveillance.

Elle aurait également aimé profiter de davantage de protections à cette hauteur. À l'exception de quelques coursives symboliques et de créneaux si petits qu'ils étaient essentiellement décoratifs, le sommet de l'ambassade-stalagmite ne possédait aucune fortification ou même de surface plane où se poster. Si Faeryl l'avait examinée plus attentivement, elle aurait pu détecter dans l'architecture les traces discrètes qu'à une époque, lorsque l'édifice était encore un bastion, de telles protections l'avaient abondamment orné, mais un mage avait refaçonné les remparts pour les englober dans le reste des murs en calcaire. Cela était cependant sensé. Les Menzoberranyrs ne voyaient aucun intérêt

à offrir à un étranger la capacité notable de résister à un siège.

Faeryl était juchée sur le rebord nord-est du toit. Des lueurs phosphorescentes bleues, vertes et violettes entouraient les résidences de ses voisins très riches. Si elle l'avait observée de loin, elle aurait constaté que sa propre maison était entourée du même halo lumineux. Heureusement, la luminescence ne faisait que souligner la silhouette de la tour et ressortir les nombreuses araignées sculptées en bas-relief. Tant qu'elle ne s'approchait pas des sculptures, qu'elle demeurait silencieuse et qu'elle louait sa bonne étoile, sa présence ne serait pas détectée.

Un léger bruit indéfinissable s'éleva au nord-ouest. Satisfaite de posséder encore la broche qui lui permettait de léviter, elle descendit rapidement et précipitamment le long du toit en pente, sans crainte car si elle venait à perdre l'équilibre, elle ne tomberait pas.

Elle atteignit la façade nord-ouest en quelques secondes. Elle regarda par-dessus le rebord du toit et découvrit l'origine du bruit sur l'aire en contrebas.

Le torse nu, une rapière dans une main et une dague de parade dans l'autre, deux mâles se tournaient autour. Ils se tenaient droits et avançaient doucement à la manière de deux escrimeurs chevronnés. Ils s'étaient débarrassés de leur équipement – piwafwis, cottes de mailles et tuniques – qui traînait maintenant au sol à côté de deux outres de vins vides. Un troisième mâle les observait à quelque distance depuis un balcon surélevé, les combattants ne l'ayant probablement pas remarqué.

Faeryl poussa un soupir. Cette scène de combat était assez fascinante, mais elle n'avait assurément aucun lien avec sa situation.

Après son entretien contrarié avec la Mère Matrone Baenre, elle avait compris qu'elle possédait un ennemi. Une personne qui l'avait diffamée, probablement pour l'empêcher de quitter Menzoberranzan, même si elle ne parvenait pas à en comprendre la raison. Elle avait ensuite pu déduire facilement que son ennemi possédait un agent au sein de sa maisonnée. C'était ce que tout adversaire rusé aurait fait et cela expliquait sans doute comment l'intention de Faeryl de retourner à Ched Nasad avait été perçue et contrée grâce à quelques mots dans l'oreille de Triel.

Désireuse de contrecarrer les responsables de sa captivité, Faeryl avait inventé une ruse pour démasquer l'espion, ou l'espionne. Elle avait surpris ses serviteurs en leur donnant l'ordre de faire leurs bagages. Ils allaient tous quitter clandestinement la Cité des araignées cette nuit même. Elle imaginait que ses vassaux les plus loyaux lui obéiraient, mais que la traîtresse tenterait de s'éclipser pour rapporter la fuite imminente de l'ambassadrice. Accroupie sur le toit, Faeryl parviendrait alors à la repérer.

C'était du moins son plan. L'ambassadrice y voyait néanmoins plusieurs causes d'échec. La résidence possédait des sorties des quatre côtés et elle ne pouvait pas toutes les surveiller, à moins de flotter au-dessus du toit, une option présentant quelques soucis. La grande majorité des bottes des elfes noirs possédaient la faculté de se déplacer silencieusement et leurs capes, celle de se fondre dans l'ombre. La traîtresse pouvait même avoir en sa possession d'autres puissants objets de dissimulation comme un talisman d'invisibilité. C'est pourquoi Faeryl n'aurait aucune chance de détecter la sortie clandestine de l'espionne si elle se trouvait dans les airs au-dessus de l'ambassade.

La traîtresse pouvait bien évidemment également posséder le moyen de communiquer avec ses complices par l'intermédiaire de la clairaudience ou un sort de téléportation, auquel cas le plan de l'émissaire de Ched Nasad était complètement voué à l'échec. Elle demeurerait sur le toit à observer les alentours jusqu'à ce qu'un représentant de l'autorité menzoberranyre, une compagnie de gardes de la famille Baenre par exemple, se présente pour la conduire elle et son entourage en détention, mais elle devait tenter quelque chose.

Elle avança en rampant sur le toit. En contrebas, un des deux duellistes poussa un grognement, la

lame de son adversaire transperçant sa poitrine. Un effet magique grésilla et zébra l'air, et le vainqueur s'effondra également à terre. Le mage qui les observait de loin s'avança pour examiner les deux corps fumants.

Faeryl se demanda si les trois elfes étaient des frères, le mage le plus rusé du lot. Elle avait eu autrefois un frère similaire, mais un mâle encore plus rusé l'avait transformé en poussière et s'était enfui avec ses baguettes et ses grimoires. Un revers de fortune mineur pour sa Maison, mais intéressant à observer.

Quelque chose claqua au-dessus de sa tête. Elle leva les yeux et aperçut quatre ou cinq cavaliers montés sur des wivernes qui volaient en direction de l'est. Au-dessus d'eux, taillés dans le plafond de la caverne, les bastions stalactites diffusaient leurs propres halos lumineux dans l'obscurité – une vue bien plus splendide que les minuscules étoiles monochromatiques qui mouchetaient le ciel nocturne des Contrées de la lumière bien nommées.

Puis, comme si elle l'avait rêvé, elle entendit un léger frôlement à proximité. Le bruit venait du sud-ouest.

Faeryl se précipita vers cette zone du toit et jeta un œil en contrebas. À première vue, rien n'avait changé depuis sa dernière inspection. Sa nervosité lui jouait peut-être des tours, mais elle poursuivit néanmoins son examen.

Des grilles en fer octogonales protégeaient les fenêtres rondes taillées dans le mur en contrebas, mais il était possible pour un drow dans le secret d'en ouvrir une pour entrer ou sortir grâce à un pouvoir de lévitation. Quelqu'un devait connaître le truc car Faeryl remarqua qu'une des grilles en forme de toile d'araignée était légèrement entrouverte. Cet indice la guidant, elle vit une silhouette encapuchonnée pénétrer furtivement dans une ruelle adjacente.

La noble de Ched Nasad était experte dans la maîtrise de l'arbalète. Elle aurait très bien pu tirer un carreau dans le dos du traître, ou de la traîtresse, mais ses questions seraient restées sans réponse. Et elle ne possédait pas de parchemin contenant de sort de communion avec les morts. Elle devait rattraper l'espionne et la capturer vivante.

Elle utilisa toutefois le parchemin en sa possession, y lut un sort puis s'avança dans le vide.

Le vide prit forme devant elle. L'air sur lequel elle avançait était aussi solide que de la pierre sous ses pieds. Elle avança droit devant elle l'espace d'un instant, puis la plate-forme invisible se transforma en une rampe sur ses ordres. Elle s'élança le long de la pente invisible sans crainte de tomber. Où qu'elle pose les pieds, le plan incliné était présent pour les réceptionner. Le sort fonctionnait ainsi.

Avançant silencieusement, elle passa au-dessus de la traîtresse puis annula son sort de plate-forme invisible sous ses pieds. Son arbalète en main, elle se laissa tomber à terre avec agilité et atterrit juste devant l'espionne.

Surprise, la traîtresse sursauta. Faeryl ressentit une surprise tout aussi semblable car même si elle tendait à soupçonner tout un chacun, elle n'aurait jamais pu deviner en découvrant le visage revêche aux traits tirés, à moitié dissimulé sous la capuche, qu'elle tenait là son espionne.

— Umrae, déclara l'ambassadrice, son arbalète prête à tirer.

— Ma dame, répondit la secrétaire en s'inclinant avec sa raideur habituelle.

— Je sais tout, traîtresse. En vérité, je n'avais aucunement l'intention de partir cette nuit. C'était une simple ruse visant à piéger la personne qui tenterait de quitter la maison pour prévenir ses complices.

— Je ne sais pas de quoi vous parlez. Je voulais simplement faire quelques achats avant notre départ. J'ai pensé que si je me hâtais à rejoindre le Bazar, je pourrais visiter les boutiques qui restent

ouvertes tard dans la nuit et revenir à l'ambassade avant qu'on ait remarqué mon absence.

— Tu crois que je n'ai pas compris que j'avais un ennemi ici à Menzoberranzan, quelqu'un ayant des contacts avec la Matrone Baenre ? Il y a encore deux dizaines, Triel me considérait comme loyale. Elle approuvait mes décisions. Elle m'accordait même la majeure partie de ce que je demandais, et cela dans l'intérêt de notre peuple. Mais désormais elle se méfie de moi car quelqu'un l'a persuadée de mettre en doute mes véritables intentions. Qu'est-ce que mon adversaire a bien pu t'offrir pour obtenir ta trahison ? Tu ne vois pas qu'en me trahissant, tu trahis également Ched Nasad ?

La scribe hésita avant de répondre.

— La Matrone Baenre fait surveiller l'ambassade. Quelqu'un nous observe en ce moment même.

— C'est possible, répondit Faeryl.

— Vous ne pouvez pas vous en prendre à moi, déclara Umrae en déglutissant. Ou alors ils s'en prendront à vous.

— Ce sont des inepties ! lança Faeryl en s'esclaffant. Les agents de Triel ne révéleront pas leur présence simplement pour m'empêcher de punir une de mes propres servantes. Cela ne servirait pas les intérêts de Menzoberranzan. Je te demande maintenant d'être raisonnable et de te rendre.

Umrae réfléchit un instant, puis reprit la parole.

— Si vous me promettez de ne me faire aucun mal. Puis de me libérer et de m'aider à quitter cette cité.

— Je ne te promets rien si ce n'est que ton insolence m'agace de plus en plus… une capitulation rapide reste ton seul espoir. Dis-moi qui t'a achetée, et pourquoi ? Qui peut gagner à harceler une émissaire qui est étrangère aux querelles et vendettas internes des Maisons menzoberranyres ?

— Il vous faut comprendre que j'ai peur de les trahir. Ils me tueront si j'agis de la sorte.

— Ils n'en auront pas l'occasion. C'est moi qui pointe sur toi ce carreau empoisonné. Pour qui travailles-tu ?

— Je ne dirai rien sans votre promesse expresse.

— Les diffamations me concernant ont débuté au moment où j'ai commencé à envisager un retour à Ched Nasad. C'était la raison de l'attaque de cet ennemi inconnu à mon encontre ? Pour m'empêcher de m'aventurer en Outreterre ? Pourquoi ?

Umrae secoua la tête.

— Tu es folle, lui dit Faeryl. Pourquoi signer ton arrêt de mort pour sauver la vie d'une tierce personne ? Mais vu que tu ne mérites assurément pas de vivre, je suppose que je vais m'en charger.

Faeryl ajusta son arbalète, comme pour s'apprêter à tirer.

— Non ! cria Umrae. Arrêtez ! Vous avez raison, pourquoi devrais-je me sacrifier ?

— Si tu réponds à mes questions, je te laisserai peut-être en vie.

— D'accord.

Tremblant quelque peu, ses nerfs mis à rude épreuve, la secrétaire leva ses mains vers son visage, peut-être pour se masser les tempes. Mais non… elle porta une petite flasque à ses lèvres !

Faeryl pressa la gâchette de son arbalète, visant juste, mais lorsque le carreau transperça le ventre d'Umrae, cette dernière changeait déjà de forme. Elle mincit, ses chairs se ratatinant, et grandit en même temps. Sa peau se refroidit, une odeur de décomposition s'en dégageant, des ailes membraneuses jaillirent de ses omoplates et ses yeux s'enfoncèrent dans son crâne. Même ses vêtements s'estompèrent pour se transformer en un tas de haillons moisis. Aucun flot de sang ne coula de la blessure infligée par le carreau empoisonné, le projectile ne l'handicapant visiblement pas. Elle ne se soucia même pas de le retirer.

Faeryl était furieuse contre elle-même car elle avait laissé Umrae la berner. La prochaine fois, elle n'oublierait pas qu'une drow dépourvue de toute beauté, de grâce et d'une vive intelligence, et manifestement effrayée, n'en restait pas moins une drow, la fourberie et la ruse la motivant.

La potion magique avait momentanément transformé Umrae en une sorte de morte-vivante, une créature qui ne posséderait probablement pas sa gaucherie habituelle. Si Lolth n'avait pas abandonné ses prêtresses, Faeryl aurait pu contrôler la chose cadavérique avec ses pouvoirs cléricaux, mais elle avait perdu cette faculté. Et ses autres serviteurs ne viendraient probablement pas à sa rescousse car elle les avait surchargés de travail avec son départ hypothétique pour Ched Nasad.

C'était bien malheureux pour Faeryl. En effet, la plupart des morts-vivants – à l'exception toutefois des cadavres et des squelettes que les lanceurs de sorts animaient pour leur servir d'esclaves – comme la goule ailée dont Umrae avait pris la forme, pouvaient infliger de graves blessures à leurs adversaires et Faeryl ne possédait même pas de bouclier pour parer ses attaques. Comment aurait-elle pu savoir que l'espionne possédait un tel moyen de se défendre ?

Umrae avança d'un pas traînant puis s'élança en avant en faisant claquer ses ailes. Faeryl se recula prestement en laissant tomber son arbalète devenue inutile et ouvrit la broche retenant sa cape. Retirant son vêtement de ses épaules de sa main gauche, elle dégaina de l'autre un petit bâtonnet. D'un mouvement du poignet, l'objet à l'apparence inoffensive se transforma en Baiser matriarcal, un marteau de guerre au long manche, à la tête de basalte, l'arme que les femelles de la Maison Zauvirr portaient depuis la création de leur famille. Une arme magique permettrait peut-être à Faeryl de tuer la goule.

Elle devait du moins l'espérer. Même si elle avait voulu s'écarter pour laisser filer la traîtresse, cette dernière, sous sa forme de goule ailée, devait ressentir une soif prédatrice morte-vivante et le besoin de combattre… Faeryl ne voyait donc pas comment lui échapper. Il aurait été stupide d'invoquer une sphère de ténèbres et de s'enfuir. Sous forme morte-vivante, Umrae évoluerait probablement plus facilement dans l'obscurité que l'ambassadrice elle-même. Il serait encore plus inutile de léviter ou de marcher dans les airs comme précédemment car il aurait suffi à la créature métamorphe de déplier ses ailes et de la poursuivre.

Faeryl agita son piwafwi devant elle afin de désorienter Umrae et de lui servir d'un semblant de bouclier. Personne n'avait jamais appris à Faeryl à se battre de cette manière, mais elle avait observé des guerriers utiliser cette technique et elle essaya de se convaincre que si de simples mâles parvenaient à le faire, une haute prêtresse comme elle ne rencontrerait certainement aucune difficulté.

Umrae lança une attaque en avant et Faeryl fit claquer sa cape devant elle. Invoquant autant la chance que son expertise, le vêtement s'entortilla autour des mains d'Umrae. Les griffes de la goule s'accrochèrent dans l'étoffe.

Surprise, Umrae abandonna son assaut et tenta de libérer ses mains. Faeryl s'avança et frappa sa servante en plein front à l'aide de son marteau de guerre. Les os de son crâne craquèrent et Umrae lança sa tête en arrière. Une plaque de chairs putrides tomba de son crâne, du côté gauche.

Persuadée que le combat était terminé, Faeryl se relâcha, une action qui faillit lui coûter la vie. Métamorphosée en goule, Umrae pouvait assurément endurer plus de dégâts que toute autre créature au sang chaud et au cœur palpitant de vie. Elle ouvrit la bouche, révélant de longs et minces crocs, et ce qui restait de sa tête s'élança en avant par-dessus la cape. L'ambassadrice réussit à l'esquiver juste à temps.

Le *piwafwi* était maintenant tendu à l'extrême entre les deux combattantes, comme si elles jouaient au tir à la corde. Elles tirèrent en même temps sur la cape et Faeryl eut plus de chance que la goule. La cape se libéra de l'étreinte d'Umrae et revint vers l'ambassadrice avec cependant de

longues déchirures infligées par les griffes de la goule, et cela malgré les enchantements de protection renforçant le vêtement. Quelques déchirures supplémentaires l'auraient rendue complètement inutile.

Le retour subit de la cape entre ses mains fit également reculer et trébucher Faeryl. D'un mouvement de ses ailes suppurantes, Umrae bondit en l'air et se rapprocha de sa proie. Elle lança en avant ses deux mains griffues.

Poussant un cri de désespoir, Faeryl parvint à recouvrer son équilibre et à stopper son allure titubante. Elle frappa avec son marteau et toucha une des mains d'Umrae. La goule métamorphe retira brusquement ses mains, abandonnant son attaque. Elle se mit à lui tourner autour. Comme l'aurait fait une créature vivante, elle secoua son membre meurtri plusieurs fois pour chasser la douleur, puis la releva pour se mettre en garde.

Faeryl pivota également sur elle-même pour bien garder en vue le visage décomposé et à moitié écorché de son adversaire. Comment allait-elle faire pour se débarrasser de cette chose ?

En suis-je même capable ? se demanda l'ambassadrice. *Mais oui, bon sang !*

Lorsqu'elle était enfant, son cousin Merinid, le maître d'armes de la Maison Zauvirr, décédé maintenant depuis plusieurs années lorsque sa mère s'était fatiguée de lui, lui avait déclaré que tout adversaire pouvait être vaincu. Il fallait simplement trouver son point faible.

Umrae porta une nouvelle attaque. L'ambassadrice fit claquer une nouvelle fois son bouclier fragile et improvisé. La cape s'enroula autour d'une des mains de la goule. La créature griffa Faeryl, mais sa main griffue racla sa fine cotte de mailles. Le toucher d'une goule provoquait normalement une paralysie complète, mais ses griffes ayant à peine réussi à traverser la solide armure, Faeryl ne ressentit que de légères crampes qui disparurent aussitôt.

Faeryl dirigea la tête de son marteau sur la poitrine flétrie d'Umrae qui était recouverte de guenilles. N'ayant pas arrêté la créature avec un coup au crâne, elle s'imagina que son point faible se trouvait au niveau du cœur, comme chez les vampires. C'était du moins ce qu'elle espérait.

À sa grande surprise, Umrae l'empêcha de découvrir la vérité. La goule lui avait paru tellement agressive qu'elle l'avait crue incapable de riposter. Mais elle interposa son bras flétri pour arrêter le marteau, puis se pencha brusquement pour griffer Faeryl au niveau du genou qui n'était pas protégé.

L'émissaire esquiva son toucher paralysant en se reculant vivement et tira une nouvelle fois sur sa cape pour la libérer de son adversaire cadavérique. Son vêtement ressemblait maintenant davantage à un tas de chiffons qu'à une belle étoffe de soie.

Les duellistes recommencèrent à se tourner autour, chacune cherchant une ouverture pour repasser à l'attaque. Faeryl laissa plusieurs fois glisser son *piwafwi* en lambeaux pour l'inviter à attaquer, mais Umrae se révéla trop rusée pour passer à l'attaque au moment où son adversaire l'avait choisi.

Faeryl s'aperçut qu'elle haletait et fit de son mieux pour reprendre son souffle. Elle n'avait pas peur, *vraiment* pas, mais la prouesse guerrière de sa servante, conférée par la potion magique, l'impressionnait. Redoutable dès l'instant où elle l'avait bue, Umrae se révélait de plus en plus capable au fur et à mesure que le combat progressait.

Ne cessant de bouger tout en gardant un œil sur Umrae, Faeryl se plongea dans une légère transe. Embrassant un sens qui n'avait aucun lien avec la vue, l'ouïe ou toute autre faculté compréhensible de ceux qui n'avaient jamais étreint la vénération d'une déesse, la prêtresse pénétra en esprit dans l'endroit informe et déchiqueté où elle avait coutume de toucher l'ombre de sa déesse.

La présence de Lolth avait fui cet endroit et son absence était semblable à une douleur lancinante. Ce lieu lui parut néanmoins être un domaine adéquat pour prier.

Redoutable Reine Araignée, commença Faeryl en silence, *je vous supplie de vous montrer. Et de me redonner mes facultés, même si ce n'est que pour un court instant. Menzoberranzan vous a-t-elle offensée ? Si c'est le cas, je ne suis pas une fille de cette cité. Je suis originaire de Ched Nasad. Répondez-moi et je vous sacrifierai de nombreuses vies – un esclave chaque jour une année durant.*

Elle ne reçut aucune réponse.

Umrae bondit, toutes griffes dehors. Faeryl rappela à elle la partie de son esprit qui s'était aventurée dans le vide. Reculant, elle bloqua les griffes de la créature morte-vivante à l'aide de sa cape et frappa deux fois avec son marteau de guerre. Elle ne recula cependant pas suffisamment pour se mettre hors de portée de la goule et ne parvint pas non plus à la frapper aussi violemment qu'elle l'aurait voulu. Elle voulait faire croire à la goule qu'elle était sur le point d'écraser son adversaire afin de la laisser approcher davantage. Si Umrae relâchait sa vigilance, Faeryl pourrait réussir à porter une contre-attaque efficace.

Les griffes d'Umrae sifflèrent dans l'air, déchirant encore plus la cape-bouclier de Faeryl… maintenant de la taille d'une serviette. L'espionne fit battre subitement ses ailes pour se rapprocher de l'ambassadrice et la frappa au visage. La noble recula, les griffes de la goule effleurant ses chairs, et elle ressentit un vif mal de tête en raison de la proximité de la paralysie maligne qu'elles diffusaient.

Mais l'ambassadrice venait d'obtenir ce qu'elle espérait car Umrae s'était exposée. Faeryl fit un pas de côté et lança son marteau à tête de basalte en direction de la cage thoracique de la goule…

… en vain. Elle ne s'était cependant pas trompée car Umrae n'eut pas le temps de relever ses mains pour parer l'attaque. Elle s'avança finalement davantage et frappa l'ambassadrice avec une de ses ailes, le coup la faisant chanceler.

Faeryl fut prise de vertige et le monde autour d'elle se mit à tourner. Luttant pour chasser l'inconscience qui se profilait, elle se dit qu'il était vraiment injuste que sa secrétaire, qui avait depuis longtemps renoncé à toute forme d'entraînement physique, une chose futile à ses yeux, soit sur le point de remporter la victoire face à une drow qui s'entraînait résolument chaque dizaine avec le capitaine de sa garde.

Elle recouvra finalement ses esprits assez rapidement… une éternité pour elle. Faeryl se retourna vivement, persuadée qu'Umrae était sur le point de l'attaquer dans le dos. Mais ce n'était pas le cas. En fait, la goule avait disparu.

Umrae s'était manifestement envolée. Avait-elle finalement recouvré la raison et décidé de s'enfuir ? Faeryl ne pouvait y croire. Umrae la détestait. L'émissaire ne savait pas pourquoi, mais elle l'avait vu dans les yeux de la traîtresse. C'est pourquoi il était étonnant qu'Umrae choisisse de s'enfuir alors qu'elle gagnait et qu'elle était sur le point de la tuer. Aucune drow n'aurait agi de la sorte et elle devait donc se trouver quelque part dans les airs, s'apprêtant à piquer en direction de sa maîtresse pour la mettre à terre.

Son cœur battant la chamade, Faeryl leva les yeux mais ne vit rien. Elle écouta un instant son environnement afin de détecter les battements de ses ailes, mais elle ne fit qu'entendre le murmure étouffé de la grande cité. Elle n'était pas complètement étonnée. Les morts-vivants étaient réputés pour leur furtivité lorsqu'ils chassaient leurs proies.

Une bande noirâtre zébra momentanément la luminescence violette qui entourait une tour du bastion de la Maison Vandree. C'était sans nul doute l'extrémité d'une des ailes d'Umrae.

Faeryl continua à observer les airs et tressauta lorsqu'elle découvrit finalement Umrae. Sa cape en lambeaux claquant entre ses ailes, la secrétaire métamorphe fendait l'air dans sa direction à

l'instar d'un rapace du Monde du dessus plongeant vers un rongeur.

Espérant que la goule ne l'avait pas vue tressaillir en la découvrant, Faeryl continua à pivoter sur elle-même en regardant dans les airs. Lorsqu'elle sentit finalement un mouvement dans l'air, ou peut-être simplement son instinct primal, elle bondit sur le côté, se retourna et frappa la goule par-dessous avec son arme.

Au vu des circonstances difficiles du combat, elle avait peu de chances de détruire le cœur de la goule, mais elle savait qu'elle pouvait lui infliger quelques dégâts. Son coup lui permettrait peut-être de l'immobiliser un bref instant, un instant qu'elle utiliserait pour lui assener le coup de grâce.

L'ambassadrice avait choisi le moment opportun pour frapper et la tête en basalte du marteau s'enfonça dans le flanc d'Umrae. Sa proie lui ayant échappé et l'ayant blessée alors qu'elle ne s'y attendait pas, la goule s'écrasa violemment sur les pierres de la rue. Des morceaux de chairs s'arrachèrent de son corps fripé, une odeur putride s'en émanant.

Faeryl visa de nouveau l'endroit sur la poitrine de la goule où était supposé se trouver le cœur et elle abattit le Baiser matriarcal avec force. La traîtresse effectua un roulé-boulé et se mit à genoux tant bien que mal. Faeryl frappa finalement, Umrae essayant de la lacérer avec sa main griffue. La goule saisit le marteau de guerre en plein vol, l'arracha de la main de la prêtresse et l'envoya bouler à terre à trois mètres.

Faeryl ressentit la folle envie de se retourner pour aller récupérer son arme, mais elle savait qu'Umrae la lacérerait si elle tentait une telle action. Elle décida de reculer. L'espionne au corps terriblement émacié se releva d'un bond, comme si un tas d'os s'assemblait subitement pour prendre une forme à moitié mortelle, et avança dans sa direction.

Continuant à reculer, Faeryl sentit qu'elle allait bientôt rejoindre l'endroit où était tombé son marteau. Lui lançant un regard mauvais, Umrae la suivit latéralement, la goule ayant compris ce que sa maîtresse avait à l'esprit – une chose qu'elle ne permettrait pas.

L'aristocrate avait encore une arme sur elle, un couteau malheureusement inadapté à la situation, qui était dissimulée dans sa ceinture, à l'endroit où sa cotte de mailles souple et légère enserrait sa taille. La boucle en or de sa ceinture était en réalité le manche de sa dague et lorsqu'elle tirait dessus, une lame acérée se libérait. Elle approcha sa main de la boucle, puis hésita.

Face aux griffes d'Umrae, à son allonge et à sa résistance à la douleur, sa dague se révélerait vraiment inutile… à moins que Faeryl puisse suffisamment se rapprocher pour l'utiliser et la prendre par surprise.

Mais au nom des Fosses démoniaques, comment pourrait-elle s'approcher de la goule ? Umrae se rapprochait toujours davantage en faisant claquer ses ailes pour accélérer son allure et l'espace d'un bref instant, l'esprit de Faeryl se vida.

Elle se souvint brusquement qu'elle tenait toujours à la main sa cape magique, du moins les lambeaux de sa cape. Elle pourrait peut-être l'utiliser pour dissimuler son attention de dégainer son arme. Le piwafwi n'était plus qu'un tas de guenilles et elle n'était pas experte dans les tours de passe-passe, mais bon sang, si Umrae avait réussi à sortir une potion sans que sa maîtresse le remarque, elle pourrait assurément y parvenir également.

Faeryl n'ayant eu de cesse d'agiter sa cape depuis le début du combat, elle n'attirerait aucun soupçon si elle la rapprochait de sa taille. Au même instant, les doigts de sa main droite se glissèrent dans le creux ovale situé au centre de sa boucle de ceinture, puis elle tira. Elle n'avait jamais eu l'occasion d'utiliser cette technique de défense plutôt désespérée, mais depuis qu'elle avait commandé, seize ans plus tôt, cette boucle spéciale à un artisan, elle avait toujours huilé la dague et le fourreau, et le couteau glissa facilement hors de son fourreau.

Elle examina Umrae. Pour autant qu'elle le sache, la goule ne l'avait pas vue dégainer sa dague, mais elle doutait qu'elle puisse encore la dissimuler bien longtemps. Elle devait saisir sa chance rapidement si elle voulait triompher.

Elle fit semblant de trébucher. Elle espérait que sa maladresse subite paraisse authentique. Après tout, Umrae l'avait touchée et il n'était pas étonnant qu'elle manque soudainement de force.

La goule tomba dans le piège. Elle bondit en avant et agrippa Faeryl aux avant-bras. Ses griffes parvinrent cette fois-ci à pénétrer les mailles de l'armure et à se planter dans ses chairs. Une nausée soudaine secoua Faeryl, bientôt suivie d'une autre. Prise d'un haut-le-cœur, elle n'était plus du tout persuadée de pouvoir utiliser sa dague avec agilité. Elle venait peut-être tout simplement de s'offrir trop facilement à son adversaire à l'instar d'un plat de champignons.

Umrae afficha un large sourire en découvrant l'impuissance apparente – ou véritable – de Faeryl. L'émissaire sentit les doigts de sa secrétaire se raidir ; elle se préparait à lui arracher les chairs sur ses os. Au même instant, elle tira la noble vers elle et ouvrit sa gueule pour la mordre au cou.

Combattant la nausée et sa faiblesse, Faeryl essaya d'avancer sa main en avant. L'effort fit pénétrer encore plus les griffes de la goule dans ses chairs, sa blessure s'ouvrant davantage, et une vague de douleur l'inonda. Mais elle parvint finalement à libérer son bras. La lame s'enfonça dans la poitrine flétrie d'Umrae, glissant facilement entre deux côtes jusqu'à ce que les doigts de Faeryl effleurent même ses chairs putrides.

Umrae se tordit de douleur et lança sa tête en arrière en poussant un cri silencieux. Les spasmes firent trembler ses mains griffues qui menacèrent de déchiqueter Faeryl sans que la traîtresse s'en rende compte. Umrae s'immobilisa et tomba en arrière en emportant son adversaire avec elle.

Démentant toutes les histoires que Faeryl avait pu entendre, la métamorphe ne recouvra pas sa forme naturelle lorsque la mort vint la faucher. Prise de malaises continus, l'émissaire demeura quelque temps couchée entre les bras putrides de la goule. Elle réussit finalement à rassembler les forces nécessaires pour se libérer des griffes plantées dans ses membres ensanglantés, puis elle s'éloigna en rampant du cadavre ailé.

Peu à peu, malgré ses blessures et ses bleus, elle commença à se sentir mieux. Tout du moins physiquement. Car dans son esprit, elle se réprimanda pour l'issue de ce combat qui n'était pas vraiment victorieuse.

Sachant qu'elle avait voulu interroger Umrae, et pas la tuer, elle avait mal appréhendé leur confrontation. Elle aurait peut-être dû accepter les termes de la traîtresse, mais elle s'était montrée trop courroucée et trop fière. Elle aurait dû aussi remarquer la fiole et combattre avec plus de talent. Si elle n'avait pas été chanceuse, elle serait maintenant morte, étendue à terre, à la place de son ancienne secrétaire.

Elle se demanda un instant si son séjour à Menzoberranzan avait diminué ses talents. À Ched Nasad, les ennemis qu'elle possédait à l'intérieur et à l'extérieur de la Maison Zauvirr lui permettaient de demeurer forte et vigilante, mais personne ne s'était opposé à elle dans la Cité des araignées. Avait-elle oublié les techniques de survie qui l'avaient protégée au cours de ses deux cents premières années d'existence ? Si c'était le cas, elle savait qu'elle ferait bien de les réapprendre rapidement.

Car son véritable ennemi n'en avait pas terminé avec elle. En dépit de son manque de vigilance, elle savait comment ces guerres intestines se déroulaient. Elles étaient semblables à un jeu de sava où les pièces étaient avancées les unes après les autres, la férocité des attaques ne faisant qu'augmenter. Même si elle ne le savait pas encore à ce moment-là, le premier coup de son

adversaire inconnu avait été de corrompre Umrae et de mentir à Triel. La contre-attaque de Faeryl avait été de capturer l'espionne et de la retirer définitivement du jeu. Dès l'instant où Umrae ne se présenterait pas à son prochain rendez-vous, son adversaire comprendrait que son pion était perdu et elle en avancerait donc un nouveau. Ce serait peut-être la mère. Son adversaire allait peut-être suggérer à la Mère Matrone Baenre que l'heure était venue d'emprisonner Faeryl dans un cachot.

Mais la vie n'était pas exactement semblable à un jeu de sava. Faeryl pouvait très bien tricher et jouer deux coups en même temps, ce qui signifiait pour elle fuir Menzoberranzan aussi vite que possible avant que son adversaire invisible découvre le décès de son agent.

Étourdie par la fatigue, la bouche sèche, Faeryl se releva tant bien que mal, avança péniblement pour ramasser le Baiser matriarcal et se demanda comment elle allait pouvoir réussir un tel miracle.

Chapitre 10

Ayant pris l'apparence d'un orque trapu à la peau tannée, sa jambe estropiée l'empêchant manifestement de servir une maison nobiliaire ou même une maison marchande, Pharaun mordit précautionneusement la saucisse et le petit pain. La viande hachée non identifiable qui se trouvait à l'intérieur du pain était rance et tendineuse, et complètement froide au milieu.

— Par les Fosses démoniaques ! s'exclama-t-il.

— De quoi ? lui demanda Ryld.

Le maître d'armes ressemblait également à un orque vil et malade, vêtu de haillons. Chose incroyable, il dévorait son horrible repas sans faire montre d'aucune répugnance déclarée.

— De quoi ? répéta le maître de Sorcere en brandissant sa saucisse. Je parle de cette chose. De cette abomination.

Il prit la direction de l'étal du vendeur, une misérable petite construction constituée de piquets en ossements et de peaux tendues, sans toutefois hâter son allure. Le voile illusoire qui l'entourait donnait l'impression qu'il boitait, mais il ne dissimulerait pas un orque éclopé qui viendrait subitement à se déplacer normalement.

Le vendeur gobelin au visage plat et aux grands bras sortit un gourdin de sous son comptoir. Il avait peut-être l'habitude de recevoir des réclamations.

Pharaun leva sa main en approchant.

— J'te veux pas de mal. Je veux même t'aider.

— M'aider ? demanda le gobelin en plissant les yeux.

— Ouais. J'vais même te donner une autre pièce pour ça, lui dit-il en sortant une pièce de cuivre de sa bourse. Je veux juste te montrer queq'chose.

Le cuisinier hésita un instant puis tendit une main aux ongles sales.

— Donne-moi ça. Mais pas d'entourloupes.

— D'accord.

Pharaun lui donna la pièce. À la surprise du gobelin, l'orque contourna son comptoir en se tortillant et pénétra dans la cuisine miniature. Il entoura sa main dans un pli de sa cape, retira la grille brûlante, chargée de viande, de son support et la posa à côté.

— Tout d'abord, déclara Pharaun, il faut que ton charbon soit uniformément réparti au fond du brasero. (Il prit un tisonnier pour lui montrer.) Ensuite, tu dois attendre qu'il vire au gris, même si je ne peux pas te le montrer maintenant par manque de temps. C'est à ce moment-là que tu peux commencer à cuisiner en y posant ta grille.

Il replaça la grille sur un support plus élevé.

— Les saucisses vont mettre plus de temps à cuire, lui dit le gobelin.

— T'es attendu quelque part ? Non ? Donc t'as le temps de surveiller le tout. Je suppose que tu achètes ces mets douteux en un autre lieu et que tu ne peux rien faire quant à leur qualité, mais tu pourrais au moins les attendrir en les frappant avec ce petit maillet, les piquer avec cette grande fourchette pour favoriser leur cuisson interne, et enfin saupoudrer quelques-unes de ces épices. (Pharaun lui adressa un grand sourire.) Tu m'as l'air vraiment pas au point dans ce domaine, hein ? T'as fait quoi ? T'as assassiné le vrai cuisinier pour lui dérober sa petite entreprise ?

— Ça n'a pas, ou plus, vraiment d'importance maintenant, non ? lui répondit la créature avec un

petit sourire narquois.

— Je suppose que t'as raison. Une dernière chose : cuis les saucisses quand tes clients t'en achètent, pas des heures à l'avance. Elles ne sont pas aussi appétissantes lorsqu'elles ont déjà été cuites, qu'elles ont eu le temps de refroidir, puis remises à cuire. Je te souhaite bonne chance.

Il donna une tape sur l'épaule du gobelin puis sortit de derrière le comptoir.

Ryld s'était approché de l'étal pendant la leçon de cuisine de Pharaun.

— Et tu voulais en venir où ? lui demanda le guerrier.

— J'ai accompli un service d'ordre public, lui répondit le mage, en empêchant le Braeryn de subir une vague de dyspepsie.

Pharaun rejoignit son ami et les deux elfes noirs se remirent en marche.

— Tu t'es amusé… et c'était ridicule. Tu as pris la peine de nous déguiser, puis tu risques maintenant de révéler notre véritable identité en jouant les gastronomes.

— Je doute que ce petit écart nous mène à la ruine. Il est vraiment peu probable que nos ennemis interrogent ce vendeur ambulant, ou même lui posent des questions appropriées s'ils venaient à le faire. N'oublie pas que nous sommes *bien* déguisés. Qui pourrait croire que cette créature difforme et boiteuse est en réalité ma belle et élégante personne ? Je dois cependant admettre que ta métamorphose n'a pas été aussi difficile à accomplir.

Ryld lui jeta un regard mauvais, puis engloutit son dernier morceau de pain à la saucisse.

— Pourquoi ne nous as-tu pas déguisés dès que nous avons quitté Tier Breche ? lui demanda-t-il. Mais laisse tomber, je crois connaître la réponse. Un épéiste ne révèle pas immédiatement toutes ses ruses.

— C'est un truc du genre. Greyanna et ses laquais nous ont vus sous nos apparences habituelles, et ils ne s'attendront pas à ce que nous ayons changé aussi radicalement. Cette ruse ne les bernera pas éternellement, mais elle devrait être suffisante pour mener à bien notre entreprise et reprendre nos existences monacales et tranquilles.

— Ça veut dire que tu sais ce que nous allons faire ?

— Pas encore, mais tu sais que je suis sujet à de soudaines inspirations.

Les deux maîtres pénétrèrent dans une zone bondée, visiblement à l'extérieur d'une taverne, un chant gnoll tonitruant et hurlant faisant trembler les murs de calcaire de l'établissement. Pharaun n'avait jamais eu l'occasion de marcher incognito au milieu des races inférieures. Il trouva étrange d'être contraint de zigzaguer, de s'arrêter et de repartir pour éviter les bousculades et les coups. S'ils avaient su à qui ils avaient réellement affaire, ses voisins se seraient enfuis à toute allure.

Les deux drows atteignant la périphérie de la foule, Ryld se retourna et lança son poing en avant. Une créature bossue à la peau tachetée – probablement le rejeton d'un gobelin et d'un orque – recula en titubant et tomba sur les fesses.

— Un coupeur de bourse, lui expliqua le guerrier. Je déteste cet endroit.

— Ça ne te rappelle rien ?

— Ce n'est pas drôle, lui dit Ryld en l'assassinant du regard.

— Ah bon ? Alors je te présente mes excuses, lui dit Pharaun avec un petit sourire narquois. Je me demandais pourquoi ce quartier avait l'air toujours aussi sordide, même quand le hasard veut de se retrouver seul sur une place ou dans un boulevard. Eh bien, c'est à cause de l'odeur. Ce n'est pas pour rien que le surnom de ce quartier est les Rues puantes, même si ses édifices, plus modestes que dans le reste de la cité, portent les mêmes architectures gracieuses façonnées à même la roche par nos ancêtres.

Les deux professeurs s'arrêtèrent pour laisser traverser une araignée, ses pattes aussi longues

que des épées larges. Le Braeryn était réputé abriter des hordes de ces créatures sacrées. Sacrées ou pas, Pharaun repassa mentalement sa liste de sorts qu'il avait préparés, mais l'arachnide n'accorda aucune intention aux deux elfes noirs déguisés.

— Ton raisonnement est stupide, lui dit Ryld. Si le Braeryn possède cette nature sordide, c'est à cause de ses habitants !

— D'accord, mais réfléchis à la chose suivante : l'atmosphère de ce quartier est-elle due aux déchets mortels qui y vivent, ses habitants, ou est-ce qu'une nature malveillante, qui y résiderait depuis le début, a attiré les rebuts de notre société dans son domaine ?

— Je ne suis pas métaphysicien, lui répondit Ryld. Tout ce que je sais c'est que quelqu'un devrait éliminer les charognes qui y vivent.

Pharaun gloussa en lui répondant :

— Et si ce « nettoyage » avait eu lieu quand tu étais encore môme ?

— Je ne parlais pas de les exterminer, à l'exception des cas désespérés, mais pourquoi les laisser se tapir dans leur fange ? Ce quartier est un véritable chancre purulent sur le visage de la cité. Pourquoi ne pas leur trouver des choses utiles à faire ?

— Tu te trompes, ils sont déjà très utiles. Le statut est roi parmi nous, n'est-ce pas ? Tout Menzoberranyr se satisfait d'avoir à sa disposition des gens devant lesquels détourner le regard.

— Nous avons des esclaves pour ça.

— Oui, mais ils ne sont pas semblables. Si tu fondes ta prétention au respect de soi sur leur existence, tu reconnais tacitement que tu occupes une place légèrement meilleure que celle d'un esclave. Mais ici, dans les Rues puantes, nous avons affaire à une population affamée, sale, pauvre et malade, des personnes vivant à vingt ou trente dans une même pièce… et qui sont pourtant théoriquement libres. Le plus humble des roturiers de la Cohue ou même de l'Estmyr peut ainsi relever la tête en les voyant… et ressentir une sorte de suffisance.

— Tu crois vraiment que c'est la raison pour laquelle la Matrone Baenre n'a jamais fait nettoyer ce quartier misérable ?

— Eh bien, si cette supposition ne te convient pas, j'en ai une autre à te proposer : la rumeur veut que de temps à autre un péquin moyen rencontre la déesse elle-même dans le Braeryn. Elle aime apparemment s'y promener sous une apparence mortelle. Les Matrones pensent peut-être que le quartier est, dans un certain sens, sous sa protection. (Le mage hésita.) Mais si Lolth a vraiment disparu pour de bon, elles n'auront peut-être plus à s'en soucier.

Ryld secoua la tête.

— J'ai encore quelques difficultés à croire…

— Regarde, lui dit Pharaun en pointant son doigt.

Ryld se retourna.

Sur un mur devant eux se trouvait un symbole dessiné à la peinture bleue. Il représentait trois ovales qui se chevauchaient, rappelant manifestement les maillons d'une chaîne.

— Ce symbole est différent, déclara Ryld. Il est peut-être d'origine hobgobeline, mais je ne connais pas cette tribu.

— Viens-en au fait. C'est le même crime gratuit, irresponsable et bizarre qui se répète.

— C'est juste, mais il n'a toujours aucun lien avec notre entreprise.

— Un esprit borné ne dépasse jamais les pragmatismes. Deux symboles, représentant chacun deux races différentes, c'est-à-dire deux races inférieures, couchés sur la pierre ? Pourquoi dessiner ces symboles alors que l'artiste aurait pu barbouiller ce qu'il voulait ?

— Une coïncidence ?

— J'en doute, mais je ne peux pas te donner de meilleure réponse… pour l'instant.

— N'oublie pas que ce mystère attendra !

— En effet.

Les deux maîtres reprirent leur marche.

— Mais, poursuivit Pharaun, tu ne t'interroges pas sur le nombre de symboles que nous aurions pu manquer lors de notre balade, et sur leur forme ?

Écartant la question de son ami, Ryld leva le doigt.

— Nous sommes arrivés.

La porte en calcaire de la maison était ouverte, probablement pour aérer l'intérieur car il s'y dégageait une chaleur perceptible due à la multitude de locataires qui s'y entassaient. Un léger bourdonnement et une odeur âcre, bien plus vile que l'odeur désagréable qui régnait dans le Braeryn, se dégageaient également de la bâtisse.

Ryld était né dans un endroit similaire et avait lutté comme un beau diable pour s'en échapper. Il ressentit une étrange répugnance à pénétrer dans la maison, comme si la misère pouvait le laisser repartir une seconde fois. Ne désirant pas paraître timide ou stupide aux yeux de son ami, il dissimula ses sentiments derrière son imperturbable façade de guerrier.

Pharaun manifesta cependant ouvertement son dégoût. Les yeux porcins de son visage orque illusoire larmoyèrent et il déglutit, tentant manifestement de réprouver un malaise.

— On s'y fait à la longue, lui dit Ryld.

— Ça va aller. J'ai visité suffisamment de fois le Braeryn pour savoir à quoi ressemblent ces petits enfers. Je dois néanmoins admettre que je n'avais jamais pénétré dans une telle demeure.

— Alors ne t'éloigne pas de moi et laisse-moi parler. Ne t'attarde sur personne et ne les regarde pas dans les yeux. Ils pourraient le prendre pour une insulte ou un défi. Et si tu peux l'éviter, ne touche rien ni personne. La moitié de ces locataires sont malades et probablement contagieux.

— Vraiment ? Et que dire de l'air qui règne dans leur palais ! C'est bon, j'ai compris, tu peux avancer.

Ryld obéit à son ami et pénétra dans la maison. Au-delà du seuil se trouvait le cauchemar claustrophobe dont il se souvenait. Des kobolds, des gobelins, des orques, des gnolls, des gobelours, des hobgobelins et un petit nombre de créatures moins ordinaires se pressaient dans chaque recoin disponible de la pièce. Le guerrier savait que certaines de ces créatures étaient des esclaves en fuite. D'autres étaient entrées au service de voyageurs menzoberranyrs qui les avaient ramassées dans des coins reculés du monde, puis conduites dans la cité pour finalement les renvoyer sans qu'elles possèdent le moyen de rentrer dans leurs contrées. Les derniers étaient les descendants des malheureux appartenant aux deux premières catégories.

D'où qu'ils soient originaires, les pauvres étaient prisonniers du Braeryn où ils mendiaient, volaient, pillaient, s'attaquaient les uns aux autres – souvent dans le sens le plus littéral du terme – ou se faisaient engager pour remplir des missions dangereuses et répugnantes. C'était leurs seuls moyens de survivre.

Ce groupe bien particulier avait également appris à vivre entassés les uns sur les autres dans un espace commun où ils avaient délaissé tout sentiment d'intimité. Les misérables créatures y baragouinaient, cuisinaient, mangeaient, buvaient, distillaient de l'alcool, se bagarraient, se tortillaient et gémissaient pour celles atteintes de maladies, secouaient et calottaient leurs criards, jouaient aux dés, forniquaient, faisaient leurs besoins et, chose stupéfiante, dormaient… tout ceci sous

les yeux de ceux qui avaient la malchance de regarder dans leur direction.

Comme Ryld s'y attendait, à peine arrivés dans la maison, deux brutes – des gobelours – avancèrent dans leur direction en traînant les pieds. Avec leurs chevelures hirsutes et rêches, et leurs mâchoires proéminentes, les gobelours étaient les plus grands et les plus forts des races gobelines, toutes les autres créatures – même les elfes noirs – paraissant petits à côté d'eux. Le couple était relativement bien nourri et suffisamment vêtu en comparaison des autres membres de leur maisonnée indigente. Ils devaient probablement brutaliser leurs frères pour obtenir nourriture et vêtements.

— Vous ne vivez pas ici, grogna le plus grand des deux gobelours.

Il portait visiblement une main de gobelin tranchée autour de son cou noueux. Les drows appréciaient parfois de telles décorations, généralement en souvenir d'ennemis jurés, mais ils les envoyaient tout d'abord chez un empailleur. Il était malheureux que le gobelours n'ait pas fait de même car cela aurait empêché la pourriture et l'odeur fétide.

— Non, répondit Ryld en jetant au gobelours une pièce rabotée, le prix d'entrée et de sortie de la maison. Nous sommes là pour voir Smylla Nathos.

Les deux imposants gobelours le contemplèrent un instant, comme d'autres créatures dans la pièce. Un petit kobold nu à la peau squameuse gloussa comme un dément.

Quelque chose ne collait pas et le maître de Melee-Magthere n'en connaissait pas la raison. Il ressentit une tension soudaine et souffla un bon coup. Il était imprudent de paraître nerveux.

— Ce n'est pas la maison de Smylla ? demanda-t-il.

Le plus petit des deux gobelours, qui était cependant aussi grand qu'un ogre, s'esclaffa avant de répondre :

— Non, ce n'est plus sa maison, mais elle vit toujours là… dans un sens.

— Et on peut la voir ? demanda Ryld.

— Pour quoi faire ? demanda le gobelours à la main tranchée en pendentif.

Le maître d'armes hésita. Il avait prévu de dire que lui et Pharaun désiraient consulter Smylla, une bonne informatrice dans le milieu. C'était essentiellement la vérité, mais cela n'avait plus d'importance. Ce qui importait était qu'il n'avait pas prévu de réponse hostile de leur part.

Pharaun s'avança à sa hauteur.

— Smylla a vendu à notre sœur Iggra le secret pour forcer la chambre forte d'un marchand, déclara le mage en imitant honorablement la voix râpeuse et bourrue des orques. Et aussi pour éviter tous les pièges… Mais elle en a oublié un, tu vois. Ma frangine s'est pris un jet d'acide qui l'a rongée jusqu'à la mort. Lentement. Et ce piège a failli nous tuer nous aussi. Smylla est responsable et on est là pour en « parler » avec elle.

Le plus petit des gobelours hocha la tête.

— Vous n'êtes pas les seuls à vouloir vous entretenir avec elle. Nous, on voudrait bien aussi lui parler, mais on peut pas atteindre cette garce.

— C'est-à-dire ? demanda Pharaun en dressant l'oreille.

— Il y a deux dizaines de cela, commença le gobelours au pendentif, on a tous décidé qu'on en avait assez qu'elle nous dirige et que ses lampes nous fassent mal aux yeux. On lui a sauté dessus, on l'a frappée, mais elle a balancé une de ces pierres qui produit un jet de lumière. On a été aveuglés et elle s'est enfuie dans sa chambre. (D'un signe de tête, il indiqua le haut d'un escalier en colimaçon.) Et on n'arrive pas à passer la porte. Elle l'a verrouillée avec de la magie ou un truc du genre.

— Aucune porte au monde ne nous résiste à moi et à mon frère, déclara Pharaun en grognant.

Les deux gobelours se regardèrent. Le plus petit des deux, à qui il manquait plusieurs dents inférieures, haussa les épaules.

— Vous pouvez essayer, déclara le grand gobelours. Mais n'oubliez pas que Smylla nous appartient aussi. Frappez-la, faites-la saigner, tranchez-lui une ou deux parties et mangez-les, mais laissez-nous une partie de son corps.

— Marché conclu, dit Pharaun.

— Suivez-nous alors.

Les gobelours leur firent traverser la pièce bondée et avancer dans l'escalier où ils durent de nouveau éviter d'autres miséreux. À mi-chemin dans l'escalier, la grande brute saisit son pendentif, mit la main décomposée dans sa bouche et commença à la lécher et à la sucer.

Les marches donnaient sur un petit palier et une porte cintrée en calcaire. Deux gardes, un orque et un gnoll au visage canin, son museau couvert de plaies, étaient assis à terre et paraissaient s'ennuyer.

Les deux professeurs à l'apparence illusoire firent semblant d'examiner la porte.

— Tu peux la défoncer ? murmura Pharaun.

— Alors que les gobelours n'ont pas réussi ? N'y compte pas. Tu peux l'ouvrir avec ta magie ?

— C'est possible. Elle est verrouillée magiquement ; un contre-sort devrait suffire, mais je ne veux pas que nos nouveaux amis me voient l'invoquer. Cela compromettrait mon déguisement. Cache-moi et fais quelque chose pour détourner leur attention.

— D'accord.

Ryld se plaça entre son ami et les gobelours en les regardant de travers.

— On peut l'ouvrir. Vous savez ce qu'il y a à piller là-dedans ?

Le grand gobelours se renfrogna et lui répondit, l'horrible objet qu'il continuait à lécher gênant un peu son élocution.

— On a fait un marché. Et ça ne concernait pas un butin éventuel.

— Smylla a pris le trésor de notre sœur, répondit Ryld. On veut le récupérer, avec des intérêts.

— Pas question.

Le gobelours aux dents cassées tendit la main vers le couteau passé à sa ceinture. Ryld vit que ce n'était pas une véritable lame de combat, c'était un couteau de boucher, mais la créature devait sans nul doute bien le manier.

Ryld posa sa main sur la poignée de son épée courte, son arme de prédilection pour les combats dans les espaces exigus.

— Si vous voulez vous battre, dit Ryld, on va se battre. Je vais écorcher la peau de ton visage et je la porterai en pagne, mais mon frère et moi sommes venus pour tuer Smylla, pas vous. Parlons plutôt. Sans vous, cette porte n'aurait jamais pu être…

— C'est ouvert, déclara Pharaun.

Une lumière blanche illumina le dos de Ryld, les gobelours grimaçant de douleur. Plissant les yeux, le guerrier se retourna et se précipita vers la porte.

— Hé ! lança le petit gobelours en glapissant.

Ryld sentit une grosse main tâtonner son épaule, elle cherchait à l'agripper, mais il se révéla plus rapide. Il suivit Pharaun dans la pièce et referma violemment la porte derrière lui.

— Tu vas devoir la maintenir fermée, lui dit le mage.

— Je ne vais pas tenir très longtemps.

Se penchant en avant, Ryld posa ses mains sur le bloc de calcaire et poussa de toutes ses forces.

La porte trembla sous les coups extérieurs des créatures. Les pieds de l'elfe noir glissèrent l'espace d'un instant sur le sol de pierre, puis il parvint à s'arrêter et à maintenir la porte fermée. Pour l'instant.

Dans l'intervalle, Pharaun examina la chambre. Poussant un petit cri de satisfaction, il ramassa une petite barre de fer et la planta entre la porte et son montant, la bloquant. La barre resta en place lorsqu'il retira sa main.

— Voilà une bonne petite ruse, déclara le mage. Au fait, tu peux lâcher la porte maintenant.

Pharaun referma les verrous mécaniques que son sort d'ouverture avait libérés, les uns après les autres. En réalité, c'était la petite barre de fer qui avait jusqu'ici empêché les créatures de la maisonnée de pénétrer dans la pièce, mais le mage voulait s'assurer de leur tranquillité. Son action lui paraissait également courtoise à l'égard de leur hôtesse.

Cette dernière, cependant, ne parut pas apprécier son attention.

— Sortez de là ! dit-elle d'une voix rauque. Dehors ou alors je vous tue avec ma magie !

Les deux maîtres se retournèrent. Smylla Nathos avait éclairé sa chambre peu meublée avec une paire de fines baguettes de cuivre, leurs extrémités diffusant une lueur magique. Elles étaient enfoncées dans deux bouteilles de vin recouvertes de cire à l'instar de cierges dans un candélabre… ce qu'elles étaient peut-être censées imiter. Le mode d'éclairage traditionnel des lanceurs de sorts manquait peut-être à Smylla qui en outre n'avait pas pu s'en procurer.

Elle se trouvait à la périphérie de la zone éclairée, sur une paillasse située dans la pénombre au fond de la chambre. Pharaun parvenait à peine à la distinguer.

— Bonjour, ma dame, lui dit le mage en s'inclinant. J'ai véritablement honte de devoir passer outre votre requête. Mais si ce noble individu et moi-même devions de nouveau franchir cette porte, j'ai bien peur que les gobelours et les gens de leur espèce se précipitent dans cette chambre. Une chose, je pense, que vous cherchez manifestement à prévenir.

— Qui êtes-vous ? Tu ne parles pas comme un orque.

— Ma dame est d'une perspicacité incroyable. Nous sommes en réalité des seigneurs drows désireux de vous consulter au sujet d'une affaire très importante.

— Pourquoi ces déguisements ?

— La raison habituelle : pour confondre nos ennemis. Pouvons-nous nous approcher ? Il est assez ennuyeux de devoir s'entretenir d'une part et d'autre de cette pièce.

Smylla hésita un instant.

— Approchez-vous.

Pharaun et Ryld s'avancèrent. Dans leurs dos, les gobelours poussaient des cris et des jurons, des menaces et des interrogations, leurs poings martelant la porte.

Ayant avancé de quatre pas dans la pièce, l'estomac du mage se retourna sous l'effet d'une nouvelle puanteur, cette dernière mêlant humidité, chaleur et gangrène. Il s'était quelque peu attendu à une situation de la sorte, mais cela ne lui facilitait pas moins les choses. Même le très flegmatique Ryld parut décontenancé un court instant.

— Plus près, leur dit Smylla.

Pharaun s'était déjà bien trop avancé à son goût. Il n'avait aucun désir de se rapprocher davantage de cette forme flétrie couverte de furoncles et de pustules, même si les enchantements liés à son manteau et à la cape et l'armure naine de Ryld les protégeaient probablement de toute infection.

— Vous pouvez nous aider ? lui demanda Ryld.

— Me paieras-tu avec la superbe épée large que tu portes dans le dos ? lui dit la vieille femme malade en le lorgnant.

Pharaun était impressionné. L'illusion qui entourait son ami, l'apparence d'un orque au visage

porcin, faisait passer *Pourfendeuse* pour une hache de bataille, mais les yeux caves et chassieux de Smylla avaient percé cet aspect de son sort illusoire.

Sa surprise oubliée, Ryld secoua la tête.

— Non, je ne vous donnerai pas cette épée. J'ai travaillé bien trop dur pour l'obtenir et j'en ai besoin pour rester en vie, mais si vous voulez je peux l'utiliser pour éliminer les gobelinoïdes à l'extérieur. Mon camarade et moi avons également sur nous une bonne quantité de pièces d'or.

Ses cheveux blancs et rêches tombant sur son visage, Smylla s'adossa à un gros tas d'oreillers moisis et tachés. Elle s'efforça de se relever davantage, puis y renonça. C'était apparemment au-delà de ses forces.

— De l'or ? dit-elle. Sais-tu qui je suis, spadassin ? Tu connais mon histoire ?

— Oui, répondit Pharaun. Ou du moins l'essentiel. Cela s'est passé après que je me sois plus ou moins retiré des affaires des Maisons majeures.

— Et tu sais quoi exactement ? l'interrogea-t-elle.

— Une expédition de la Maison Faen Tlabbar, commença le mage, s'est aventurée dans les Contrées de la lumière pour chasser et piller. Lorsque ses membres sont revenus, une belle humaine, ensorceleuse et voyante, les accompagnait, pas comme esclave, mais comme invitée.

» Mais pourquoi avoir voulu venir ici ? Vous fuyiez peut-être un ennemi redoutable ou vous aviez été fascinée par la grâce et la sophistication de mon peuple et par la notion de vivre en Outreterre, cette région si « exotique ». Moi, je pense que vous vouliez apprendre la magie elfe noire, mais ce n'est qu'une simple supposition. Personne ne l'a jamais su.

» Ce qui me conduit à me demander pourquoi la Maison Faen Tlabbar s'est pliée à vos désirs. C'est un mystère encore plus grand. Il est concevable de penser qu'un de leurs membres est tombé amoureux de vous ou alors que vous possédiez également des secrets à leur apprendre.

— J'étais alors très persuasive, dit Smylla.

— C'est évident. Une fois arrivée à Menzoberranzan, vous vous êtes montrée précieuse au sein de la Maison Faen Tlabbar, comme d'innombrables autres laquais des races inférieures avant vous. La différence est que vous avez acquis un certain statut, et même un certain degré de familiarité avec vos employeurs. La Matrone Ghenni vous laissait dîner avec la famille et prendre part à des fonctions sociales où vous vous êtes apparemment comportée avec un sang-froid et un charme dans le plus pur style des drows.

— J'étais leur petit animal domestique, déclara Smylla d'un air méprisant, une chienne vêtue d'une belle robe et entraînée à danser sur ses pattes arrière. Mais je ne le savais pas encore à cette époque-là.

— Je suis persuadé que de nombreux drows vous ont effectivement considérée comme un tel animal. Mais d'autres ont peut-être vu autre chose en vous. D'après ce que je sais, la Matrone Ghenni vous considérait comme sa protégée, presque comme une fille, et avec le soutien de la maîtresse de la Quatrième Maison, peu de personnes osaient redire à ce que vous vous comportiez comme une noble Menzoberranyre. En fait, personne ne l'avait jamais fait… jusqu'à ce que la Matrone se retourne contre vous.

— Jusqu'à ce que je tombe malade, répondit l'ensorceleuse.

— En effet. Était-ce une maladie naturelle, provoquée peut-être par l'absence de soleil qui représente normalement un élément essentiel pour les membres de votre race ? Ou un ennemi vous a-t-il affligée d'une maladie avec du poison ou des sorts ? Si c'est le cas, le ou la coupable appartenait-il à la Maison Faen Tlabbar, était-ce un individu qui vous considérait comme une rivale face à Ghenni ou l'agent d'une famille adverse qui désirait priver leurs ennemis d'un atout majeur ?

— Je n'ai jamais réussi à le savoir. Ce qui est plutôt drôle venant de ma part, n'est-ce pas ?

— Ou plutôt ironique. En tout cas, plusieurs prêtresses ont essayé de vous guérir, mais leurs soins magiques ont échoué, et c'est là que Ghenni vous a chassée de sa citadelle.

— En fait, continua Smylla, elle a dépêché deux ou trois trolls, des soldats esclaves, pour m'assassiner. J'ai réussi à leur échapper et j'ai fui le bastion. Après ça, j'ai essayé d'offrir mes services à d'autres Maisons, les nobles comme les marchandes, mais aucune porte ne s'est ouverte devant une humaine qui avait perdu les faveurs de la Maison Faen Tlabbar.

— Ma dame, déclara Pharaun, si cela peut vous consoler, vous avez reçu le même traitement que n'importe quel elfe noir dans votre cas. Aucun drow ne peut supporter la présence d'un individu souffrant d'une maladie incurable. La Reine Araignée nous a appris que les faibles devaient mourir… et personne ne savait si votre maladie pouvait se révéler contagieuse.

— Ce n'est nullement une consolation.

— Je comprends. Et je permets de continuer mon récit : rejetée de toutes les Maisons, vous vous êtes retrouvée dans le Braeryn. En dépit de votre infirmité, vous maîtrisiez encore certains sorts ou pouvoirs magiques, et vous les avez utilisés pour intimider les résidents de cette maisonnée afin d'obtenir un espace privé dans lequel vivre. Je pense que cela n'a pas été facile. Puis, en utilisant vos rituels divinatoires, vos pouvoirs psioniques innés et les secrets que vous avez dû apprendre pendant votre temps au service de la Maison Faen Tlabbar, vous vous êtes installée comme informatrice. Au début, seuls les roturiers et les pauvres ont fait appel à vos services, puis votre réputation grandissant, des drows ont commencé à vous consulter. Nous ne voulions plus vous voir parmi nous, mais certains étaient prêts à risquer un bref contact avec vous s'ils pouvaient en tirer un avantage suffisant.

— Je ne vous connaissais pas, avoua Ryld, mais votre réputation semble être importante dans ce quartier. Nous avons passé la journée à poser des questions et un grand nombre de nos interlocuteurs nous ont suggéré de vous contacter.

Des coups violents résonnèrent à la porte et Ryld lança un regard dans son dos afin de s'assurer que les gobelours ne s'apprêtaient pas à pénétrer dans la chambre.

— C'est tout ce que je sais de votre histoire, dit Pharaun, mais au vu de l'hostilité de vos colocataires, j'en déduis qu'un nouveau chapitre est en train de s'écrire.

— Je suppose que je ne pouvais pas les berner éternellement, déclara Smylla. Mes pouvoirs, les magiques comme les psioniques, ont pratiquement tous disparu, rongés par ma maladie. Je rassemblais autrefois mes informations principalement via la scrutation, les divinations et les choses du genre. Au cours des dernières années, j'ai pu continuer à obtenir des informations grâce à un bon réseau d'informateurs que j'ai trompés et montés les uns contre les autres.

La créature flétrie sourit d'un air satisfait.

— Eh bien, dit Ryld, j'espère que vous avez trompé celui dont nous avons besoin.

Elle toussa… mais non, c'était un rire.

— Même si c'était le cas, pourquoi partagerais-je cette information avec toi, elfe noir ?

— Je vous l'ai dit, répondit le guerrier, nous pouvons vous protéger des gobelours et des gobelins.

— Tout comme ma petite barre de fer.

— Mais si vous ne quittez pas cet endroit, vous mourrez de faim et de soif.

— De toute façon, je suis en train de mourir. Vous êtes aveugle ? Je ne suis pas une vieille femme – je suis même un bébé par rapport à votre façon de mesurer le temps ! – mais je ressemble à une vieille sorcière. Et je ne veux pas mourir entre les griffes de ces misérables sous-créatures. Je

les dirige depuis quinze ans et si je parviens à mourir sans leur intervention, je remporte la partie. Vous comprenez ?

— Eh bien, ma dame, déclara Pharaun, votre souhait nous fournit les termes de notre marché. Aidez-nous et nous ne laisserons pas les gobelours pénétrer ici.

Smylla laissa échapper un bruit proche du crachat, puis répondit :

— Laissez-les entrer si vous voulez. Je déteste ces brutes, mais je vous déteste encore plus, vous les elfes noirs. C'est à cause de vous que je suis comme ça. Je faisais le négoce d'informations avec vous tant que j'avais quelque chose à y gagner, mais maintenant que la maladie m'a presque étreinte, vous pouvez tous disparaître dans les Abysses où réside votre déesse pour y brûler.

Pharaun aurait pu lui répondre qu'elle avait scellé sa propre destinée le jour où elle avait choisi de pénétrer en Outreterre, mais il doutait que cela modifie son opinion.

— Je ne peux pas vous blâmer, dit le mage en jouant la sympathie. (Son jeu n'aurait trompé aucun drow, mais Smylla avait peut-être encore quelques instincts humains malgré les décennies passées à fricoter avec sa race.) Il m'arrive parfois de détester les autres elfes noirs. Et je les détesterais assurément s'ils m'avaient traité comme ils l'ont fait avec vous.

Elle lui lança un regard sceptique.

— Tu veux prétendre être unique car différent de tous les autres ?

— J'en doute. Je suis un enfant de la déesse. Je suis sa voie. Mais j'ai visité les Royaumes sous le soleil où j'ai pu voir que d'autres races vivaient et pensaient différemment. Et je comprends que par rapport aux critères de votre peuple, nous vous avons traitée abominablement.

Un instant, elle le regarda fixement comme si c'était la première fois qu'un individu lui témoignait de la sympathie depuis l'époque bénie où elle était la belle, ou du moins la curiosité convoitée, des fêtes et des bals drows.

— Tu crois que des paroles gentilles vont me pousser à t'aider ? lui demanda-t-elle.

— Bien sûr que non. Je veux simplement éviter que votre amertume ne voile votre bon sens. Il serait bien malheureux de vous voir tourner le dos à votre salut.

— Qu'est-ce que tu racontes ?

— Je peux soigner votre affliction.

— Tu mens. Comment pourrais-tu réussir alors que les prêtresses n'y sont pas parvenues ?

— Parce que je suis un mage. (Pharaun claqua des doigts et fit disparaître son apparence illusoire.) Je me nomme Pharaun Mizzrym. Vous avez peut-être entendu parler de moi. Si ce n'est pas le cas, vous connaissez certainement les maîtres de Sorcere.

Même si elle essayait de ne pas le montrer, elle était impressionnée.

— Des maîtres qui ne sont pas des guérisseurs.

— Mais qui *sont* des transmutateurs. Je peux vous changer en drow ou si vous préférez, en un membre d'une autre race. Quoi que vous choisissiez, la transformation chassera la maladie de votre nouveau corps.

— Si c'est la vérité, lui dit-elle, pourquoi alors les membres de votre race craignent-ils la maladie ?

— Parce que ce remède est inopportun dans notre cas. Il est impensable pour un drow, un élu de la déesse, de changer de forme à tout jamais, d'adopter l'apparence d'une créature inférieure, à moins que cela soit un châtiment. En outre, la plupart des mages ne sont pas suffisamment habiles pour lancer ce sort particulier et éliminer la maladie en même temps. Cela nécessite une certaine maîtrise que je possède heureusement.

Il lui lança un grand sourire.

— Et tu l'utiliserais pour m'aider ?

— Eh bien, plutôt pour m'aider dans mon entreprise.

La devineresse se renfrogna, réfléchissant à son offre.

— Je n'ai rien à perdre, répondit-elle finalement.

— Exactement.

— Mais tu dois d'abord lancer ton sort de métamorphose.

— Non, car avant tout nous devons savoir si vous possédez les informations que mon collègue et moi recherchons. Nous sommes à la recherche d'un certain nombre de fugitifs mâles issus de maisons nobles et roturières.

— Une poignée de drows se cache effectivement dans le Braeryn. Certains sont malades comme moi. D'autres ont été bannis pour leurs crimes. Il y en a deux ou trois qui profitent d'un long séjour de vacances, loin de leurs responsabilités et des femelles de leurs familles. Je peux vous dire où les trouver pour la plupart.

— J'en suis sûr, déclara Pharaun, mais j'imagine qu'ils vivent ici depuis un certain temps, n'est-ce pas ? Nous cherchons des fuyards d'une « cuvée » bien plus récente. Menzoberranzan a subi une migration de masse ces dernières dizaines.

Smylla plissa le front. D'après son changement subtil d'expression, le mage comprit que la sorcière s'interrogeait sur le fait de lui mentir ou pas.

— C'est vrai qu'il y a bien plus de mâles drows qui traînent dans le quartier depuis quelque temps, dit-elle. Je pense qu'ils s'adonnent à leurs phantasmes les plus sordides, mais pour ce que j'en sais, ils ne restent jamais ici bien longtemps. Et s'ils l'ont fait, je ne sais pas où ils se trouvent.

Ryld poussa un soupir. Pharaun savait ce qu'il ressentait. D'ordre général, le mage appréciait les mystères difficiles et déconcertants, mais même lui commençait à s'impatienter devant leur absence de progrès.

Ne possédant aucune piste véritable, il se laissait porter par son intuition. Jouant toujours la sympathie, il osa s'approcher du lit de Smylla pour donner une tape sur son épaule décharnée. Elle en resta bouche bée. Il était évident que personne ne l'avait touchée depuis bien longtemps.

— N'abandonnez pas tout espoir, lui dit Pharaun. On peut peut-être faire un autre marché. Heureusement, mon camarade et moi sommes intéressés par un grand nombre de choses. Sauriez-vous si des événements inhabituels se sont produits dans le Braeryn récemment ?

La devineresse laissa échapper un rire rocailleux.

— Vous voulez dire excepté le fait que la dizaine dernière, ces animaux se sont révoltés ?

— Je trouve ça intéressant. Comme vous l'avez dit, vos facultés magiques vous ont abandonnée il y a quelque temps. Depuis, vous avez contrôlé les gobelins grâce au bluff et à votre forte personnalité, et cela fonctionnait bien jusqu'à la dizaine dernière. Qu'est-ce qui a changé entre-temps ? Comment les sous-créatures ont-elles trouvé le courage de se retourner contre vous ? Auriez-vous remarqué quelque chose pour comprendre ce soudain revirement ?

— Eh bien, commença Smylla, il se peut qu'elles aient simplement découvert mon état de faiblesse physique avancé, mais… (Ses lèvres craquelées affichèrent un large sourire.) Vous êtes très bon, maître Mizzrym. Vous me souriez amicalement, vous me faites la conversation, vous me touchez même délicatement l'épaule… et ma langue se délie. Vous guérissez ma solitude. Mais je veux être guérie physiquement avant de vous révéler quoi que ce soit d'autre.

— C'est normal. (Pharaun sortit un cocon vide d'une de ses poches.) Quelle race voulez-vous adopter ?

— Je veux devenir l'une des vôtres, répondit-elle en le lorgnant. J'ai autrefois entendu un

philosophe avouer que l'on devenait avec le temps la chose que l'on détestait le plus.

— Ce personnage devait assurément être un gai luron. Je vais vous demander de bien vous accrocher. Cela va être rapide, mais ça peut faire un peu mal.

Avec un soin tout particulier, Pharaun récita son incantation en utilisant le cocon de soie pour dessiner un symbole dans l'air.

Une vague de magie emplit l'air et la température baissa brusquement. L'espace d'un instant, la pièce entière se remplit d'une énergie chatoyante et ondulante, la distorsion se concentrant finalement sur le corps flétri de Smylla. Elle poussa un cri de douleur, les nerfs de son cou se raidissant.

Derrière la porte, un des gobelours criait :

— On veut se venger nous aussi ! On avait fait un marché !

Les plaies de Smylla disparurent et sa forme émaciée laissa la place à un corps svelte et sain. Sa peau cendrée s'assombrit pour prendre une belle couleur noire brillante, ses yeux bleus virèrent à l'écarlate et l'extrémité de ses oreilles devint pointue. Ses traits prirent un aspect plus délicat. Ses cheveux blancs s'épaissirent, ses cheveux cassants et rêches adoptant une nature ondulante et brillante.

— La douleur a disparu, dit-elle dans un souffle. Je me sens plus forte.

— Bien sûr, répondit Pharaun.

Elle contempla ses mains, s'assit puis s'extirpa rapidement de son lit pour essayer de marcher. Elle avança tout d'abord avec la prudence d'une infirme, mais constatant peu à peu qu'elle n'éprouvait aucune difficulté, son hésitation disparut. Après quelques secondes, elle allait à grands pas dans la chambre et sauta et tourna sur elle-même comme une petite fille exubérante éprouvant ses forces, sa chemise de nuit crasseuse claquant autour d'elle.

— Vous avez réussi ! lança-t-elle, la gratitude naturelle qui brillait dans ses yeux rouges révélant sa profonde nature humaine malgré son apparence d'elfe noire.

Même s'il était plutôt étranger à de tels sentiments, Pharaun se satisfit de son bonheur. Il ne l'avait cependant pas transformée pour profiter de sa sensiblerie naïve, mais pour obtenir des réponses.

— Maintenant, lui dit-il, je vous prie de nous répondre.

— Entendu. (Elle prit une profonde inspiration afin de recouvrer ses esprits.) Je pense que quelque chose est à l'origine de la soudaine vaillance des sous-créatures de cette maison. Et je pense que toutes les races gobelinoïdes du Braeryn ont été affectées.

— Mais c'est dû à quoi ? demanda Ryld.

— Je ne sais pas.

Le guerrier fit la grimace.

— Qu'est-ce qui vous pousse à affirmer une telle chose ? demanda Pharaun. Je suppose que vous ne quittiez déjà plus cette maison avant de vous être barricadée dans cette pièce.

— J'ai vu des changements soudains chez les brutes qui vivent ici. Elles se sont renfrognées et sont devenues insolentes et d'une humeur massacrante, promptes à attaquer et tuer quiconque les provoquait.

Ryld fit jouer ses épaules afin d'y chasser toute raideur ou peut-être de déplacer *Pourfendeuse* dans son dos.

— Et une telle attitude diffère de la normale ? demanda le maître d'armes.

— C'est relatif, lui répondit Smylla en se renfrognant. Ces créatures se sont montrées plus violentes qu'à l'accoutumée et chaque fois que j'avais des nouvelles de l'extérieur, elles suggéraient que le quartier entier partageait la même humeur d'agressivité.

Le mage hocha la tête.

— Avez-vous entendu parler de symboles tribaux ou claniques qui seraient apparus dans les rues ? demanda Pharaun.

— En effet, dit-elle. Une telle chose témoigne d'une folie certaine, vous ne croyez pas ?

— C'est peut-être le cas d'un ou deux esclaves, déclara Ryld. Mais alors quoi ? Vous avez promis à mon ami de lui livrer des informations. Révélez-nous quelque chose que nous ne savons pas déjà… et je veux parler de vraies informations, pas d'impressions.

— D'accord, lui dit la sorcière en souriant. J'y venais de toute façon. Toutes les deux ou trois nuits, des bruits de tambours résonnent dans le Braeryn, appelant les races inférieures à se rendre à une sorte de rassemblement. La plupart des occupants de cette maison s'y rendent. Avec les quelques vestiges de mes dons de clairvoyance, j'ai senti que de nombreuses autres créatures rôdaient dans les rues en se dirigeant toutes vers la même destination.

— C'est absurde, déclara Ryld. Les patrouilles drows n'auraient pas entendu ces bruits ? Et elles n'auraient pas enquêté ?

— Parce que, commença Pharaun, la cité possède des enchantements qui étouffent les sons.

— Oui, pourquoi pas. (Ryld se retourna vers Smylla.) Où vont ces créatures, et pourquoi ?

— Je n'en sais rien, répondit-elle, mais maintenant que j'ai recouvré ma santé et mes facultés occultes, je pourrais le découvrir. (Elle lança un grand sourire à Pharaun.) Je serais heureuse de vous aider. J'ai rempli mon contrat, mais je me rends compte toutefois que je ne vous ai pas révélé grand-chose en comparaison du cadeau précieux que vous m'avez fait.

— Cette remarque nous conduit à parler de votre avenir, lui dit le mage. Vous n'auriez aucun mal à rétablir votre emprise dans les Rues puantes, mais pourquoi choisir une vie aussi sordide ? Je pourrais utiliser quelqu'un comme vous. Ou si vous préférez, je pourrais arranger votre retour dans le Monde du dessus.

Tandis qu'il parlait, il tordit subrepticement les doigts de sa main gauche, utilisant le langage silencieux des elfes noirs qui était composé d'une série de gestes et de signes aussi efficaces et compréhensibles que des paroles.

— Je crois que…, commença Smylla avant que ses yeux s'ouvrent en grand.

Elle poussa un gémissement. Ryld retira son épée courte de son dos et elle s'effondra. Pharaun se recula pour l'éviter.

— En dépit de ses expériences passées, déclara le mage dégingandé, elle a donné toute sa confiance à deux drows étrangers. Je suppose que cela prouve que les humains peuvent se retirer de la lumière, mais que la lumière ne peut pas les quitter. (Il secoua la tête.) C'est la deuxième femelle que je tue ou que je fais tuer depuis le début de notre courte aventure, et je ne voulais pas particulièrement les éliminer. Y vois-tu une signification métaphysique sous-jacente ?

— Comment le saurais-je ? J'ai cru que tu voulais que je tue cette balance en raison de ses mensonges.

— Oh, non. Je suis même convaincu de la véracité de ces propos. Le problème est que je l'ai trompée. Sa transformation ne l'a pas véritablement guérie de sa maladie. J'ai dû faire preuve d'une grande ruse pour la supprimer l'espace de quelques minutes.

Pharaun se recula une nouvelle fois afin d'éviter que la mare de sang ne tache ses bottes, Ryld en profitant pour nettoyer la lame de son épée courte sur la couche de la défunte.

— Tu ne voulais pas la laisser en vie de crainte qu'elle parle de nous à Greyanna ? lui demanda le maître d'armes.

— Leur rencontre était plus qu'improbable, mais je ne voulais pas courir ce risque.

— Et tu as parlé à Smylla des symboles sur les murs. Tu es vraiment trop curieux pour oublier cette affaire.

Pharaun lui adressa un grand sourire.

— Ne sois pas stupide. Je suis le modèle même de la détermination tenace et je désirais faire avancer notre mission.

Ryld regarda la porte et la barre en fer. Elles n'avaient pas bougé.

— Et quel est le rapport entre le comportement étrange des gobelins et nos fugitifs ? lui demanda-t-il.

— Je ne le sais pas encore, répondit Pharaun, mais nous avons là deux bizarreries qui se produisent en même temps et dans le même quartier. N'est-il pas raisonnable de croire à un lien entre les deux ?

— Pas nécessairement. Menzoberranzan voit se produire simultanément des dizaines de complots et d'intrigues. Et ils ne sont pas tous liés.

— C'est vrai. Néanmoins, si ces deux situations sont liées, nous ne pourrons que remplir nos objectifs en enquêtant sur l'une ou l'autre. Toi et moi avons rencontré peu de succès dans l'appréhension de nos fugitifs. C'est pourquoi nous allons nous intéresser aux races gobelinoïdes pour voir où nous mènera cette piste.

— Et comment on va faire ?

— On va suivre les tambours, bien sûr.

La porte trembla.

— Mais avant tout, déclara Ryld, nous devons sortir d'ici.

— Ça va être facile. Je vais annuler le sort de fermeture de la porte, puis je lancerai une illusion pour nous fondre dans les murs. Dans une minute ou deux, les gobelours vont défoncer la porte. Lorsqu'ils seront occupés à violenter le corps de Smylla et à dérober ses biens, nous reprendrons nos apparences orques et nous profiterons du désordre pour nous éclipser.

Chapitre 11

La patrouille de Quenthel avait fouillé les couloirs éclairés à la bougie d'Arach-Tinilith pendant de nombreuses heures jusqu'à ce que des recoins qu'elle connaissait parfaitement commencent à lui paraître étranges et vaguement irréels, la nervosité de ses subalternes grandissant à cause de l'attente. Elle ordonna une pause afin qu'elles puissent se reposer et se ressaisir. Elles s'arrêtèrent dans une petite chapelle, ses murs ornés de bas-reliefs représentant des crânes, des dagues et des araignées, le lieu saint veillant sur les ossements de prêtresses décédées depuis longtemps et enterrés sous le sol. Des rumeurs prétendaient qu'une prêtresse s'était tranché la gorge dans ce sanctuaire et que son fantôme la hantait parfois, mais Quenthel n'avait jamais vu ce spectre, la rumeur demeurant une rumeur.

Les prêtresses et les novices s'assirent sur les bancs. L'espace d'un instant, personne ne prononça une parole.

Jyslin, une élève de deuxième année au visage en cœur et aux oreilles percées de clous argentés, finit par prendre la parole.

— Il ne se passera peut-être rien.

Quenthel lança un regard glacial à la novice. Comme le reste du groupe, la jeune elfe noire avait une apparence martiale avec sa masse d'armes, sa cotte de mailles et son bouclier, mais son effroi était visible dans ses yeux bordeaux inquiets et son front brillant et couvert de sueur.

— Nous affronterons un nouveau démon cette nuit, déclara Quenthel. Je le sens… il est donc inutile d'espérer le contraire. Je te suggère plutôt de rester vigilante et de ne pas oublier tes enseignements.

— Oui, Maîtresse, murmura Jyslin en baissant les yeux.

— Seules les lâches expriment ainsi leurs désirs, dit Quenthel, et si vous commencez à espérer de telles choses, c'est que nous sommes restées ici trop longtemps. Relevez-vous toutes.

Les mailles métalliques de leurs cottes s'entrechoquant légèrement, les sous-fifres de Quenthel se relevèrent à contrecœur. Elle prit leur tête et sortit de la chapelle.

En considérant les deux intrusions précédentes et l'inutilité évidente des protections créées par les mages de Sorcere, Quenthel avait placé en alerte Arach-Tinilith et organisé ses subalternes et ses élèves en petits bataillons de huit personnes. La plupart des unités étaient postées à des points précis du temple, les autres patrouillant l'édifice complet. La Princesse Baenre avait choisi de prendre la tête d'une de ces patrouilles.

Elle avait également décidé d'ouvrir les réserves et les arsenaux afin de distribuer tous les objets et armes magiques stockés dans ces lieux. Même les élèves de première année avaient reçu des armes et des talismans enchantés dignes d'une haute prêtresse.

Ce nouvel équipement n'avait cependant pas aidé Jyslin à retrouver le moral, comme la plupart des autres novices. Si Quenthel n'avait pas eu autant de préoccupations à l'esprit, qu'elle dissimulait bien évidemment, leurs idées noires auraient pu la distraire. Les filles avaient vu de nombreux démons depuis leur plus jeune âge. Elles avaient même développé une certaine intimité avec eux au sein d'Arach-Tinilith, mais c'était la première fois que de telles entités les menaçaient, et les drows avaient pris conscience qu'elles ne connaissaient pas véritablement ces féroces créatures.

Il était également évident que certaines des femelles ne s'en étaient pas plus inquiétées que cela,

les démons attaquant Quenthel en priorité, mais la haute prêtresse d'Arach-Tinilith les avait toutes rassemblées pour qu'elles agissent plus ou moins comme sa garde personnelle. Leur ressentiment et leur anxiété étaient cependant hors de propos. Les femelles étaient ses subalternes et leur devoir était de la servir.

— C'est la colère de Lolth elle-même qui s'exprime ainsi, murmura Minolin Fey-Branche, une élève de cinquième année qui portait ses cheveux en trois longues nattes. (Elle ne voulait manifestement pas que ses paroles puissent arriver jusqu'aux oreilles de Quenthel.) Elle nous retire tout d'abord nos facultés magiques, puis elle envoie ses démons nous massacrer.

Quenthel se retourna brusquement. Ressentant sa colère, les vipères de son fouet se dressèrent en sifflant et en gigotant.

— Vas-tu te taire ? lui lança Quenthel, furieuse. La Reine Araignée nous met toutes à l'épreuve afin de se débarrasser des inadaptées, mais elle n'a pas condamné le temple dans son intégralité. Elle ne ferait jamais une telle chose.

— Oui, Maîtresse, répondit Minolin d'une voix blanche en baissant les yeux.

Quenthel s'aperçut toutefois que ses subalternes ne paraissaient pas rassurées.

— Vous m'écœurez, déclara la prêtresse Baenre. Toutes.

— Nous vous prions de nous excuser, Maîtresse, dit Jyslin.

— Je me souviens de mon entraînement, commença Quenthel. Si une novice montrait le moindre soupçon de lâcheté ou de désobéissance, ma sœur Triel la faisait jeûner une dizaine durant, puis la nourrissait de plats rances la dizaine suivante. Je devrais faire la même chose, mais malheureusement, avec la situation actuelle à Arach-Tinilith, j'ai besoin de vous en bonne santé. Malgré la honte que vous devriez éprouver, je vais me montrer bienveillante et vous accorder un peu de repos. Vous allez pouvoir remplir vos estomacs et j'espère que cela vous requinquera. Sinon, nous verrons combien de personnes parmi vous je dois flageller pour que cessent enfin vos pleurnicheries et vos gémissements.

Elle les mena dans une salle de classe où le personnel cuisinier avait dressé une table. Elle avait donné l'ordre aux cuisines de préparer des repas froids et de les laisser en différents endroits du temple afin que les sentinelles lasses puissent recouvrer quelques forces ; les cuisiniers avaient accompli du bon travail en peu de temps. Sur un plateau en argent étaient posées des tranches roses et brunes de steaks de rothé qui trempaient dans une marinade de couleur fauve, leur arôme rivalisant avec l'odeur d'encens omniprésente à Arach-Tinilith. D'autres plateaux et des coupes contenaient des champignons accompagnés d'une sauce froide crémeuse, ainsi que des salades de champignons coupés en cubes de couleur rouge, blanche et noire ; les carafes contenaient pour leur part du vin coupé d'eau sur l'ordre de Quenthel. Elle espérait que l'alcool ragaillardirait les femelles terrifiées par le silence de Lolth et les deux dernières intrusions démoniaques, mais elle ne voulait pas voir les protectrices du temple succomber à l'ivresse et immobilisées.

Certaines des subalternes de Quenthel attaquèrent leur repas comme s'il s'agissait de leur dernier. D'autres, tout aussi persuadées de leur sort funeste, semblaient trop tendues et ne firent que picorer dans les plats.

Même si elle avait bien l'intention de passer la nuit à patrouiller, la Maîtresse de l'Académie se rattachait plutôt au second groupe de convives. Son estomac était quelque peu barbouillé et les longues heures d'attente avaient coupé son appétit.

Allez, démon, se dit-elle, *finissons-en*…

La créature ne répondit cependant pas à son appel silencieux.

Sentant sa gorge un peu sèche, elle accrocha le regard de Jyslin.

— Sers-moi un verre, lui dit-elle.

— Oui, Maîtresse.

La novice de deuxième année la servit avec un empressement louable. Elle remplit bien trop son verre en argent, un manque de savoir-vivre évident, mais Quenthel n'en attendait pas plus d'une roturière. La prêtresse Baenre la remercia d'un hochement de tête et porta le verre à ses lèvres.

Son fouet-serpent pendait à son poignet, attaché à la boucle en peau de wiverne qui perçait son manche. Elle sentit un cri d'alarme à travers le lien psionique qu'elle partageait avec les vipères. Au même instant, ces dernières se dressèrent et se précipitèrent vers le verre pour le renverser. Elle les regarda avec stupéfaction.

— Du poison, déclara Yngoth, ses yeux plissés brillant dans leurs orbites écailleuses. Nous l'avons détecté.

Quenthel regarda autour d'elle. Ses laquais avaient entendu l'avertissement et rivaient sur leur Maîtresse et ses serpents un regard plein de consternation. Elles semblaient être en parfaite santé, mais Quenthel avait confiance en ses vipères… elle comprit que leur temps était compté.

— Faites-vous vomir, leur dit-elle. Vite !

Elles n'en eurent jamais l'occasion. Comme une seule personne, elles succombèrent au poison en gigotant et chancelèrent avant de s'effondrer au sol. Certaines parvinrent à vomir, le poison vrillant leurs estomacs, mais il était déjà trop tard. Elles s'effondrèrent comme les autres.

Quenthel saisit son fouet à la main, regarda dans toutes les directions et ordonna aux vipères de faire de même. Elle avait depuis longtemps compris que ses agresseurs démoniaques étaient censés représenter ou suggérer les différents domaines de prédilection de la déesse, et elle s'était donc attendue à ce qu'un nouvel « assassin » apparaisse tôt ou tard. Elle avait bêtement supposé qu'il l'attaquerait d'une manière évidente comme l'*araignée* ou les *ténèbres* l'avaient fait. Elle n'avait pas pensé que cet assassin puisse faire preuve de discrétion et tente de l'empoisonner, même si après coup, ce stratagème paraissait finalement très sensé.

La question était maintenant de savoir si le démon avait prévu ce simple empoisonnement ou s'il l'attaquerait tout de même, son stratagème initial ayant échoué.

Quelqu'un poussa un cri dans la partie ouest du temple, son cri résonnant dans les couloirs. Quenthel venait d'obtenir la réponse qu'elle attendait.

Son pouls s'accéléra, sa bouche redevint sèche et elle comprit qu'elle n'était pas véritablement pressée d'affronter ce nouvel intrus, surtout sans le soutien de ses gardes personnelles. Elle était cependant la Maîtresse de ces murs et elle ne pouvait assurément pas fuir et laisser cet adversaire rôder librement dans son sanctuaire.

En outre, si elle fuyait, la maudite créature la poursuivrait probablement.

Abandonnant les membres de sa patrouille avec leurs trésors magiques maintenant inutiles et éparpillés autour d'eux à terre, elle se dirigea précipitamment vers la source du cri. Elle cria elle aussi afin que d'autres subalternes viennent l'appuyer, mais n'obtint aucune réponse.

En une minute à peine, elle atteignit un grand couloir dans lequel les murs sculptés narraient l'histoire officielle de Lolth et son avenir prophétisé : la séduction de Corellon Larethian, le dieu suprême des elfes méprisables du Monde du dessus, par Lolth ; leur union et la première tentative de Lolth de le renverser ; la découverte de sa forme arachnide et sa descente dans les Abysses ; sa conquête des Fosses démoniaques et l'adoption des drows comme son peuple élu ; et son futur triomphe sur tous les dieux et son ascension à la tête de toute la Création.

Une forme apparut dans l'entrée voûtée à l'extrémité de la galerie. Elle changea de couleur et de forme – humanoïde, quadrupède, grosse amibe, ver, forme épineuse – en l'espace de quelques

secondes. Détectant finalement Quenthel, elle poussa un cri. Sa voix ressemblait à une compilation discordante et hésitante de tous les sons que l'elfe noire connaissait, ainsi qu'un certain nombre d'autres qui lui étaient inconnus. Elle reconnut dans le premier hurlement discordant la note stridente d'une flûte, le grognement d'un rothé, les pleurs d'un bébé, des éclaboussures d'eau et le crépitement d'un feu.

Quenthel avait devant elle un démon vraiment redoutable et elle fut davantage surprise que soucieuse pour sa survie ou motivée par la colère. Les plats empoisonnés lui avaient laissé supposer la présence d'un assassin, mais le démon qu'elle voyait maintenant était assurément l'incarnation du chaos.

Le démon s'engagea dans le couloir et les murs se bombèrent, vacillèrent et changèrent de couleur autour de lui. Quenthel plongea sa main dans le sac en cuir qui pendait à sa ceinture et en sortit un parchemin… puis quelque chose la frappa violemment à la nuque.

Ryld jeta un œil dans la salle. À en juger par l'arène sise en contrebas au centre de la pièce, ce misérable endroit avait servi, à une époque lointaine, de lieu de combat : le genre d'établissement primitif où les elfes noirs de tout rang social venaient pour oublier les castes et leur grâce naturelle l'espace de quelques heures, siffler de la gnôle et regarder des créatures inférieures se massacrer les unes les autres dans des combats qui étaient souvent mis en scène afin de leur donner un aspect plus cocasse.

En d'autres termes, c'était autrefois un lieu bien grossier en comparaison des critères de l'élégante Menzoberranzan, mais il était devenu encore plus misérable depuis que les gobelinoïdes s'en étaient emparés. Des dizaines, voire des centaines, de créatures gobelinoïdes étaient entassées dans la salle et les diverses odeurs infectes de leurs corps crasseux – chaque race possédant un « arôme » malodorant bien particulier – étaient écœurantes. Le baragouin sonore de leurs différents langages gutturaux et grossiers était tout aussi désagréable. Il étouffait pratiquement les battements rythmiques qui filtraient à travers le plafond ; le joueur de tambour gnoll hirsute qui se trouvait sur le toit ne jouait pas pour les individus déjà présents dans la salle, mais pour guider les autres qui arrivaient.

Chose surprenante, un bon nombre des créatures qui s'étaient réunies dans cette salle n'étaient pas originaires du Braeryn. Ryld aperçut des vêtements simples, mais relativement propres et intacts, qui suggéraient le quartier d'Estmyr, ainsi que des livrées, des colliers métalliques, des menottes, des marques de fouet et des cicatrices – les stigmates d'esclaves qui avaient quitté discrètement les belles résidences de leurs maîtresses. Il était manifeste que les créatures extérieures qui ne vivaient pas dans le Braeryn ne pouvaient pas avoir entendu les battements de tambour avec les tampons magiques qui étouffaient les bruits dans la cité. Une sorte de messager avait dû leur annoncer la réunion.

N'ayant pas quitté leurs déguisements orques – ils étaient néanmoins différents de ceux qui avaient trompé les deux gobelours –, les deux maîtres de Tier Breche s'étaient glissés dans un coin pour observer ce qui allait se passer.

Persuadé que personne ne l'entendrait en raison du vacarme ambiant, Ryld se pencha vers Pharaun.

— Je pense que c'est tout bonnement une fête.

— Tu les vois faire la fête ? lui demanda Pharaun. (Son nouveau visage porcin avait le nez et quelques crocs cassés.) Pas moi en tout cas. Ils seraient bien plus agités si c'était une fête. Ils

attendent quelque chose… avec une impatience certaine. Regarde ces femelles gobelines qui jacassent en se passant leur bouteille. (Pharaun désigna un trio de créatures crasseuses aux jambes arquées, au visage plat et aux sourcils tombants.) Elles paraissent tout excitées. Si elles sont encore dans le même état après la fin de la réunion, nous pourrons oublier nos frustrations dans leurs bras difformes et poilus.

Persuadé que son ami plaisantait, Ryld se renfrogna… avant de prendre conscience qu'il n'en était plus du tout sûr.

— Tu as déjà eu des *relations* avec une gobeline ?

— Un véritable érudit se doit de faire de nombreuses expériences. En sus, autant utiliser notre statut d'elfe noir, de seigneur de l'Outreterre, pour exploiter au maximum les races esclaves !

— Humm. Je dois admettre qu'elles ne doivent pas être pires que certaines des prêtresses qui exigent notre servitude en toutes choses comme par ex…

— Silence !

Les battements de tambour avaient cessé.

— Quelque chose se passe, ajouta Pharaun.

Ryld s'aperçut que son ami avait vu juste. Une agitation certaine s'était emparée de la foule qui commença à crier : « Le Prophète ! Le Prophète ! Le Prophète ! »

Le maître de Melee-Magthere ne savait pas à quoi s'attendre, mais ce ne fut assurément pas la silhouette, vêtue d'une cape à capuchon, dont le haut du corps apparut subitement au-dessus des têtes de l'assemblée. Il avait peut-être grimpé sur un banc ou une table, ou il était peut-être en lévitation, car ce « Prophète », visiblement bien-aimé des races inférieures, semblait être un bel elfe noir.

Le Prophète laissa ses fidèles chanter et crier l'espace d'une minute, puis il leva ses mains fines pour les faire taire peu à peu. Pharaun se rapprocha de nouveau de Ryld.

— Il est possible que ce gars-là ne soit pas l'un des nôtres, lui dit le mage. Il est enveloppé d'un sort illusoire qui ressemble au nôtre, mais son sort lui permet d'être vu de son auditoire sous un jour favorable. J'imagine que les gobelins le voient comme un gobelin, les gnolls comme l'un des leurs, et ainsi de suite.

— Et que cache l'illusion ?

— Je n'en sais rien. Cet enchantement est assez étrange. Je n'en ai jamais rencontré de tels. Je n'arrive pas à percer l'illusion, mais je suppose que nous n'allons pas tarder à découvrir ses intentions.

— Mes frères et sœurs, déclara le Prophète.

Sa voix déclencha une nouvelle volée de hourras et il attendit qu'ils cessent.

— Mes frères et sœurs, répéta-t-il. Depuis la fondation de cette cité, les Menzoberranyrs ont tenu nos peuples en esclavage ou dans des conditions tout aussi dégradantes. Ils nous font travailler jusqu'à la mort. Ils nous torturent et nous abattent quand l'envie leur en prend. Ils nous condamnent à la faim, à la maladie et à l'insalubrité.

L'auditoire grogna d'approbation.

— Où que nous regardions, nous sommes confrontés à notre propre misère, poursuivit l'orateur encapuchonné. Hier, je me suis rendu dans la Cohue. J'ai vu une enfant hobgobeline, âgée tout au plus de cinq ou six ans, qui essayait d'arracher un morceau de champignon au milieu de la rue. Avec ses crocs ! Ses mains étaient inutilisables. Un drow les lui avait liées magiquement dans le dos, la condamnant à une horrible vie de handicaps.

La foule grogna de colère même si leurs races utilisaient fréquemment des tortures tout aussi cruelles, quoique bien moins variées ou inventives.

— J'ai traversé Narbondellyn, continua le Prophète. J'y ai vu un orque, paralysé peut-être par magie, étendu à terre. Un elfe noir lui a tranché la poitrine, écarté ses chairs, coupé certaines de ses côtes avec une scie et sifflé son lézard de monte pour qu'il vienne se nourrir des organes de l'esclave encore vivant. Le drow a ensuite déclaré à un de ses compagnons qu'il donnait un tel repas à son reptile toutes les dizaines afin d'augmenter ses facultés à la course.

L'auditoire grogna une nouvelle fois de colère. Une femelle orque, transportée par sa fureur, se balafra les joues et le front avec un morceau de verre.

Le récit des atrocités du Prophète continua encore et Ryld sentit monter en lui un étrange sentiment. Il savait que ce n'était pas de la culpabilité – aucun drow ne pouvait ressentir cette émotion ridicule – mais c'était peut-être une forme de honte, un dégoût à l'égard des Menzoberranyrs et des mauvais traitements infligés aux sous-créatures, et peut-être l'envie de changer la situation s'il en avait la possibilité.

Ce sentiment était bien évidemment irraisonné. Les gobelins et leurs semblables vivaient uniquement pour servir les plaisirs des drows et si d'aventure l'un d'eux décédait, il suffisait d'en rattraper ou d'en racheter un. Le maître d'armes secoua la tête afin d'éclaircir ses idées, puis il se tourna vers Pharaun.

Malgré son visage orque, l'amusement du mage était apparent.

— Tu t'es décidé à oublier ta nature mauvaise ?

— Je vois que tu as également ressenti cette influence, lui dit Ryld. Qu'est-ce qui se passe ?

— Le Prophète utilise la magie pour appuyer son discours… mais de nouveau, je ne comprends pas vraiment comment il fait.

— D'accord, mais pourquoi tous ces ronchonnements ?

— Je suppose qu'il va bientôt nous le dire.

L'orateur continua le même discours un peu plus longtemps jusqu'à mener la foule au bord de l'hystérie.

— Mais tout ceci peut changer ! finit-il par crier.

Les créatures gobelinoïdes hurlèrent de concert et Ryld ressentit une nouvelle fois le même dégoût – provoqué par une magie inconnue – s'imprimer en lui.

— Nous pouvons nous venger ! Et leur faire payer mille fois nos blessures ! Faire des drows nos esclaves ! Nous nous habillerons de soie et d'or et nous les ferons courir nus ! Nous nous nourrirons de mets succulents et nous leur laisserons nos détritus ! Nous saccagerons Menzoberranzan et nous pourrons repartir chez les nôtres couverts de trésors, pendant que d'autres resteront ici pour régner sur cette caverne comme nous l'entendons !

Tu rêves, se dit Ryld.

Il se tourna vers Pharaun pour lui dire le fond de sa pensée, mais il plissa le front de surprise, le mage paraissant prendre sa diatribe au sérieux.

— Ils déchargent leur colère en imaginant un autre monde, murmura le guerrier. Ils n'oseraient pas se révolter et dans le cas contraire, nous les écraserions en quelques minutes.

— C'est ce que nous croyons, répondit Pharaun. Suis-moi, je veux le voir de plus près.

Ils se mirent à avancer au milieu de la foule agitée. Certains de leurs compagnons n'apprécièrent manifestement pas leur bousculade. Ryld dut pousser un hobgobelin dans l'arène en contrebas pour continuer à avancer, personne ne s'étonnant cependant qu'ils veuillent se rapprocher du chef charismatique. D'autres faisaient de même.

Le Prophète poursuivit son discours.

— Je vous remercie de votre travail et de votre patience qui seront bientôt récompensés. La

rumeur de notre révolte s'est répandue dans chaque rue et chaque ruelle. Nous avons des guerriers un peu partout et chacun sait ce qu'il devra faire lorsqu'il entendra l'Appel. Jusqu'ici, les drows ne se doutent de rien. Leur arrogance les rend suffisants. Il sera trop tard pour réagir lorsque l'Appel sera lancé et que nous nous soulèverons tous… pour tout brûler.

Ryld et Pharaun s'étaient suffisamment rapprochés pour voir le Prophète ramasser un bâtonnet en grès et oindre son extrémité d'huile provenant d'une bouteille en céramique. Le bâtonnet s'enveloppa brusquement de flammes jaunes crépitantes comme s'il était fait de bois sec, ce combustible exotique originaire du Monde du dessus. Le maître de Melee-Magthere plissa les yeux face à la soudaine luminosité.

— Par les Yeux de la Déesse ! s'exclama Pharaun.

— C'est une ruse plutôt habile, déclara Ryld, mais ce n'est assurément pas extraordinaire.

— Je ne parle pas du feu, mais des deux gobelours qui se trouvent derrière le Prophète.

— Je suppose que ce sont ses gardes du corps. Qu'ont-ils de si spécial ?

— Ce sont Tluth Melarn et Alton le cordonnier, deux de nos fugitifs. Ils portent également un voile illusoire, mais d'une nature moins compliquée. J'arrive à percer leur apparence illusoire.

— Tu es sérieux ? Que peuvent faire des drows, même des fugitifs, dans un tel endroit à aider l'instigateur d'une révolte esclave ?

— Nous le découvrirons peut-être si nous parvenons à filer le Prophète et ses gardes lorsqu'ils quitteront cet endroit.

— Je vous ai appris comment utiliser les pots à feu, poursuivit l'orateur, et mes amis et moi en avons rapportés beaucoup. (Il désigna plusieurs caisses qui flottaient dans l'air.) Prenez-les et cachez-les jusqu'au jour du Jugement.

Les notes claires d'une longue corne en laiton transpercèrent l'air. L'espace d'un instant, Ryld, désorienté, crut que « l'Appel » venait d'être lancé, mais un sentiment de panique, ou du moins sa réminiscence, lui rappela ce que ces notes annonçaient véritablement. À en juger par les habillements et les regards affolés des gobelins, ils le savaient également.

— C'est quoi cette corne ? demanda Pharaun.

— Tu es d'une ascendance nobiliaire, lui dit Ryld, sa voix empreinte d'un soupçon d'amertume. Tu n'as jamais été chasser dans le Braeryn pour tuer les misérables que le hasard plaçait sous ton épée ?

Le mage sourit avant de lui répondre :

— Maintenant que tu le mentionnes, je m'en souviens, mais c'était il y a bien longtemps. Et c'est peut-être l'œuvre de Greyanna. Ce n'est pas vraiment une mauvaise stratégie, même si elle implique un certain talent à nous détecter. Nos poursuivants ont été incapables de nous localiser à partir du moment où je nous ai protégés de leurs scrutations, mais ils savaient que notre mission nous conduirait à visiter le Braeryn… ils ont donc peut-être organisé une chasse pour un groupe de nobles. L'idée est que l'agitation va nous pousser à sortir et à courir précipitamment dans les rues, des lieux dégagés où ils auront toute possibilité de nous détecter.

— En outre, déclara Ryld en s'assurant que ses épées étaient à portée de main, prêtes à être dégainées, ta sœur nous laisse le choix : on peut conserver nos apparences illusoires et courir le risque d'être attaqués par les membres de notre propre race, ou alors recouvrer nos véritables apparences et affronter la colère des sous-créatures. Dans les deux cas, on peut se faire tuer.

Le Prophète leva les mains pour obtenir le silence et les gobelinoïdes se calmèrent quelque peu.

— Mes amis, nous nous disperserons dans un instant, mais n'oubliez pas de prendre les pots à feu avant de partir. Une fois que ce nouveau danger aura disparu, partagez ces armes et la nouvelle de

notre réunion avec ceux qui n'ont pas pu venir. N'oubliez pas le rôle que vous aurez à jouer dans la révolte et attendez l'Appel. Maintenant, vous pouvez partir !

Certains des rebelles sortirent précipitamment, mais une bonne moitié s'attarda dans la salle pour s'emparer d'une ou deux flasques d'huile dans les caisses flottantes. Un orque perdit l'équilibre dans la bousculade, puis poussa un hurlement, ses frères gobelinoïdes le piétinant dans leur précipitation. Dans l'intervalle, le Prophète et ses gardes du corps s'éclipsèrent par une porte creusée dans le mur du fond.

— On y va ? lança Pharaun en avançant à grands pas dans leur direction.

— Et concernant Greyanna et les chasseurs ? demanda Ryld.

— Nous les affronterons si nécessaire, mais il n'est pas question de nous défiler et de laisser échapper deux des fugitifs que nous avons recherchés avec tant d'ardeur.

Les deux maîtres sortirent dans la rue. Le Braeryn résonnait déjà d'autres bruits de cornes, des cris enjoués d'elfes noirs en maraude et des hurlements des sous-créatures.

Ryld et Pharaun filèrent le Prophète et les fugitifs sur la moitié d'un pâté de maisons. Le trio avançait vivement sans toutefois paniquer. Ils étaient visiblement confiants dans leur faculté à semer les chasseurs. Ryld se demandait pourquoi.

Puis les événements le poussèrent à penser à autre chose.

Lui et Pharaun passèrent devant une maison où plusieurs gobelins effrayés tambourinaient à la porte, depuis l'extérieur. Comme il était de coutume pendant une chasse, les habitants refusaient de les laisser entrer. Ils n'autoriseraient l'entrée qu'aux seuls locataires. En effet, s'ils venaient à ouvrir leur porte, les réfugiés terrifiés qui couraient dans le quartier déjà bondé pourraient piétiner ou écraser certains des résidents – le flot de réfugiés pourrait également transformer la maison en un véritable aimant à chasseurs. Cela s'était déjà produit par le passé.

Ryld entendit finalement les petites créatures aux longs bras se détourner de l'édifice. Elles poussèrent d'autres cris, puis se mirent à courir brusquement dans leur direction, leurs pas rapides martelant le sol.

Ryld n'avait pas la moindre idée du pourquoi les gobelins les chargeaient subitement lui et le mage. Les créatures les avaient peut-être pris pour les propriétaires de la maison qui venaient de leur refuser l'entrée, et elles désiraient maintenant se venger. Ou elles voulaient peut-être simplement décharger leur frustration sur quelqu'un.

Cela n'avait toutefois pas d'importance. Les brutes n'avaient pas la moindre chance face à deux maîtres de Tier Breche. Les elfes noirs les tueraient en moins de rien.

Ryld dégaina *Pourfendeuse* de son fourreau et se mit en garde tout en observant les armes de fortune misérables de ses assaillants et l'absence de protections sur leurs corps. Il trouvait cela pathétique et il s'attendit à ce que les prochaines secondes l'ennuient à mourir.

Deux gobelins s'écartèrent pour le flanquer. Il s'avança et fit tourner *Pourfendeuse* sur la gauche, puis sur la droite. Les deux misérables créatures s'effondrèrent, la première lâchant sa barre de fer qui tomba à terre dans un cliquetis sonore, la seconde serrant son marteau.

Les deux autres créatures aux oreilles de chauve-souris hésitèrent. Elles auraient dû se retourner et s'enfuir car Ryld n'avait pas de temps à perdre. Le Prophète et les fugitifs s'éloignaient de plus en plus à chaque seconde.

Il s'avança et lança une attaque vers le bas. Un gobelin, celui-ci armé d'une épée courte – l'arme d'un vrai guerrier, le gobelin possédait en outre des talents martiaux –, leva son arme pour parer. Cela ne changea rien à la donne. *Pourfendeuse* fendit sa lame et vint se planter dans sa poitrine.

Un couteau à la main, le quatrième gobelin se glissa dans le dos de son adversaire. Sentant son ennemi s'approcher, Ryld lança son pied en arrière. Sa botte heurta quelque chose de solide, brisant des os, et lorsque le guerrier se retourna, il vit que la créature était effondrée sur le sol, sa colonne vertébrale brisée ayant accéléré sa mort.

Ryld se retourna pour examiner la zone de combat. Ses yeux s'ouvrirent en grand sous le choc et la consternation.

Pharaun était également étendu au sol. Trois gobelins étaient penchés sur lui. La pointe de fer, utilisée comme poignard, d'une des viles créatures était couverte de son sang.

Ryld poussa un cri de guerre, bondit sur eux et les massacra avant qu'ils puissent réagir. Il s'agenouilla à côté de son ami. Sous son élégant piwafwi, la robe tout aussi belle de Pharaun avait été transpercée en deux endroits et elle était sombre écarlate et humide du sternum jusqu'aux cuisses.

— Je les ai entendus approcher quelques instants après toi, siffla le mage. Et je ne me suis pas retourné suffisamment vite.

— Ne t'inquiète pas, lui dit Ryld. Tout va bien se passer.

En réalité, il n'en était pas du tout persuadé.

— Le gobelin m'a touché entre les plis de ma cape. Ce petit misérable a réussi à me blesser alors que je m'étais sorti indemne du combat contre Greyanna et ses laquais. C'est si stupide…

Chapitre 12

Lorsque Quenthel s'était décidée à enfiler une armure, elle avait accompli cette tâche aussi méthodiquement que ses autres entreprises. Elle avait passé une pièce d'armure protégeant le cou finement travaillée, un objet de famille des Baenre, sous sa cotte de mailles et son *piwafwi*, et c'était probablement ce collier protecteur qui venait de lui sauver la vie.

Le choc violent qu'elle avait cependant reçu à la nuque la fit tomber en avant et elle posa un genou à terre, le bord de son petit bouclier magique claquant contre la pierre.

Elle demeura étourdie l'espace d'un instant. Les vipères de son fouet sifflèrent et poussèrent des cris pour la sortir de son inconscience passagère, leurs vociférations se mêlant au hurlement embrouillé du démon du chaos qui continuait à avancer.

Quenthel sentit que quelque chose pendait dans son dos et ordonna aux serpents de la lui retirer. Hsiv se dressa par-dessus son épaule, saisit avec sa gueule l'objet qui apparaissait au milieu des mailles de son armure et des plis de sa cape, et l'exhiba devant ses yeux afin qu'elle l'examine. Elle le reconnut pour provenir de l'arsenal du temple. C'était un carreau magique d'une arbalète à deux mains et s'il parvenait à piquer simplement les chairs d'un elfe noir, le projectile se révélait meurtrier.

Quenthel pensait maintenant que son agresseur avait eu le temps de recharger son arbalète. Elle ne pouvait assurément pas se fier à sa cape et à son armure pour la protéger – le premier carreau les avait pénétrés avec aisance.

Tournant le dos au démon, elle pivota brusquement sur elle-même, un genou toujours à terre pour offrir le moins d'espace possible à son agresseur, et leva son petit bouclier pour se protéger.

Une action bienvenue. Un deuxième carreau frappa son armure. Une silhouette de femme reconnaissable malgré la pénombre se recula prestement sous une porte voûtée, se préparant sans nul doute à recharger son arme.

Piégée entre deux adversaires, la haute prêtresse voyait ses chances de survie plus que décliner si elle ne se débarrassait pas rapidement de l'un d'eux. Jugeant sa sœur elfe noire plus facile à éliminer, elle leva devant elle un bâtonnet long et mince.

Une boule d'acide verdâtre bouillonnant apparut dans l'air devant elle puis fila dans la direction de son ennemie. Quenthel apercevait la silhouette de son adversaire dans l'espace encastré et la prit pour cible. Même si elle la manquait, l'explosion d'acide parviendrait à ralentir son assassin.

La boule verte toucha son adversaire à l'épaule. Elle explosa et la silhouette bondit sous le choc. Le calcaire des murs qui l'encadraient se recouvrit d'une masse gluante semblable à de la colle. Quenthel esquissa un sourire et son adversaire, la magie paralysante ne l'ayant pas affectée, reporta immédiatement son attention sur le rechargement de son arbalète. Une chose, comme sa résistance naturelle à la magie hostile, l'avait protégée des effets néfastes de son sort.

Quenthel lança un regard par-dessus son épaule en glissant le bâtonnet à sa ceinture. Malgré son allure tranquille, le démon du chaos avait déjà traversé plus de la moitié du long couloir, sa vitesse de déplacement pouvant augmenter et se modifier à tout instant… comme tout ce qui constituait cette créature imprévisible.

Mais si la Reine Araignée lui souriait et que le démon n'accélérait pas son allure, elle aurait peut-être le temps de lancer une autre attaque sur son adversaire de chair et de sang. Ordonnant

mentalement aux vipères d'observer le démon, elle se retourna et utilisa un parchemin magique.

Lorsque Quenthel prononça la dernière syllabe du sort, le parchemin disparut dans un nuage de poussière et une vive lumière remplit la salle. L'elfe noire dissimulée dans l'embrasure chancela et battit des bras dans la pénombre. Elle toucha la masse verdâtre collée au mur et retira brusquement ses doigts en y laissant de la peau.

Quenthel commença à lire un nouveau parchemin lorsque l'air autour d'elle se mit à souffler dans une direction, puis dans l'autre. La rafale de vent, passant du chaud au froid en l'espace d'une seconde, transportait d'innombrables odeurs, à la fois plaisantes et désagréables. L'elfe noire comprit que le démon était proche d'elle, ses vipères le confirmant en sifflant.

Elle voulait cependant achever son autre adversaire, l'elfe noire, avant qu'elle recouvre la vue. Elle acheva la lecture du nouveau sort, les symboles délicatement dessinés s'embrasant sur le parchemin à l'instar de braises.

L'avant-bras gauche de la femelle elfe noire se mit à trembler et gonfler, et se transforma en une énorme araignée noire, son dos poilu recouvert de symboles verts. Ne pouvant la détacher de son corps, la créature se précipita vers sa gorge et y enfonça ses mandibules.

Quenthel se retourna. Le démon – le corps mauve moucheté de points dorés, puis complètement blanc, et enfin à moitié rouge et bleu – la surplombait maintenant, menaçant. La plupart du temps, il semblait posséder un corps plat, à deux dimensions, comme une brèche ouverte sur un univers lumineux et torturé, sa silhouette instable permettant néanmoins de le distinguer. En l'espace de quelques secondes, il parut se transformer en une gigantesque pince de crabe, un chariot et son conducteur, puis un diable de poussière tourbillonnant. Le couloir derrière lui ressemblait maintenant à un tunnel taillé dans de la gadoue multicolore – à l'exception toutefois d'une petite partie. Cette zone du couloir paraissait inchangée jusqu'à ce que Quenthel s'aperçoive que les symboles qui le décoraient étaient retournés.

La haute prêtresse se hâta pour se relever. Plongeant sa main dans son sac à la recherche d'un nouveau parchemin, son fouet s'agita à son poignet. Les vipères se tordaient et se tortillaient.

Le démon du chaos changea de nouveau de forme : un corps noir zébré de blanc, un triangle isocèle, puis un ogre. Poussant un cri mêlant rugissements et croassements, il lança son gourdin en direction de Quenthel.

Elle para le coup avec son petit bouclier. Chose étrange, elle ne sentit aucun choc, mais son bouclier prit une teinte bleue, devint rectangulaire et son poids augmenta considérablement.

Ce poids inattendu l'entraîna de nouveau vers le sol. Ayant adopté la forme d'une déferlante, le démon s'abattit sur elle. Elle se recula, mais son bouclier l'empêcha de bouger, Quenthel incapable de libérer son bras des lanières.

Un océan de couleurs striant son corps magenta, puis brun tacheté de points écarlates, le démon se rapprocha à quelques centimètres de son pied. La botte de Quenthel disparut dans un panache de vapeur et une vive douleur lui transperça les doigts de pied.

Elle parvint finalement à retirer sa main des lanières de son bouclier et bondit en arrière en effectuant une roulade, sa cotte de mailles raclant le sol.

Suffisamment éloignée de son adversaire, elle se releva puis hésita. L'espace d'un instant, elle ne parvint plus à localiser le démon et son esprit s'efforça de comprendre la scène qui s'offrait à elle. Ayant pris la forme d'un sablier, de couleur vert et bleu, le démon flottait maintenant près du plafond. Mais il la poursuivait toujours. Ce maudit démon était un véritable concentré de chaos imprévisible, à l'exception de ses intentions meurtrières à son égard.

Le hurlement de la créature cessa un instant, puis reprit sous la forme d'un éclat de rire enfantin.

Quenthel saisit et déroula un nouveau parchemin qui se transforma subitement en un os maxillaire de rothé. L'air environnant se chargea de suie et Quenthel brûla ses poumons en respirant simplement.

S'étranglant, elle recula en chancelant hors du nuage de suie. Elle put de nouveau respirer, mais la chaleur continua à piquer sa gorge et sa poitrine. Si elle n'avait pas quitté ce nuage toxique, elle serait assurément tombée, morte. Pour le moment, les vapeurs brûlantes avaient paralysé, voire peut-être même tué, ses vipères qui pendaient mollement à l'extrémité de son fouet.

Elle se débarrassa du maxillaire de rothé, s'empara d'un autre parchemin et se mit à lire le puissant sort qu'il contenait. Ayant pris la forme d'une créature hybride mi-dragon mi-loup, le démon, redescendu du plafond, avança dans sa direction sans bouger les pattes. En dépit de sa couleur dorée imitant des flammes, il cracha un cône de givre qui faillit geler les chairs de son visage et transformer son incantation en un bégaiement, et un échec.

Quenthel remercia la déesse car les enseignements qu'elle avait reçus au sein d'Arach-Tinilith lui avaient appris à surmonter la douleur. Elle s'efforça de prononcer convenablement les paroles incantatoires du sort et une lame noire, ressemblant à une épée large sans poignée ni garde, se matérialisa dans l'air devant elle.

Elle sourit. L'arme qui flottait dans l'air était un puissant sort connu uniquement des prêtresses de Lolth. Quenthel n'avait jamais vu aucune créature y résister. Malgré le contact froid du sol en pierre contre son pied nu, la sensation disparut et l'elfe noire se mit en garde, la lame flottant entre elle et le démon.

— Tu sais ce que c'est ? demanda-t-elle. Ça peut te tuer. Ça peut tuer n'importe qui.

Persuadée que le démon pouvait entendre ses pensées, elle lui envoya quelques paroles supplémentaires : *Rends-toi et dis-moi qui t'a envoyé si tu ne veux pas mourir déchiqueté*.

Diffusant une odeur douce qu'elle ne connaissait pas, le démon du chaos – qui ressemblait à une grenouille géante aux formes grossières taillée dans du mica, sa bouche étincelante révélant des rangées de dents acérées – avança vers elle en se dandinant.

D'accord, pensa Quenthel, *si c'est ce que tu veux*.

Contrôlant la lame noire avec son esprit, elle lui donna l'ordre d'attaquer. Elle entailla profondément la tête de la grenouille et le démon tomba à terre sur le ventre. La profonde entaille s'embrasa de flammes écarlates.

L'intrus se transforma en une masse noirâtre composée d'une vingtaine de mains attachées à de longs appendices à feuilles. Les tentacules se tortillant et s'agitant, le démon s'empara de l'épée.

Quenthel laissa les mains du démon saisir la lame et son double tranchant bien affilé les tailla en pièces avant de tomber à terre. Le démon poussa un cri très sonore ressemblant en partie au martèlement rythmé d'un marteau frappant du métal dans une forge. Son cri la faisant grimacer, la prêtresse ne savait malheureusement pas si le volume sonore équivalait à un atroce cri de douleur, mais elle l'espérait.

Le démon se transforma en une petite tour de couleur verte à l'architecture primitive digne d'une race inférieure. Une énergie magique entourant la tour attira à elle l'épée comme si cette dernière était composée de fer et la tour aimantée. Quenthel n'eut aucune difficulté à résister à l'attraction. Elle tailla en pièces des parties de la tour.

La tour s'ouvrit en deux à l'instar d'un sarcophage. Elle bondit en avant, avala la lame et se referma.

La créature avait pris Quenthel par surprise, mais elle ne s'en souciait cependant pas. Il lui serait encore plus facile de frapper et de tailler son adversaire de l'intérieur. Elle fit frapper son épée, sentit sa lame racler la pierre et son lien psionique avec l'arme disparut brusquement.

Interloquée, elle ne perdit cependant pas une seconde et saisit un autre parchemin. Le démon se transforma en une masse rouge et jaune de petite taille qui se tortillait. Un trou apparut au milieu du démon et il recracha la lame. L'arme avait conservé sa forme première, mais elle ondulait désormais d'une multitude de couleurs, comme le démon, Quenthel ne parvenant plus à établir de contact mental.

Elle recula, la lame se rapprochant d'elle, et le démon se positionna derrière elle dans un bruit de ferraille et de grognements. L'épée l'attaqua en fendant l'air à droite et à gauche, en haut et en bas, Quenthel esquivant et plongeant pour l'éviter. La lame n'avait pas encore réussi à la toucher, mais la proximité du démon la gênait et la faisait souffrir. Sa cotte de mailles se transforma en un tapis de mousse qui se désagrégea instantanément. Ses chairs lui firent subitement mal, la puissance chaotique du démon cherchant à la transformer. Une de ses jambes s'engourdit et se paralysa un instant, et elle faillit tomber. Des écailles poussèrent sur sa peau et l'irritèrent, mais elles disparurent aussitôt. Ses yeux lui faisaient également mal et le monde se remplit de gris, de noir et de blanc, avant de recouvrer toutes ses couleurs aveuglantes. Son identité même fluctuait sans cesse. L'espace d'un instant, elle accrocha les pensées étrangères et douces d'une couturière humaine arthritique vivant dans le Monde du dessus.

Malgré les effets chaotiques qui s'acharnaient sur elle, elle parvint à lire le sort inscrit sur son parchemin et à éviter en même temps la lame aux couleurs chatoyantes.

Elle ne savait pas vraiment comment ce parchemin s'était retrouvé dans la réserve magique d'Arach-Tinilith. Elle n'était même pas certaine qu'il ait été créé par une drow car il contenait un sort que peu d'elfes noires utilisaient. Certaines prêtresses rechigneraient même à le lancer car il invoquait une énergie qui était considérée comme une abomination pour leur religion. Quenthel savait cependant que sa déesse l'autoriserait à utiliser n'importe quelle arme à sa disposition pour triompher de son adversaire, et il était possible que ce sort l'aide là où sa lame noire soi-disant indestructible avait échoué.

Des chants complexes et harmonieux emplirent l'air. Un champ de force bleu transparent l'enveloppa. Elle vit à l'intérieur des formes géométriques intangibles qui tournaient les unes autour des autres en décrivant des modèles symétriques complexes.

La luminescence harmonieuse traduisait le pouvoir de l'ordre et de la loi, l'antithèse complète du chaos. L'épée, devenue une extension de la volonté du démon, s'immobilisa dans le champ de force à l'instar d'un insecte pris au piège de l'ambre – le démon tout aussi paralysé. Du moins l'espace d'un instant. La créature se mit néanmoins à avancer peu à peu, se libérant de la paralysie magique.

La Maîtresse d'Arach-Tinilith était également essentiellement une créature du chaos, mais elle était aussi mortelle et originaire du plan matériel, le sort n'ayant aucune emprise sur elle. Elle se retourna brusquement et se précipita vers le corps qui était couché dans l'embrasure de la porte voûtée. Seule l'araignée remuait encore, mâchant et léchant ce qui restait de l'elfe noire.

Le cadavre était celui de Halavin Symryvvin, une novice qui avait eu l'intelligence de retirer tous ses bijoux clinquants avant de se lancer dans cette attaque surprise. Malgré ses mains mutilées et blessées, la punition de Quenthel, elle avait réussi à manier son arbalète d'une manière plutôt habile.

Quenthel se pencha pour ramasser l'arme et le carquois contenant le reste des carreaux enchantés. Elle s'avança avec prudence, mais l'araignée ne lui prêta aucune attention, tout à son repas.

Elle se retourna, inséra un carreau dans l'arbalète et tira. Le carreau le transperçant, le démon trembla malgré sa forme quasi immobile, mais il ne s'effondra pas.

La haute prêtresse aurait pu s'enfuir pendant que le démon était pris au piège, rassembler tous

ses loyaux serviteurs n'ayant pas succombé au dîner empoisonné et combattre la créature chaotique à la tête de cette compagnie guerrière, comme elle en avait eu l'intention au départ. Après les événements extrêmement pénibles des dernières minutes, son idée avait même un certain attrait.

Mais après ce qu'elle venait d'endurer, elle voulait apprendre à cette vermine ce qu'il en coûtait d'attaquer les prêtresses de Lolth. En outre, elle devait afficher sa force si elle voulait s'en tirer. Elle continua donc à tirer aussi rapidement que le lui permettait le temps de rechargement de sa nouvelle arme. Le démon avançait très lentement dans sa direction comme s'il était composé de magma à moitié fondu.

Il ne lui restait plus que quatre carreaux, puis trois. Elle pressa la détente, le carreau toucha le démon au beau milieu de son crâne triangulaire cornu… et il disparut.

Elle entendait toujours sa voix, mais elle comprit que c'était l'écho de ses longs cris tonitruants. Elle secoua la tête afin de chasser ces cris fantasmés, puis aperçut une nouvelle silhouette qui l'observait à quelque distance.

— Toi ! cria-t-elle en chargeant l'avant-dernier carreau dans l'arbalète. Viens ici !

L'autre elfe noire se sauva précipitamment. Quenthel la poursuivit, mais elle était encore quelque peu lasse après son combat contre le démon et sa proie finit par la distancer et disparaître.

La prêtresse Baenre traversa les couloirs et les salles labyrinthiques du temple jusqu'à ce qu'elle croise trois de ses serviteurs. La déesse seule connaissant leurs sentiments vis-à-vis d'elle, elles la saluèrent toutefois rapidement en découvrant son arbalète levée et le fait qu'elle soit indemne malgré l'état déplorable de son équipement.

— Je viens de liquider l'intrus de cette nuit, leur dit-elle, ainsi qu'une traîtresse dans nos rangs. Quelle est la situation dans le temple ? D'autres personnes sont-elles mortes ?

— Non, Maîtresse, lui répondit une prêtresse. (La visière inférieure de son heaume orné d'une araignée dissimulait complètement ses traits, mais Quenthel reconnut la voix de Quave, une chef instructrice.) La plupart de celles qui ont mangé et bu les plats empoisonnés sont en train de se réveiller. Je pense que l'empoisonneuse désirait simplement nous endormir, pas nous tuer.

— En fait, déclara Quenthel, elle voulait laisser le démon me donner le coup de grâce. Et celles qui ont croisé le démon avant moi ?

Quave hésita avant de répondre :

— Lorsqu'elles ont tenté de l'arrêter, le démon les a attaquées, mais il ne les a pas tuées. Elles devraient également s'en sortir.

— Parfait, rétorqua Quenthel même si elle ne se réjouissait pas de savoir qu'elle était la cible unique de cet ennemi inconnu.

— Quels sont les ordres, Maîtresse ? demanda Quave.

— Nous allons déjà rassembler les morts et les traiter comme il se doit. Il faut également trouver l'endroit par lequel le démon a pénétré dans le temple afin de le condamner.

Ces différentes tâches l'occuperaient sans doute toute la nuit durant, mais elle devait trouver le moyen d'arrêter ces intrusions… ainsi que le nouveau complot qui se fomentait dans ces murs.

Les prochaines heures allaient être difficiles, l'issue incertaine de ses tâches capable même de déprimer une haute prêtresse. Mais son humeur s'améliora quelque peu lorsqu'elle sentit ses vipères se réveiller en s'agitant.

— J'ai une potion de soins, déclara Ryld.

Il sortit une petite fiole en étain de sa besace, la déboucha et la porta aux lèvres de Pharaun. Le

mage but tout le contenu.

— Je vais un peu mieux, annonça Pharaun. Mais je suis toujours blessé. Et je saigne encore. Je dois également avoir des contusions internes. En aurais-tu une autre ?

— Non.

— Quel dommage. Dire que c'est un misérable gobelin qui m'a fait ça. Je n'arrive pas à y croire.

— Tu peux marcher ? demanda Ryld.

Pharaun devait assurément se déplacer, avec ou sans aide. Il ne pouvait pas rester étendu au milieu de la rue, pas dans le Braeryn, pas quand une chasse était en cours. C'était bien trop dangereux.

— Peut-être. (Le mage s'efforça de se relever en s'aidant de ses mains, mais s'écroula de nouveau sur le sol.) En fait non, je n'ai pas assez de force.

— Je vais te porter, lui dit Ryld.

Il prit le mage dans ses bras et après lui avoir demandé de faire de même, il invoqua la magie de sa broche familiale. Ils se mirent à léviter dans l'air et se posèrent sur un toit.

La vue qu'ils avaient du quartier était loin d'être encourageante. Des créatures gobelinoïdes hurlantes couraient dans les rues et les ruelles du Braeryn, des cavaliers les poursuivant en poussant des cris. Les elfes noirs massacraient les gobelins en les empalant avec leurs lances, en les tailladant avec leurs épées ou en les piétinant tout simplement avec leurs lézards de monte. Ils préféraient assurément le corps à corps, le trouvant plus divertissant. D'autres cependant n'avaient pas le moindre scrupule à utiliser leurs arbalètes ou des sorts offensifs.

D'autres drows encore tournoyaient au-dessus de la scène sur des horreurs ailées, des wivernes ou d'autres créatures volantes. Ryld s'aperçut que le danger rôdait dans chaque direction.

Il souleva Pharaun pour le dissimuler sous le pignon d'un toit, dans l'espoir que les elfes noirs en vol ne l'aperçoivent pas.

— C'est pas génial, annonça le guerrier. Il y a vraiment beaucoup de drows dans les environs. Je ne vois aucun chemin dégagé pour sortir du quartier.

Le mage ne répondit rien.

— Pharaun !

— Oui, soupira son ami, je t'entends encore. Mais je lutte pour rester conscient.

— Nous allons rester cachés ici jusqu'à la fin de la chasse. Je vais nous dissimuler avec une sphère de ténèbres.

— C'est pas idio…

Pharaun hoqueta et s'agita avec force. Ryld le cramponna de peur qu'il ne tombe du toit.

Lorsque sa crise prit fin, le visage du mage Mizzrym paraissait émacié et vidé comme jamais auparavant. Un filet de sang coula de son ventre blessé.

— Ça ne va pas aller mieux, déclara Ryld, du tout. Si tu ne reçois aucun soin, tu vas mourir.

— Ça serait… une grande tragédie… mais…

— Il y a de nombreux drows cette nuit dans le Braeryn. L'un d'eux doit certainement avoir sur lui des potions de guérison. Et je vais devoir les dérober à ce drow, qu'il soit mâle ou femelle. Mais avant tout, je vais lancer mon sort…

Ryld toucha le toit et invoqua une sphère de ténèbres qui recouvrit uniquement le maître de Sorcere. L'effet était suffisamment peu étendu et avec de la chance, personne ne remarquerait cette zone d'ombre particulière.

Le maître d'armes se releva et partit en courant. Il sauta de toit en toit dès que cela lui était

possible. Mais certaines maisons étaient parfois trop distantes pour tenter un saut et il bondit à terre et avança au milieu du carnage.

Il aperçut enfin un groupe de chasseurs. Ils étaient malheureusement trop nombreux pour qu'il puisse s'attaquer à eux. Il dut même se cacher pour masquer sa présence. Accroupi près du sol, il vit un mage monté sur un lézard lancer une boule de flammes à travers la fenêtre d'une des maisons. La boule explosa à l'intérieur de l'édifice. Quelques instants plus tard, des hurlements retentirent. Ryld grimaça. Âgé de six ans, il avait précisément survécu à un massacre similaire et était resté, gravement brûlé, pris au piège d'un tas de cadavres calcinés et puants pendant des heures, les plus chanceux ayant trouvé la mort, les survivants pleurnichant et gigotant de douleur.

Ce n'était toutefois pas lui qui était brûlé ou pris au piège en ce moment, et il chassa de son esprit ce souvenir désagréable. Il regarda aux alentours afin de s'assurer qu'aucune personne ne l'avait détecté, puis il lévita sur un nouveau toit.

Il fila à toute allure sur un toit très pentu orné de motifs en forme de toiles et dégradé car porteur du symbole d'une autre race d'esclaves. Il sentit quelque chose derrière lui dans l'air et se retourna prestement. Ses bottes glissèrent sur le toit et il utilisa sa broche pour léviter afin de recouvrer son équilibre.

Il leva les yeux et aperçut un grand cheval noir qui galopait dans les airs avec la même aisance que les chevaux communs du Monde du dessus traversant des champs. Des flammes entouraient ses sabots et sortaient de ses naseaux. L'elfe noir qui le montait portait un cimeterre à la main, sans toutefois véritablement bien le placer pour tuer sa proie. Il comptait manifestement sur sa monture démoniaque pour tuer sa victime, une chose somme toute compréhensible. Quelle créature gobelinoïde – Ryld possédant toujours l'apparence d'un gobelin – aurait pu résister à un destrier noir [1] ?

Ryld s'immobilisa comme s'il était une misérable créature paralysée par la peur. Il en profita pour calculer la vitesse d'approche de la monture de cauchemar. Au dernier instant possible, espérant prendre le cheval démoniaque et son cavalier par surprise, il sortit *Pourfendeuse* de son fourreau et frappa.

Et manqua sa cible. Le démon avait stoppé sa charge et la lame de son épée large trancha uniquement de l'air.

Ses sabots enflammés bouillonnant dans l'air à quelque quarante centimètres au-dessus du toit, le destrier noir renâcla. Une épaisse fumée sulfureuse et chaude s'échappa de ses naseaux et enveloppa Ryld, le brûlant et l'aveuglant à moitié. Se basant davantage sur son ouïe que sa vue, il « aperçut » la créature l'attaquer et le frapper avec ses crochets reptiliens, mais il recula d'un pas. Sa retraite lui sauva la vie et lorsqu'il contre-attaqua, le destrier noir recula lui aussi.

Il vit à travers le rideau de vapeurs brûlantes la monture infernale qui lui tournait autour. Elle bondit de nouveau sur lui, cette fois-ci en se cabrant afin de le frapper avec ses sabots avant. Il se baissa en levant *Pourfendeuse*. La pointe de son épée pénétra le cheval à la poitrine et il crut un instant s'être débarrassé de la créature démoniaque, mais il la vit remuer ses pattes de manière frénétique… et le destrier parvint à se soulever dans les airs et à se libérer de la lame avant qu'elle le pénètre trop profondément.

Les secondes qui suivirent furent tout aussi éprouvantes. Ryld parvenait à peine à distinguer ses adversaires tandis que le destrier noir voyait manifestement sans difficulté à travers son propre rideau de fumée. Il s'avança précautionneusement sur le rebord du toit, risquant à tout instant de perdre l'équilibre, tandis que le cheval se déplaçait librement dans l'air. Pour corser le tout, le cavalier se mit à faire tournoyer son épée courbe. Heureusement pour Ryld, l'elfe noir, comme la

plupart des habitants de l'Outreterre, n'était pas très compétent dans le combat monté, mais ses frappes maladroites représentaient tout de même un danger.

Ryld désirait mettre rapidement fin à cet affrontement afin que personne ne puisse découvrir la cachette de Pharaun. Malheureusement, en raison de ses nombreux désavantages, le maître d'armes ne s'en sortirait qu'en risquant sa vie. Le cheval démoniaque se cabrant une nouvelle fois pour porter une autre attaque, Ryld laissa un des sabots enflammés le frapper à la poitrine.

Son plastron d'armure naine encaissa le coup et résista. Le sabot lui fit horriblement mal, mais aucune de ses côtes ne se brisa. Il tomba en arrière, glissa sur le rebord est du toit et se mit à culbuter. Gigotant les bras et les jambes afin de recouvrer son équilibre, il réussit à se rattraper et à se retourner, prêt à porter une attaque.

Le destrier noir le chargeait afin de l'achever. Ryld fit tournoyer *Pourfendeuse* et le démon ne put stopper son attaque, sa charge par trop rapide. L'épée large pénétra dans les chairs de son cou et faillit trancher la tête de la monture au regard embrasé. Le cheval tomba sur le côté et fit une roulade en laissant derrière lui des flammèches. Le cavalier tenta de bondir de sa selle, mais ne fut pas assez rapide. Le destrier noir l'écrasa en tombant à terre dans la rue en contrebas.

Ryld activa sa broche de lévitation pour descendre dans la rue et ouvrit le sac du cavalier mort en le déchirant. Puis il fouilla les sacoches de selle du destrier de cauchemar. Il ne découvrit malheureusement aucune potion ou objet curatif.

Il se demanda toutefois pourquoi il s'était attendu à découvrir une telle chose dans les effets personnels du noble. Ce dernier s'était rendu dans le Braeryn pour chasser et se divertir. Il n'avait pas imaginé un instant que des gobelins puissent le blesser ou qu'il puisse courir un tout autre danger… alors pourquoi aurait-il emporté un remède pour soigner des blessures à cette chasse sportive, si d'aventure il en possédait ?

Seuls cinq chasseurs étaient entrés dans le Braeryn avec une intention meurtrière et des lames bien affûtées : Greyanna et ses serviteurs. Il était plus que probable qu'ils aient sur eux des potions de soins que tout autre drow que Ryld choisirait d'arrêter.

Malheureusement, il était également plus que probable qu'ils se révèlent plus dangereux, mais s'il désirait sauver Pharaun, il allait devoir les affronter. Pharaun était un allié précieux et Ryld ne désirait pas laisser leur relation si bien nourrie aller à vau-l'eau. Remonté sur les toits, il avança dans la plus grande discrétion, ne tenant pas compte des chasseurs qui croisaient son chemin, jusqu'à ce qu'il repère une silhouette familière en haut d'un toit devant lui.

Toujours masqué, un des deux guerriers jumeaux de Greyanna allait et venait sur le rebord du toit. Une flèche encochée dans la corde de son arc, il scrutait les rues en contrebas.

Ryld plongea derrière un petit minaret trapu. Il regarda autour de lui, à la recherche des autres membres du groupe des assassins.

Il ne vit personne. Le groupe s'était peut-être séparé afin d'augmenter ses chances de retrouver leurs proies. Ils avaient même dû y être contraints afin de pouvoir ratisser le quartier dans son intégralité.

Il se baissa de nouveau, dégaina son arbalète de poing et y inséra un carreau empoisonné. Lui et Pharaun s'étaient montrés réticents à tuer leurs poursuivants, mais avec le mage proche de la mort, Ryld ne se souciait vraiment plus de la vie d'un simple serviteur.

Il se pencha en avant, son doigt pressant déjà la gâchette… mais le rebord du toit où était posté le guerrier était vide. Ryld le chercha du regard et le retrouva finalement au bout de quelques instants posté en haut du toit plat d'une tour collée au corps principal de l'édifice.

Cela lui posa deux soucis. Tout d'abord, le guerrier s'était éloigné et se trouvait à trois mètres

de plus en hauteur, à la limite même – ou au-delà – de la portée de sa petite arbalète. Son second souci était que le drow regardait maintenant dans sa propre direction. Et il écarquilla les yeux lorsqu'il aperçut sa proie.

Ryld pressa la gâchette, mais son carreau d'arbalète n'atteignit pas la tour. À peine une seconde plus tard, le jumeau banda son arc et libéra son projectile d'un mouvement fluide du bras. Dans son champ de vision, la flèche se transforma en un point de plus en plus gros, ce qui signifiait qu'elle se dirigeait droit vers lui.

Ryld l'esquiva. La flèche le frôla en sifflant et l'archer cria :

— Par ici ! J'en ai trouvé un !

Le maître d'armes se renfrogna en ressentant chaque seconde de temps perdu. Il voulait avoir quitté cet endroit lorsque le reste de leurs ennemis arriverait et le seul espoir d'éviter une telle confrontation était de se débarrasser au plus vite de son adversaire actuel. Son arc long possédait néanmoins une meilleure portée que son arbalète de poing. Il devait donc se rapprocher.

Il dégaina *Pourfendeuse*, sortit en terrain découvert et avança à grands pas en direction de son ennemi. L'archer tira plusieurs flèches dans sa direction, mais Ryld parvint à toutes les esquiver. Il lui était toutefois de plus en plus difficile d'avancer sur la surface irrégulière du toit que dans les rues en contrebas.

Ryld commençait à transpirer, son pouls s'accélérant, mais il continuait à se rapprocher. Une nouvelle flèche, celle-ci entourée d'un halo lumineux magique, se dirigea vers lui et il la repoussa comme les autres. Elle tomba sur le toit dans un cognement et roula jusqu'au rebord.

Ryld fit un autre pas, esquiva un autre projectile, puis entendit quelque chose – comme un vague changement dans les bruits qui emplissaient l'air. Il se souvint que certains enchanteurs créaient des armes magiques qui possédaient d'autres facultés que le vol ou des dégâts décuplés.

Il se retourna prestement. La flèche lumineuse filait une nouvelle fois dans l'air, droit vers lui. Et elle se rapprochait rapidement.

Ryld frappa l'air avec *Pourfendeuse* dans l'espoir de parer la flèche. Le tranchant de son épée toucha la flèche et la brisa en deux. Tourbillonnant dans l'air, la pointe lui transperça l'épaule, sans toutefois pénétrer ses chairs, son armure l'avait sauvé.

Il pivota de nouveau sur lui-même et parvint à détourner juste à temps le nouveau projectile… puis il s'avança. Il atteignit finalement le rebord du toit.

L'espace séparant les deux toits s'étendait sur cinq mètres. Il prit un peu d'élan et bondit dans les airs, le poids de son corps semblable à une plume. L'archer essaya de le toucher en plein vol, mais pour une fois, sa flèche manqua complètement sa cible. Ryld atterrit violemment sur le toit de l'édifice occupé précédemment par son adversaire. Le temps lui avait paru interminable pour arriver jusqu'à lui, même s'il ne s'était écoulé qu'une minute environ.

Il n'avait toutefois pas encore remporté la partie. Une volée de flèches continua à le prendre pour cible, l'une d'elles émettant un hurlement étrange qui le remplit brusquement d'une peur indicible – une sensation qu'il chassa rapidement –, une autre devenant une minuscule harpie. Une autre encore explosa devant lui et se transforma en un rideau de flammes. Plissant les yeux pour éviter la lumière vive, il enveloppa son *piwafwi* autour de son corps et traversa les flammes, ses vêtements roussis mais le corps indemne.

Suffisamment proche de la tour où était posté l'archer, il prit le poids d'une plume et bondit dans les airs. Il sauta à l'instar d'une araignée bondissante et se posa sur la plate-forme. Le jumeau se débarrassa rapidement de son arc et dégaina son cimeterre.

— Tu possèdes des potions de soins ? lui demanda Ryld. Si oui, donne-les-moi et je te laisserai

partir.

L'autre guerrier lui adressa un sourire désagréable avant de répondre :

— Mes compagnons seront bientôt là. Rends-toi, dis-moi où se trouve Pharaun et la Princesse Greyanna te laissera peut-être la vie sauve.

— Non.

Ryld porta sa première attaque en direction de la tête du guerrier. L'autre drow esquiva son attaque en bondissant sur le côté, puis attaqua son bras d'arme. Ryld para son attaque, repoussant son cimeterre, et la bataille s'engagea véritablement.

Le guerrier Mizzrym perdit un peu de terrain au cours des quelques secondes qui suivirent. Il faillit tomber par deux fois de la tour, son rebord plat et arrondi représentant un danger, mais il parvint chaque fois à se retourner en s'éloignant du bord. Il était bon duelliste et se battait de manière défensive en attendant visiblement l'arrivée des renforts. Il était donc plus difficile de le toucher. Difficile, mais pas impossible.

Le pressant toujours plus, Ryld porta une feinte à proximité de sa tête pour le contraindre à parer puis lança son épée large vers le bas pour le toucher. *Pourfendeuse* trancha le ventre du guerrier en dessous des côtes et il s'effondra dans un flot de sang.

Une vague d'énergie magique tourbillonna et grésilla dans l'air. Lorsque Ryld se retourna, le second jumeau et Relonor apparurent sur le toit en contrebas de la haute tour. Le mage de la Maison Mizzrym possédait manifestement le pouvoir de se téléporter sans l'aide de la broche que Pharaun lui avait dérobée.

Ses amples manches glissant sur ses coudes, Relonor leva les bras et commença à incanter un sort. Le guerrier encocha une flèche et banda la corde de son arc en os.

Ryld se jeta à terre. Il se trouvait à trois mètres au-dessus de ses ennemis et il espérait qu'ils ne pouvaient maintenant plus le voir. En tout cas, aucun sort et aucune flèche ne filèrent dans sa direction. Il avança rapidement sur le toit de la tour, les enchantements de son armure étouffant le bruit de ses pas, et il s'empara de l'arc et du carquois de son adversaire, puis se mit à genoux.

Le guerrier et le mage s'élevèrent au-dessus de la tour, le premier en lévitant, le second en décrivant un arc dans l'air grâce à des pouvoirs de vol manifestes. L'archer libéra son projectile et une énergie mystique jaillit des doigts de Relonor.

Le sort du mage toucha sa cible en premier. Un cri spectral transperça les oreilles de Ryld, ainsi que son cerveau. Il poussa un cri de douleur et battit des bras. La flèche du guerrier Mizzrym s'enfonça dans sa cuisse, sa pointe acérée ressortant de l'autre côté.

Le cri spectral s'arrêta après quelques instants. Ryld sentit qu'il lui avait infligé des dégâts, peut-être plus que la flèche transperçant sa cuisse, mais il n'avait ni le temps ni l'envie de s'en inquiéter. D'un mouvement rapide que peu d'individus hormis un instructeur de Melee-Magthere maîtrisaient, il tira deux flèches à la suite.

La première toucha Relonor à la poitrine et la seconde s'enfonça dans l'abdomen du guerrier. Ils chutèrent tous les deux dans les airs et sortirent de son champ de vision.

Ryld examina le jumeau qu'il avait touché au ventre avec son épée large. L'elfe noir semblait inconscient, ce qui faciliterait la fouille de son corps. Ryld boitilla jusqu'à lui afin de fouiller ses poches et le sac en cuir qu'il portait à la ceinture.

Remerciant sa bonne fortune, il y découvrit quatre fioles en argent, chacune portant le symbole des soins. Greyanna avait apparemment correctement équipé ses agents pour leur expédition martiale. Le guerrier n'avait toutefois pas pu profiter de son présent avant de sombrer dans l'inconscience.

Son frère et Relonor devaient eux aussi posséder des fioles de soins, mais Ryld ne pouvait pas

savoir s'ils avaient eu le temps de les boire pour se soigner. Ils pourraient très bien réapparaître dans quelques secondes et Ryld voulait à tout prix éviter un deuxième round de combat. Il devait assurément prendre la tangente avant de…

Le battement de puissantes ailes retentit dans les airs. Une créature au long cou, sans pattes, passa au-dessus de sa tête, Greyanna et l'autre prêtresse très mince, montées sur son dos. Lançant un regard mauvais à Ryld, la sœur de Pharaun tira sur les cordelettes de son sac à malice pour l'ouvrir.

Ryld renversa le carquois à terre afin de mieux examiner son contenu. Une des flèches possédait un empennage de plumes rouges, toutes les autres des plumes noires.

Il avait vu l'archer drow tirer une flèche de ce type. Priant pour que cette flèche possède également un enchantement de flammes, il tira sur la corde de son arc et l'envoya dans les airs.

La flèche transperça le sac à malice et explosa en une boule de flammes. La haute prêtresse balafrée lâcha d'instinct son sac et il tomba dans les airs en brûlant. Les boules magiques qui brûlaient à l'intérieur transformèrent les flammes en un petit feu d'artifice vert, bleu puis violet.

Greyanna poussa un cri de colère et dirigea son horreur ailée vers Ryld. Ce dernier chercha une autre flèche magique, en vain. Il prit une flèche ordinaire et ses mains se mirent à trembler en bandant son arc, un effet secondaire des dégâts qu'il avait reçus précédemment.

L'espace d'un instant, il crut que la partie était finie pour lui. S'il ne parvenait pas à viser avec précision, il ne toucherait pas la créature ailée en un point vital, ou même sa maîtresse. Et il n'était plus question pour lui de pouvoir les affronter dans un nouveau combat de mêlée.

Il s'aperçut alors qu'il avait peut-être encore une chance de remporter la partie. Il entoura sa flèche d'un nuage de ténèbres, puis la lança au-dessus de lui.

La créature qui piquait sur lui était d'une taille imposante. Malgré son tir peu précis et ses mains tremblantes, il avait de grandes chances de la toucher et le cri de douleur perçant que poussa l'horreur ailée lui révéla qu'il y était parvenu.

Il observa la masse ténébreuse piquer et zigzaguer dangereusement dans les airs. Blessée et subitement aveuglée, la créature ailée avait paniqué, Greyanna incapable de la contrôler. Elle aurait assurément pu annuler les ténèbres avec un parchemin ou un talisman, mais sa vue était également handicapée et elle ne pouvait pas accéder aisément à son équipement en raison des vrilles que l'horreur ailée décrivait dans les airs.

Ryld sectionna la pointe de la flèche qui transperçait sa cuisse et retira le projectile tout entier. Il rassembla les potions de soins et activa aussi rapidement que possible la magie de sa broche pour descendre le long de l'édifice en lévitant, puis il s'éloigna en traînant la jambe.

---

1. Race du cheval démoniaque, originaire du plan des Abysses. (NdT)

Chapitre 13

Quenthel traversant furtivement le couloir, elle pensa subitement à son frère Gromph qui devait, en cet instant précis, lancer le sort qui permettait d'illuminer et de réchauffer la base de Narbondel. Les fêtards et les nécromanciens devaient même être en train de prendre un peu de repos. Elle était cependant trop occupée pour faire de même. Elle n'aurait pas la possibilité de se reposer avant la nuit suivante, à moins, bien évidemment, que son prochain repos s'avère éternel.

Heureusement pour elle, un des alchimistes de la famille Baenre lui avait concocté un puissant stimulant qui permettait de retarder les effets d'une absence de sommeil – yeux rouges, idées confuses et membres endoloris. Quenthel sortit une fiole argentée d'une de ses bourses accrochées à sa ceinture et en but une gorgée. Elle prit une profonde inspiration et les muscles de ses épaules se contractèrent. Ayant regagné sa vigilance, elle poursuivit son chemin.

Elle atteignit la porte des quartiers de Drisinil en l'espace d'une minute. Eu égard au statut de sa famille, la novice résidait dans l'une des chambres estudiantines les plus confortables d'Arach-Tinilith. Quenthel aurait préféré la voir croupir dans une cellule froide et humide. La novice aurait alors peut-être compris où se trouvait sa place.

La haute prêtresse examina le bloc de calcaire cintré qui constituait la porte. Elle ne vit aucune protection magique.

— Je peux passer en toute sécurité ? demanda-t-elle à ses vipères.

— Nous le pensons, répondit Yngoth.

Que c'est rassurant, se dit Quenthel.

Elle devait leur faire confiance ou alors utiliser un autre parchemin précieux et irremplaçable pour faire disparaître des enchantements protecteurs qui n'existaient peut-être même pas.

Elle invoqua la puissance magique de sa broche. Lorsqu'une novice entrait à Arach-Tinilith, les enchantements de certaines portes étaient liés à l'aura magique et unique de sa broche familiale, lui permettant ainsi de pénétrer dans les pièces que seule la haute prêtresse choisissait. Seule la broche de Quenthel permettait de toutes les ouvrir.

Elle déverrouilla la porte de Drisinil et l'ouvrit avec méfiance. Aucune énergie magique n'apparut et aucun piège mortel ne s'enclencha. Aussi silencieusement que possible, Quenthel pénétra dans l'appartement. Ressentant son désir de silence, les vipères se turent et s'immobilisèrent.

Elle découvrit Drisinil assise sur un siège, immobile, ses mains bandées posées sur les genoux. L'espace d'un instant, Quenthel se prit à l'admirer car la jeune elfe noire possédait assurément un esprit intrépide pour oser atteindre la Rêverie en une période aussi trouble. Elle sentit alors une odeur de cognac et aperçut la bouteille d'alcool qui traînait au sol dans une flaque de liquide.

Quenthel se rapprocha de la novice. Il lui apparut subitement qu'elle agissait précisément comme le démon de ténèbres l'avait fait avec elle. Cette idée l'amusa même quelque peu, peut-être parce qu'elle jouait enfin les prédatrices, le rôle de la proie oublié. Le visage barré d'un sourire, elle posa délicatement ses vipères sur le visage et la poitrine de la jeune drow. Les serpents se mirent à siffler et à se tortiller.

Drisinil se réveilla en poussant un cri de surprise. Elle commença à reculer, mais Quenthel la repoussa dans son siège.

— Assise ! lui lança la haute prêtresse, ou j'ordonne à mes serpents de te mordre.

Ses yeux grands ouverts entourés par les boucles écailleuses des vipères enchevêtrées, Drisinil arrêta brusquement de s'agiter.

— Maîtresse, que se passe-t-il ?

— C'est bien, mon enfant, tu sembles sincère, lui dit-elle en souriant. Après l'échec de ton premier stratagème, tu aurais dû chercher un autre endroit où te reposer.

— Je ne sais pas de quoi vous parlez.

Drisinil bougea légèrement la main, probablement pour s'emparer d'une arme ou d'un objet dissimulé. Les vipères frappèrent le visage de la novice, leurs crocs s'arrêtant à quelques millimètres de ses traits anguleux. Elle s'immobilisa.

— Je t'en prie, lui dit Quenthel. Cela se passera mieux pour toi si tu évites d'insulter mon intelligence. Tu as du cran, tu penses que je t'ai punie bien trop sévèrement et tu appartiens à la famille Barrison Del'Armgo qui est prête à tout pour faire disparaître la seule Maison qui vous sépare de la suprématie. Et tu es bien évidemment impliquée dans la conspiration visant à me renverser. Et tu es également stupide d'avoir pu imaginer que je ne le comprendrais pas.

— Une conspiration ?

Quenthel laissa échapper un soupir.

— Halavin a tenté de m'assassiner la nuit dernière et elle n'a pas agi seule. Une seule traîtresse n'aurait jamais pu empoisonner tous les plats et les boissons disposés à différents endroits du temple. Il lui aurait fallu abandonner son poste bien trop longtemps pour y parvenir, et son absence aurait été remarquée.

— Halavin aurait très bien pu empoisonner la nourriture pendant qu'elle se trouvait encore aux cuisines.

— Elle n'a pas visité les cuisines.

— C'est peut-être alors le démon qui est responsable de l'empoisonnement. Il aura utilisé sa magie pour le faire.

— Impossible. Comme tu l'as certainement remarqué, chaque démon représente *un* des domaines de pouvoir contrôlés par notre déesse. Le poison est une arme d'assassin, tandis que le démon de la nuit passée – avec sa forme sans cesse fluctuante – était indéniablement une manifestation du chaos cher à Lolth.

» Les conspiratrices, poursuivit Quenthel, se devaient de contaminer chacun des plats et des boissons, dans tous les endroits du temple, car elles ne savaient pas où j'allais m'arrêter pour me sustenter. Un grand nombre de drows sont tombées inconscientes, à l'exception toutefois de toi et des autres traîtresses qui se sont abstenues de toucher aux plats.

— Je n'ai aucun lien avec ce complot, déclara Drisinil.

— Tu commences à m'agacer, jeune novice. Reconnais ta culpabilité ou je te laisse à mes vipères pour aller interroger quelqu'un d'autre.

Les serpents sifflèrent en dardant leurs langues bifides.

— Bon d'accord, dit Drisinil, je reconnais mon implication. Mais j'ai été entraînée par les autres. Ne me tuez pas.

— Je sais ce que votre petit groupe a osé faire, mais je veux comprendre pourquoi vous avez *osé* le faire.

Drisinil déglutit avant de répondre :

— Vous… vous l'avez dit vous-même. Chacun des démons a cherché uniquement à vous tuer vous, et chacun d'entre eux représente un des aspects de la majesté divine de Lolth. Nous pensions qu'elle était responsable de leur apparition. Nous pensions accomplir la volonté de la déesse en vous

assassinant.

— Mais vous êtes stupides. Personne ne vous a appris à regarder par-delà les apparences ? Si Lolth voulait ma mort, je n'aurais jamais pu échapper à son courroux, pas un instant, surtout trois fois de suite. Les attaques semblaient être de son ressort car un mortel impie les a arrangées afin de vous manipuler pour que vous m'assassiniez. J'avais espéré que votre groupe de conspiratrices connaisse l'identité de ce malfaiteur, mais je constate que je me suis trompée.

— En effet.

— Soyez toutes maudites ! hurla Quenthel. La déesse m'adore. Comment pouvez-vous en douter ? Je suis une Baenre, Maîtresse d'Arach-Tinilith, et j'ai atteint le rang de haute prêtresse bien plus rapidement que toute autre Menzoberranyre dans toute l'histoire de notre cité !

— Je sais… (La novice hésita avant de poursuivre.) La Mère des péchés doit avoir une bonne raison de s'être éloignée de la cité, ce qui nous a poussées à nous… interroger.

— Je veux bien croire que certaines parmi vous ne se sont pas fait prier pour m'accuser. D'autres ont dû apprécier l'idée de me voir disparaître. J'imagine même que ta tante Molvayas se réjouirait de ma mort. Car elle aurait de très grandes chances d'être nommée à mon poste. En ce moment, la famille Baenre ne possède aucune autre Princesse suffisamment expérimentée pour endosser mes fonctions.

— C'est ça, c'est *bien* ma tante ! s'exclama Drisinil. Elle a pensé que nous pouvions peut-être aider les démons à vous supprimer. Je ne voulais pas y participer car j'ai trouvé son idée stupide, mais je lui dois obéissance au sein de ma famille.

— Il est vraiment bien dommage que tu n'aies pas été plus impressionnée par mon autorité, lui rétorqua Quenthel en souriant.

— Je suis désolée.

— Je n'en doute pas. Mais maintenant, j'ai besoin de tous les noms des conspiratrices.

Drisinil n'hésita pas un instant.

— Ma tante, Vlondril Tuin'Tarl…

Comme à l'accoutumée, Quenthel conserva une façade calme et détendue, mais elle s'étonna néanmoins du grand nombre de traîtresses. Plus de dix pour cent des adeptes du temple ! Une chose sans précédent… pour des temps eux aussi sans précédent.

Lorsque Drisinil eut terminé, la haute prêtresse reprit la parole.

— Merci. Et où vous êtes-vous réunies pour ourdir votre complot ?

— Dans une des réserves abandonnées de la cinquième patte, lui répondit Drisinil.

Quenthel secoua la tête.

— Cela ne me convient pas. Cette salle n'est pas suffisamment grande. Convoque ta cabale dans l'ancienne salle de classe de Lirdnolus. Personne ne l'a utilisée depuis qu'elle s'y est fait trancher la gorge… cela ne paraîtra pas suspect.

— Les convoquer ? demanda Drisinil en plissant le front.

— Oui. Votre stratagème de la nuit dernière a échoué et vous devez donc en préparer un nouveau. Et tu as choisi un nouveau lieu de réunion car tu crains que la réserve ne soit plus très sûre. Agis comme tu l'entends pour t'assurer que toute votre cabale soit rassemblée d'ici quatre heures.

— Si j'obéis, vous m'épargnerez ?

— Pourquoi ne le ferais-je pas ? Comme tu l'as dit, tu as été contrainte d'y participer. Mais je me rends compte subitement que nous avons un léger souci. Si je t'envoie remplir cette tâche, comment m'assurer de ton obéissance ? Tu pourrais très bien quitter Tier Breche et te réfugier dans la forteresse de ta mère.

— Maîtresse, vous m'avez déjà fait comprendre qu'une telle action signerait mon arrêt de mort.

— Mais est-ce que tu m'as crue ? Me crois-tu encore ? Comment puis-je en être persuadée ?

— Maîtresse… je…

— Si j'avais encore accès à mes sorts, je pourrais te contraindre à l'obéissance, mais en leur absence, je vais devoir utiliser une autre méthode.

Quenthel leva son fouet, les vipères glissant sur le visage de Drisinil, et claqua le manche en métal de son arme au beau milieu du front de la novice.

La Maîtresse sortit ensuite une fiole argentée. Elle pinça les narines de la drow à moitié hébétée et versa le liquide dans sa bouche en la forçant à l'avaler.

L'effet fut immédiat. La jeune drow s'agita sur son siège avec force, puis rouvrit les yeux.

La haute prêtresse se redressa.

— Comment tu te sens ? J'imagine que ton cœur bat violemment dans ta poitrine.

Drisinil tremblait comme les cordes d'une viole. Elle suait à grosses gouttes.

— Qu'est-ce que vous m'avez fait boire ?

— Cela devrait être évident pour une empoisonneuse aussi chevronnée que toi.

— Vous m'avez empoisonnée ?

— C'est une toxine qui agit très lentement. Obéis-moi et tu recevras son antidote.

— Je ne vais pas pouvoir tromper les autres. Pas dans cet état. Elles vont se douter de quelque chose.

— Les signes apparents devraient disparaître d'ici une minute ou deux, mais tu sentiras toujours le poison exciter ton rythme cardiaque et ronger tes nerfs. Tu vas devoir le supporter.

— C'est d'accord, déclara Drisinil. Mais n'oubliez pas l'antidote lorsque vous viendrez dans la salle de classe de Lirdnolus.

La Maîtresse d'Arach-Tinilith plissa un sourcil, Drisinil ajoutant :

— S'il vous plaît.

Quenthel lui sourit. Absorbant son humeur, les vipères de son fouet sifflèrent de plaisir.

— Comment as-tu deviné que ta sphère de ténèbres rendrait folle l'horreur ailée ? demanda Pharaun en massant sa poitrine endolorie.

La nuit précédente, après que Ryld eut rejoint Pharaun, les deux maîtres de Tier Breche avaient découvert qu'ils possédaient suffisamment de potions de soins pour guérir les dégâts qu'ils avaient reçus tous les deux. Malgré leur guérison magique et subite, les heures qui avaient suivi s'étaient révélées épuisantes car ils s'étaient efforcés de survivre à la fois à la folie de la chasse et à la traque de Greyanna. Puis ils étaient finalement parvenus à quitter le Braeryn.

Affirmant qu'ils seraient en sécurité dans le quartier prospère et plaisant de Narbondellyn, Greyanna les recherchant toujours dans les Rues puantes, Pharaun avait insisté pour que les deux compères se débarrassent de leurs déguisements illusoires et célèbrent leurs diverses découvertes, ainsi que leur fuite, en visitant un des meilleurs établissements de bains-douches de Menzoberranzan. Le guerrier avait protesté face à cette bravade désinvolte, mais pas suffisamment. Ryld soupçonnait que lui et Pharaun échapperaient bientôt aux griffes de leurs adversaires. Cette pensée le rendit même quelque peu mélancolique.

Les dernières minutes s'étaient cependant révélées plutôt agréables, Ryld savourant son bain et la disparition de la sueur et de la saleté qui recouvraient son corps. Il était assis et ne pensait à rien en particulier. Mais il savait que la tranquillité et le silence ne duraient jamais longtemps avec son

compagnon loquace.

— Comment as-tu pu deviner que l'horreur ailée, malgré la sphère de ténèbres, n'allait pas continuer à piquer en utilisant ses autres sens ? le pressa le mage.

Le guerrier haussa les épaules.

— Je n'en savais rien, mais j'ai trouvé mon idée plutôt bonne. Cette chose est animale, non ?

— Pas vraiment, lui répondit Pharaun avec un grand sourire. C'est une créature extraplanaire. Mais ton instinct ne t'a pas trahi.

Ryld haussa de nouveau les épaules avant de répondre :

— En tout cas, j'ai eu beaucoup de chance de pouvoir sortir indemne de ce combat. Vraiment beaucoup de chance.

— Mais par les flammes et la lumière, tu es un maître de Tier Breche. Tu n'as pas à faire montre de tant de modestie… Tu es prêt à y aller ?

Ils se relevèrent et sortirent d'un bassin octogonal sis dans le sol de marbre noir. Ayant achevé leurs ablutions, ils se dirigèrent vers un bassin plus grand où ils profiteraient d'un bain dans une eau minérale parfumée et chauffée. L'endroit serait bondé plus tard dans la journée car il n'était pas habituel de se rendre aux bains-douches aussi tôt dans la matinée. Ils étaient par conséquent les seuls clients de l'établissement, ce qui leur convenait parfaitement. Ils pouvaient ainsi discuter sans craindre d'oreilles indiscrètes.

Ryld descendit les quelques marches du bassin et s'assit sur le rebord. La chaleur lui fit un bien fou au niveau des jambes, qui étaient guéries mais toujours un peu douloureuses, et il poussa un soupir de satisfaction. Pharaun pénétra lentement dans le bassin, centimètre après centimètre, comme si la chaleur était presque trop difficile à supporter.

— J'ai un peu réfléchi à ton malaise, lui dit le mage, sa tête seule dépassant maintenant de l'eau. Et j'ai trouvé une solution.

— De quoi parles-tu ?

— Quitte Melee-Magthere et devient le maître d'armes d'une famille nobiliaire. Cela devra bien évidemment être une Maison mineure en raison de tes origines roturières, mais c'est tout aussi bien. Cette nouvelle vie pourrait davantage te motiver.

— Pourquoi me conseiller une telle chose ? Je n'y gagne rien au niveau social. En fonction de la Maison, je ne perdrai effectivement pas mon statut, mais je te le dis de nouveau, pourquoi un tel conseil ?

— Tu t'ennuies, et ça te changerait.

— Un changement qui me placerait sous la coupe de plusieurs hautes prêtresses. J'aurais encore moins d'autonomie qu'en tant qu'instructeur à l'Académie.

— Je suis parvenu à poursuivre mes propres objectifs quand j'étais encore sous la tutelle de ma mère. Mais il est vrai que tu as raison. Tu pourrais très bien ne pas supporter tes nouvelles maîtresses. Que te conseiller alors comme réponse à ton ennui ?

— Mais existe-t-elle vraiment ? À part, bien entendu, d'autres folles vacances en ta compagnie. Car je dois admettre que la monotonie de mon existence a été bien brisée.

Une petite femelle gnome, une pile de serviettes fraîchement lavées et pliées dans les bras, s'approcha après avoir franchi une petite arcade au fond de la salle. En la regardant, Ryld se demanda si elle faisait partie des fidèles du Prophète et si elle avait en sa possession, dissimulés en un lieu des bains, des pots à feu duergars. Il trouva étrange de considérer sous un nouvel aspect une créature aussi humble – un feu grégeois à la main pour se révolter contre ses maîtres.

— Tu parles de notre entreprise comme si elle était terminée, lui fit remarquer le mage.

— Eh bien, une fois que tu auras avoué à l'Archimage que les fugitifs se trouvent dans le Braeryn, à fomenter une révolte gobeline plutôt minable, tout sera terminé, non ? Gromph te pardonnera tes erreurs. Le Conseil régnant, ayant échoué à stopper notre enquête, abandonnera également tout désir de nous supprimer. Il y gagnera davantage en nous laissant reprendre nos activités d'instructeurs pour former des mages et des soldats supplémentaires.

— Tu ne crois vraiment pas en cette révolte gobeline ? C'est parce que les serviteurs de Greyanna ont tué beaucoup de sous-créatures la nuit dernière ?

Ryld s'éclaboussa le cou avec de l'eau chaude du bassin afin de chasser la raideur provoquée par ses efforts.

— Non, lui répondit-il. Les chasseurs ont tué beaucoup de gobelins, mais ce n'était vraiment qu'une toute petite fraction de la population gobelinoïde entassée dans les coins et les recoins de tout le quartier… rappelle-toi seulement l'intérieur de la maison de Smylla. Fie-toi à mon instinct car tu ne comprends pas encore vraiment comment fonctionne leur monde.

— Je comprends en tout cas que de nombreuses autres créatures vivent dans le reste de la cité. Pourquoi alors ne pas croire en leur capacité à causer de véritables dommages ? Cela ne peut pas être par manque de morale. Les gobelinoïdes sont d'une humeur excellente depuis qu'ils participent aux réunions de leur Prophète et ils osent même peindre çà et là leurs symboles tribaux. Et ils ont aussi supprimé quelques informateurs et incrédules potentiels.

— Mais ils n'ont aucun entraînement martial et ne possèdent aucune arme.

— Certains étaient guerriers avant de rejoindre les rangs des esclaves. Et certains sont même des guerriers-esclaves. Quant aux armes, as-tu déjà vu une cité incendiée dans le Monde du dessus ? Moi oui. J'ai dû moi-même en brûler une pour accomplir une mission. La destruction matérielle et les pertes en vies furent impressionnantes, alors que les habitants savaient très bien que leurs édifices pouvaient prendre feu et qu'ils avaient le moyen de lutter contre des incendies.

— Tu veux dire que ce n'est pas notre cas ? Les mages ont assurément dû prévoir quelque chose, non ?

Pharaun haussa les épaules.

— Pas vraiment. Pourquoi aurions-nous prévu une telle chose ? On pourrait peut-être improviser un moyen de défense, mais si d'aventure nous ne pouvions pas circonvenir l'incendie dès le début, cela pourrait se révéler inefficace.

— Mais vous parviendriez à le circonvenir dès le début. Les sous-créatures ne se soulèveront pas toutes en même temps, ce qui nous permettra d'écraser dans l'œuf chacune de leurs petites révoltes.

— Tu supposes que « l'Appel », quoi que cela puisse être, sera diffusé oralement et qu'il lui faudra un certain temps pour se propager. Tu as peut-être raison. Les tampons sonores de nos quartiers peuvent également gêner la propagation de cet Appel. Mais que faire si le Prophète possède le moyen magique de pousser chaque gobelin et chaque gobelours à la révolte au même instant ?

— Tu connais une magie capable d'une telle chose ?

— Non.

— Et tu es un maître de Sorcere. Il est donc raisonnable de supposer qu'un tel pouvoir n'existe pas.

Pharaun plissa un sourcil.

— Ah bon, tu crois ? Je te remercie pour ton opinion experte.

Ryld imita le bruit d'un crachat avant de répondre :

— Écoute. Tu penses qu'une révolte pourrait assurément voir le jour et grandir. Je ne suis pas

d'accord, mais suivons ton raisonnement. Ne devrions-nous pas rapporter ta découverte à Gromph sur-le-champ ?

Le mage fit un signe de main à un esclave gobelin qui s'éloignait d'un pas nonchalant.

— Le problème est que je n'ai pas encore réussi.

— Pardon ?

— Ma mission est de retrouver les fugitifs. J'en ai aperçu deux l'espace de quelques minutes, puis je les ai perdus. Tu crois que l'Archimage Baenre se contentera d'une telle chose ?

— Mais si on considère que nous avons découvert un complot plutôt intéressant…, commença Ryld en plissant le front.

— N'oublie pas que notre grand et glorieux Archimage ne me tient pas en très haute estime. Il m'a choisi pour cette mission pour jouer les leurres afin que les hautes prêtresses puissent avoir une cible à harceler. Comme je le connais, je suis convaincu que si je remplis ma mission, il ravalera son antipathie et tiendra parole, mais si je venais à échouer, même très légèrement, il réagirait bien différemment.

— Tu peux au moins lui dire que les fugitifs sont dans le Braeryn.

— Le puis-je réellement ? Nous avons arpenté les Rues puantes du mieux qu'un couple d'extérieurs pouvait le faire. Et nous n'avons pas trouvé la maison dans laquelle ils se reposaient. En sus, nous ne sommes même pas complètement sûrs qu'ils se trouvent effectivement dans le Braeryn.

— Je suppose que tu as raison.

— Bien évidemment. Me suis-je jamais trompé ? Voilà ce je te propose maintenant : il faut trouver la cachette des fugitifs. Découvrir qui est le Prophète et apprendre comment fonctionne sa magie – si c'est de la magie. Trouver d'où proviennent les pots à feu et où ils sont stockés dans la cité. Découvrir les termes exacts de leur grande révolte. Et plus important encore, il faut déterminer ce que savent les fugitifs à propos des prêtresses et de leur perte de sorts.

— Et espérer pouvoir sortir de cette entreprise encore plus puissant que tu ne l'étais auparavant.

Pharaun lui adressa un grand sourire.

— Plus puissants que *nous* l'étions auparavant. Cela pourrait enfin te permettre de te débarrasser une fois pour toutes de ta morosité.

— Ce sont donc là toutes les vraies raisons pour lesquelles tu ne veux pas encore rentrer à Tier Breche.

— Mes raisons ou motivations sont sincères, même ma méfiance vis-à-vis de Gromph. Mais si je comprends bien, tu es *vraiment* pressé de rentrer à l'Académie ?

Ryld poussa un soupir.

— Non, je ne suis pas pressé. Pour le moment, notre excursion s'avère plutôt captivante et j'aime finir ce que je commence. Mais si les orques se révoltent avant que nous ayons pu prévenir les nôtres ?

— Eh bien, nous nous assurerons de ne jamais dire à personne que nous le savions. (Le mage lui sourit et ajouta :) En sus, le fait de savoir que nous sommes tous les deux seuls à poursuivre une cabale visant à renverser notre cité renforce et stimule encore plus nos efforts.

— Et si nous venions malheureusement à échouer, la révolte ne touchera peut-être pas les êtres qui nous sont chers. Je suis donc d'accord avec toi. On va poursuivre notre enquête !

— C'est parfait !

Un plateau en argent dans les bras, le gobelin s'approcha du rebord du bassin. Pliant les genoux de ses jambes mal rasées et arquées, il baissa le plateau suffisamment pour que les deux elfes noirs puissent prendre les verres qui s'y trouvaient.

Pharaun lança un sourire à l'esclave et le congédia d'un geste de la main. Puis il leva son verre.

— Aux mystères et à la gloire !

Ryld but une petite gorgée dans son verre, acceptant ainsi le toast porté par son ami. La boisson était un jus de morille rouge, doux et très frais, ce qui contrastait agréablement avec la chaleur de l'eau.

— Je suppose par conséquent que nous allons reprendre nos apparences orques, déclara le maître d'armes.

— Je suis désolé de te décevoir, mais le temps des déguisements illusoires est terminé.

— Qu'est-ce que tu racontes ? Si nous ne prenons pas l'apparence de sous-créatures gobelinoïdes, comment allons-nous faire pour pénétrer dans l'une de ces nouvelles réunions secrètes ?

— Nous ne savons même pas si le Prophète va tenir d'autres réunions de ce type. Il a déjà expliqué son stratagème et distribué son arme secrète. Même s'il y avait une autre réunion clandestine, elle n'aurait probablement lieu que dans plusieurs jours, une période pendant laquelle Greyanna va continuer à nous traquer sans relâche. Nous sommes parvenus à lui échapper plusieurs fois, mais nous devons accepter le fait que la chance peut tourner en notre défaveur.

— C'est vrai que tu as raison.

— En outre, on doit se hâter de retrouver les fugitifs ; ce qui signifie l'emploi d'une nouvelle stratégie. Pourquoi les mâles fugitifs essaient-ils de fomenter et de soutenir une révolte gobeline ?

— Je n'en sais rien.

— Tout comme moi. Et ça n'a même aucun sens. Mais reconnais qu'une telle action, tout comme leur fuite en elle-même, reflète une antipathie certaine vis-à-vis de l'ordre établi ?

— C'est possible.

— Supposons alors que le Prophète ou un autre meneur ait poussé les mâles à s'enfuir de leurs foyers car il savait qu'ils détestaient, plus qu'à l'ordinaire, leur statut dans la société.

— Pourquoi pas ? Mais où veux-tu en venir ?

Un nouveau sourire, puis Pharaun lui répondit :

— Si nous prouvons que nous partageons leur mécontentement et leur mépris, les fugitifs pourraient bien essayer de nous recruter également.

— Mais comment y parvenir ? Nous ne sommes peut-être pas des prêtresses, mais nous sommes tout de même des maîtres de l'Académie. Nous sommes des piliers de la hiérarchie et notre sort est par là même plutôt enviable. Nous ne sommes pas très crédibles dans le rôle de mâles à l'air abattu.

— Tu ne t'es pas regardé.

— Oh que si…

— Mais tu oublies une chose. Grâce à ma mésaventure avec le démon Sarthos, je suis un maître qui est tombé en *disgrâce*, attendant un quelconque châtiment pour ma faute. Et toi, avec ton attitude maussade et ton armure naine, tu es l'exemple parfait du drow iconoclaste et mécontent. En sus, nous n'avons pas arrêté de nous renseigner sur les fugitifs. Ils doivent le savoir, mais n'ont pas daigné nous contacter. Et pendant ce même temps, une haute prêtresse de la Maison Mizzrym a essayé de nous tuer. Ils doivent certainement également en avoir entendu parler.

— Mais ils ne nous ont pas contactés. Pourquoi le feraient-ils maintenant ?

Pharaun lui sourit une nouvelle fois.

— Parce que nous allons leur donner la preuve que nous partageons réellement leurs opinions.

— Et comment ?

— Les prêtresses commanditent des patrouilles régulières dans le Bazar. Nous allons en

décimer une, nous réfugier dans le Braeryn pour nous vanter de notre exploit et attendre la suite des événements. Les fugitifs chercheront à nous contacter. Pourquoi ne le feraient-ils pas ? Quel que puisse être leur dessein ultime, je suis convaincu que les services des deux braves drows que nous sommes leur seraient utiles.

— Je n'en doute pas. Mais éclaire-moi un peu, tu veux tuer tous les membres d'une patrouille ?

— Et d'une manière aussi voyante que possible. Avec quelques préparatifs, cela ne devrait poser aucun problème. Ils ne seront pas aussi nombreux que les chasseurs de Greyanna et ne s'attendront pas à ce genre de rencontre.

— Et si nous nous abstenions de tuer quiconque, notamment des prêtresses, à moins d'y être vraiment contraints ?

— Mais on doit le faire obligatoirement. N'oublie pas que nous courons contre le temps et que c'est la voie la plus rapide pour atteindre notre objectif.

— D'accord, mais après ? Ils seront nombreux à vouloir nous punir !

— Nous n'en parlerons pas aux personnes qui pourraient se révéler hostiles.

— Mais les prêtresses découvriront la vérité.

— Oui, mais nous serons alors à l'abri, bien au chaud, dans le repaire de notre ami le Prophète. Alors ne t'en soucie pas. De plus, le Conseil a déjà autorisé notre élimination ; nous n'avons donc rien à perdre.

— Ce crime ne dégradera peut-être pas notre situation actuelle, mais as-tu réfléchi au long terme ?

— Le long terme ne compte pas, répondit Pharaun. Comme tu l'as toi-même observé il y a quelques instants, les Menzoberranyrs sont un peuple pragmatique. Les gens te pardonnent tes crimes d'hier si tu te révèles utile aujourd'hui.

— Pas pour Greyanna.

Le mage s'esclaffa avant de répondre :

— En effet, nous sommes enclins aux rancœurs, aux vendettas et aux querelles. C'est l'un des paradoxes principaux de notre nature. Mais avec de la chance, personne d'influent ne considérera notre petit massacre comme une affaire personnelle. Je doute que des Princesses, ou tout autre membre important des familles majeures, évoluent dans les patrouilles.

— Ton stratagème est fou, lui dit Ryld en secouant la tête. Tu n'es même pas sûr que les fugitifs nous contacteront ou qu'ils apprécieront notre geste meurtrier.

— Alors nous concocterons un nouveau stratagème.

Ryld se renfrogna et secoua une nouvelle fois la tête.

— Tu es fou, lui dit le maître d'armes, mais je te suivrai.

— Magnifique ! Nous devons célébrer nos desseins meurtriers avec une autre boisson que du jus de morille. (Pharaun regarda autour de lui et aperçut le gobelin.) Pourrait-on consulter la liste des vins, s'il vous plaît ?

— Mais c'est le début de la matinée, lui dit Ryld.

— Ne te laisse pas tromper par les apparences, lui répondit Pharaun. N'ayant pas encore pris de repos, la nuit doit encore être jeune. Tu crois qu'un vin-cœur Barrison Del'Armgo millésimé 1353 fera l'affaire ?

Chapitre 14

Jusqu'à son assassinat, Lirdnolus avait enseigné dans une classe ressemblant à une sorte d'amphithéâtre intérieur, une des nombreuses bizarreries architecturales d'Arach-Tinilith. Les conspiratrices pénétrant les unes après les autres dans l'ancienne salle de classe, elles prirent place sur les gradins circulaires.

Drisinil s'interrogea sur les choses à leur dire et sur la façon de gagner du temps jusqu'à l'arrivée de Quenthel. Malgré son air interdit, elle savait qu'elle devait trouver une raison pour leur expliquer cette réunion imprévue. Sa bouche était sèche, imprégnée d'un goût métallique. Ses aisselles étaient moites de sueur et son pouls rapide se ressentait jusqu'à l'extrémité de ses doigts coupés. Le poison qui coulait dans son sang allant bientôt la tuer, elle devait tout faire en son pouvoir pour satisfaire suffisamment Quenthel Baenre et récupérer l'antidote.

La vieille Vlondril Tuin'Tarl lorgna Drisinil comme si elle avait deviné la détresse de l'élève. Mais elle ne lui adressa qu'une seule remarque.

— Je crois que nous sommes presque toutes arrivées. Commençons avant que nos collègues remarquent notre absence.

— Oui, oui, répondit Drisinil en scrutant les rangées de visages qui la contemplaient depuis les gradins. Mères et sœurs, nous savons toutes ce qui s'est passé hier soir. Les vipères du fouet de la maîtresse ont détecté les drogues dans…

— En effet, déclara Quenthel.

Surprise, Drisinil se retourna. Une silhouette encapuchonnée dans un *piwafwi* se leva au premier rang. Elle dressa la tête et retira sa capuche, la Maîtresse d'Arach-Tinilith révélant sa présence. Elle avait réussi à pénétrer dans la salle de classe sans que personne la remarque.

Quenthel poussa un pan de sa cape pour libérer le bras qui maniait son fouet-serpent. Elle rejoignit le centre de la salle d'un pas nonchalant. Drisinil s'imagina un instant les conspiratrices bondissant sur leur victime pour la faire taire, mais il n'en fut rien. La Maîtresse les avait intimidées avec sa présence inattendue, son attitude méprisante et le simple fait qu'elle se trouvait être une Princesse Baenre.

La Maîtresse sourit à Drisinil et lui lança :

— Tu as bien agi, novice, à l'exception toutefois d'un détail. La tradition veut que les prêtresses conduisent leurs affaires à la lueur des bougies. Mais ce n'est pas grave, je m'en suis occupée. (Elle se tourna vers la porte.) Vous pouvez entrer.

Deux enseignantes s'avancèrent, des candélabres en argent à la main. Drisinil s'aperçut en plissant les yeux qu'elles n'étaient pas seules. De nombreuses résidentes d'Arach-Tinilith les suivaient, toutes armées et vêtues de leurs cottes de mailles.

Quenthel fit signe aux conspiratrices.

— Je vous prie de rejoindre les premiers rangs. Les retardataires rempliront les gradins du haut. (Elle attendit un instant et ajouta :) Ce n'est pas une suggestion.

Les conspiratrices hésitèrent un moment encore, mais l'impressionnante autorité de Quenthel les convainquit d'obéir.

— Merci, leur dit Quenthel. (Elle attendit que les traîtresses aient rejoint leurs nouvelles places et que ses loyalistes armées se soient positionnées dans leurs dos.) Nous allons pouvoir maintenant

débattre de l'affaire qui vous concerne.

— Je ne sais pas ce que ma nièce vous a dit quant à cette réunion, lança Molvayas, la tante de Drisinil, vêtue d'une robe noire aux reflets verts chatoyants, la couleur de ses yeux, mais je vous assure que son objet était purement innocent.

— L'objet de cette réunion était de trouver le moyen de vous tuer, Maîtresse, lança Vlondril. Je le sais puisque je fais partie de cette cabale depuis sa création.

Quenthel fit un signe de tête à la prêtresse folle.

— Je vous remercie, Vénérée Mère. Votre franchise va nous permettre d'avancer. (La Princesse Baenre scruta ses ennemies.) J'ai compris que vous recherchiez à me supprimer car vous supposez que c'est le souhait de notre déesse. Et vous devez même penser que sa haine à mon égard est telle que sa colère s'est abattue sur la cité tout entière de Menzoberranzan.

Molvayas prit une profonde inspiration afin de rassembler son courage.

— C'est la vérité, répondit Molvayas. Niez-vous cette éventualité ?

— Bien sûr, rétorqua Quenthel. C'est une idée stupide ne possédant pas le moindre fondement… même si je suis persuadée que celle qui convoite ma place, mon lieutenant, la trouve plausible.

Drisinil s'aperçut que les vipères du fouet de Quenthel se tortillaient, leurs regards embrassant tout l'amphithéâtre, leur Maîtresse paraissant cependant parfaitement calme.

— Mais les démons ? Leur nature reflète exactement les attributs de Lolth…

— Et ils se sont attaqués à moi. En effet. C'est l'un de mes ennemis jurés qui les a envoyés pour stimuler vos imaginations.

— Et qui est cet ennemi juré ? demanda Molvayas.

— Je ne le sais pas encore.

— En d'autres termes, déclara le lieutenant de Quenthel, Molvayas, vous n'en savez pas plus que nous sur l'intervention des démons.

— Je sais au moins ce qui n'est *pas* vrai.

— Vraiment ? Et pourquoi votre opinion serait-elle meilleure que la nôtre ?

— La réponse à cette question est évidente pour les personnes possédant un tant soit peu d'intelligence.

— Vos insultes ne régleront pas cette affaire, Maîtresse, mais une sorte de test nous permettrait de connaître la vérité. Retirez-vous pendant une année et nous verrons bien ce qu'il adviendra.

Quenthel s'esclaffa.

— Vous voulez que je vous abandonne docilement l'Académie, Barrison Del'Armgo ? C'est impensable. Et la vérité est que j'ai également préparé une « sorte de test » afin de déterminer qui possédait les faveurs de Lolth, votre petite cabale conspiratrice ou moi ?

— Qu'est-ce que ça veut dire ? demanda Molvayas, le regard méfiant.

— Mon test est d'une simplicité exemplaire. Nous allons tout simplement demander à Lolth qui elle préfère… et nous attendrons sa réponse.

— C'est de la démence. La Reine Araignée ne nous répond plus.

— Mais si nous l'implorons, elle daignera peut-être nous envoyer un signe. Vous désirez tenter le coup ?

— Peut-être, répondit Molvayas même si elle n'avait pas vraiment le choix avec la présence des drows armées dans son dos. Vous nous proposez d'accomplir une sorte de rituel ?

— Étant donné que nous avons perdu nos pouvoirs magiques, cela ne serait pas très probant ! Mon idée est bien plus simple. Nous allons toutes demeurer dans cette salle à prier et à méditer dans le silence, et cela jusqu'à ce que notre Sombre Mère daigne intervenir.

— Et si elle choisit de ne pas nous accorder son attention ? lança Vlondril en grognant.

Quenthel haussa les épaules.

— Je ne pense pas qu'elle ait véritablement abandonné son peuple élu ou ses prêtresses adorées. Ma foi est bien trop grande pour appuyer une telle calamité. Comment se porte votre foi, Barrison Del'Armgo ?

— Elle est suffisamment forte pour que je ne craigne pas que la déesse vous préfère à moi, cracha Molvayas. Mais je ne vois pas l'intérêt de votre stratagème. Lolth parlera quand elle le désirera, pas quand nous la prierons de le faire.

— Cela ne sera pas une perte de temps si mon stratagème permet d'épargner vos vies. J'aurais pu ordonner à mes loyales servantes de vous tuer lorsqu'elles sont entrées dans cette salle. Je vous propose à la place un test honnête qui nous permettra d'y voir plus clair quant au sort de ce temple. Vu l'état des choses, je ne peux pas me montrer plus magnanime que cela.

— C'est d'accord, déclara Molvayas. Nous resterons ici, mais si l'attente est trop longue, mes compagnes et moi pourrons partir librement. Vous ne pouvez pas nous punir si l'issue de votre test se révèle peu concluant. Cela ne serait pas honnête.

— J'accepte, dit la Maîtresse.

Drisinil était perplexe et consternée. Cette épreuve étrange et passive pouvait s'éterniser pendant des heures. Elle avait besoin de l'antidote avant que son cœur, qui battait toujours aussi puissamment dans sa poitrine, la lâche. Mais elle ne pouvait rien faire pour accélérer la situation.

Même si elles étaient aussi perplexes qu'elle, les autres conspiratrices, obéissantes, se turent. La méditation était une technique familière pour elles toutes, mais elle était devenue frustrante et futile depuis que Lolth ne leur répondait plus.

Il ne se passa pas la moindre chose pendant un temps plutôt long, à l'exception d'un muscle de l'œil de Drisinil qui s'agitait de façon incontrôlable. Certaines des prêtresses qu'elle avait trahies lui lancèrent des regards noirs et furtifs, jurant sans nul doute de se venger. Un petit insecte s'agita au sol en traversant la salle. Lorsque Drisinil essaya de le suivre du regard, il avait disparu.

Le temps se délita encore davantage. Un bruissement d'étoffe se fit entendre dans la salle. Plus tard, une drow contint un léger éternuement. Drisinil se rendit compte qu'elle arrivait à peine à sentir les odeurs d'encens spectral que Lirdnolus faisait brûler pendant ses cours de nécromancie.

Un autre insecte fila sur le sol de l'amphithéâtre. Drisinil vit que c'était un arachnide. Une chose tout à fait ordinaire puisque Arach-Tinilith abritait de nombreuses araignées sacrées. En dépit de son affliction et de sa peur, elle trouva bizarre la présence de cette araignée particulière. Elle l'observa jusqu'à remarquer qu'elle possédait un corps bleuté, moucheté de points rouges.

C'était vraiment étrange. Les araignées de cette espèce-là passaient généralement leur temps à se tapir dans leurs toiles, pas à évoluer librement dans le sanctuaire. Elle ne vit cependant aucune raison de s'alarmer. Le poison devait jouer avec ses nerfs.

Le temps s'éternisa encore davantage. Une prêtresse, assise sur le gradin du bas, chantonna un cantique à voix basse. Elle avait l'air fatiguée. Une autre novice, ses mains mutilées, vérifia subrepticement que la lame dissimulée dans sa manche pouvait facilement quitter son fourreau. Drisinil aperçut alors d'autres points noirs qui rampaient sur les murs et sur le sol. Bien plus qu'à l'accoutumée dans une zone inhabitée du temple. Elle regarda dans la direction de Quenthel afin de recevoir la confirmation de ses soupçons indéfinis. La haute prêtresse Baenre était immobile, la tête baissée, l'image parfaite de la mystique absorbée par ses prières.

Une novice, une boucle dorée à l'oreille, poussa un cri de douleur. Elle tira sur sa tunique afin de dénuder son épaule droite et aperçut l'araignée qui venait de la mordre. Les gestes frénétiques

qu'elle fit pour se débarrasser de l'araignée sans la blesser auraient pu être cocasses si Drisinil avait eu l'esprit à rire. Éreintée, l'esprit embrouillé par le poison, elle parvenait uniquement à river son regard sur les taches noires qui envahissaient toute la salle. Certaines des autres conspiratrices finirent par le remarquer également. Elles chuchotèrent, leurs yeux grands ouverts.

Quelque chose frôla le bras de Drisinil. Elle poussa un cri avant de se retourner. Une des vipères de Quenthel venait de la toucher.

— Reste près de moi, lui dit la Maîtresse d'Arach-Tinilith.

Le nombre d'araignées continua à augmenter dans la salle. De véritables hordes d'arachnides grouillaient maintenant sur les corps des conspiratrices et s'insinuaient sous leurs robes pour les mordre, recouvrant leurs chairs comme s'il s'agissait de pustules nées d'une horrible peste. Poussant des hurlements, leurs victimes, qui ne se souciaient plus de la nature sacrée des créatures à huit pattes, s'agitèrent pour les écraser et s'en défaire. Elles ne parvinrent toutefois pas à toutes les éliminer. Quelques-unes des traîtresses eurent la présence d'esprit d'activer les enchantements de protection de leurs talismans, découvrant malheureusement que leur magie était inutile.

Les rangs supérieurs des gradins constituaient le seul espace libre de toute araignée. Prenant conscience que les créatures sacrées ne se préoccupaient pas d'elles, les loyalistes se mirent à railler le sort funeste des traîtresses. Lorsqu'une conspiratrice essayait de rejoindre la partie supérieure de l'amphithéâtre, une sentinelle la repoussait à l'aide d'un coup de masse ou de fouet. Certaines sentinelles tirèrent même quelques carreaux de leurs arbalètes de poing pour empêcher les femelles de quitter la salle par la porte d'entrée.

Drisinil resta aux côtés de Quenthel, les araignées grouillant sur ses pieds sans toutefois lui prêter attention. Elles n'hésitèrent cependant pas à grimper sur la haute prêtresse sans la mordre. Cette dernière s'esclaffa et se pencha en avant pour en ramasser davantage et les faire tomber sur sa tête jusqu'à ce que les créatures la recouvrent presque complètement. Ses yeux rouge vif se distinguèrent parfaitement au milieu de son masque animé et granité.

Les hurlements finirent par mourir et révélèrent les psalmodies enthousiastes de Vlondril, les araignées la déchiquetant. Ses cantiques finirent également par mourir après quelques instants. Drisinil vit le cadavre de sa tante s'effondrer au milieu du carnage, la reconnaissant uniquement grâce à sa robe de jade. Le visage de Molvayas était boursouflé et ensanglanté, méconnaissable.

Quenthel contempla les survivantes et déclara :

— Nous avons demandé à Lolth qu'elle nous envoie un signe, et elle nous a entendues. Mes ennemies sont mortes et je suis toujours en vie, vêtue d'une robe d'araignées sacrées aux yeux de notre déesse. Je suis la Maîtresse d'Arach-Tinilith et mes serviteurs ne remettront plus jamais en question mes ordres, sous peine de mourir dans l'agonie pour leur effronterie.

Les prêtresses et novices survivantes acquiescèrent sans rechigner.

— Parfait, dit la prêtresse Baenre. Vous êtes très sages, et je vais donc vous faire une promesse. Nous allons arrêter une bonne fois pour toutes ces attaques nocturnes contre le temple. Nous allons recouvrer nos pouvoirs magiques. La voix de Lolth va de nouveau résonner en ces lieux. Notre ordre et notre temple vont en sortir grandis, je vous le promets. Mais maintenant, nettoyez-moi ce carnage.

Les araignées commencèrent à disparaître, de la salle et du corps de Quenthel. Drisinil ne réussit même pas à savoir si elles quittaient la salle en rampant sur les murs ou en se téléportant.

— J'ai réussi, déclara la novice. J'ai réuni les traîtresses comme vous l'aviez exigé. Je vous prie maintenant de me donner l'antidote.

Quenthel lui sourit.

— Il n'existe pas.

— Pardon ?

— Je ne t'ai jamais empoisonnée. Le liquide qui coule dans tes veines est un simple stimulant utilisé contre la somnolence. Je t'en ai donné suffisamment pour que les effets te semblent alarmants, mais ils vont bientôt s'estomper.

— Vous mentez ! Vous vous jouez de moi !

— Je t'aurais bien empoisonnée si j'avais eu un tel poison en ma possession, mais comme ce n'était pas le cas, j'ai dû improviser.

Drisinil ressentit une forte humiliation et le besoin de prouver qu'elle n'était pas une complète imbécile.

— Eh bien, lâcha-t-elle, vous avez réussi à piéger tout le monde. Je savais bien que Lolth ne contrôlait pas ces araignées. C'était vous. Grâce à un parchemin ou un objet que vous avez activé avant de pénétrer dans l'amphithéâtre.

— Si c'est vrai, est-ce vraiment important ? (Une araignée jaune s'extirpa des cheveux blancs de Quenthel et descendit sur son épaule. Elle ne lui prêta pas attention.) Lolth nous a appris que la ruse et la force devaient prédominer sur l'imbécillité et la faiblesse. Le résultat de ce petit test, quoi que tu puisses en dire, est en accord avec sa volonté. Mais parlons maintenant de ton avenir.

Drisinil déglutit.

— Vous avez promis de m'épargner.

— Ah bon, j'ai fait une telle promesse ? lui répondit Quenthel en souriant. Contrairement à d'autres, les Baenre tiennent généralement leurs promesses. Une bonne réputation facilite toujours certaines transactions. Cependant, je n'ai jamais promis de ne pas te punir.

— Je comprends. J'accepterai bien évidemment le fouet ou toute autre punition similaire.

— C'est très gentil de ta part. Alors, que dis-tu de la chose suivante ? Nous allons couper tes huit doigts restants, ainsi que ta langue.

Drisinil crut l'espace d'un instant avoir mal entendu.

— Vous devez plaisanter.

— Oh que non. Je crois fermement que tu es à l'origine de la cabale contre moi, et j'ai bien l'intention de m'assurer que l'envie te passera de fomenter d'autres complots. À tout jamais. Si tu ne peux pas parler, incanter des sorts ou même saisir une arme, cela devrait convenir. Bien évidemment, ton avenir à Arach-Tinilith est à jamais compromis et je doute que tu reçoives un accueil très chaleureux dans ton foyer. Je doute également que Mez'Barris Armgo porte un intérêt particulier envers une fille horriblement handicapée et complètement inutile. Elle jugera peut-être bon de te supprimer ou de te faire enfermer.

Furieuse, paniquée, Drisinil essaya de frapper Quenthel, en vain. Des mains puissantes la saisirent par-derrière et l'entraînèrent, puis elle reçut un coup puissant à la tête. Ses jambes se dérobèrent sous elle. Elle se serait effondrée sans l'assistance des gardes.

La voix de Quave se fit entendre dans l'esprit de Drisinil.

— Nous la tenons, Maîtresse.

— Merci, répondit Quenthel. Conduisez-la dans la salle de pénitence et ligotez-la.

— Oui, Maîtresse, répondit Quave. Je suppose que vous vous chargerez personnellement de lui couper les doigts et la langue.

— J'aimerais bien, déclara la haute prêtresse Baenre, mais une autre affaire requiert mon attention expresse. Vous pouvez donc vous en charger. Amusez-vous bien. Prenez toutefois garde qu'elle ne meure pas. Les victimes peuvent s'étouffer et mourir dans leur propre sang lorsque leurs langues sont coupées.

Pharaun se détendait sur le siège et savourait les doigts du coiffeur qui massait son cuir chevelu. Ce n'était pas aussi relaxant qu'un massage complet du corps, mais c'était toutefois apaisant.

Le coiffeur bavardait, le mage répondant de temps à autre avec un grognement ou un « en effet » évasif. Comme tous les autres clients de toutes les races à travers toutes les époques, supposait-il, il n'écoutait pas vraiment le coiffeur.

L'échoppe du coiffeur, une petite salle embaumant la pommade et l'onguent, s'ouvrait sur la rue ; il était bien plus intéressant d'observer le spectacle proposé par le Bazar. Un roturier passa devant la devanture avec une caisse contenant une poule qui gloussait, l'animal importé des Contrées de la lumière. Un marchand lui avait probablement promis que le volatile pondrait des années durant, même si en réalité de tels animaux se plaisaient rarement en Outreterre. Un portraitiste peignait son sujet, son pinceau magique lui permettant de remplir sa toile avec une rapidité stupéfiante. Un marchand d'armes passa un kobold ligoté et bâillonné au fil de sa rapière afin de démontrer le tranchant de sa lame.

Ryld, sa capuche remontée, sa cape épousant bien son corps et *Pourfendeuse* cachée aux yeux de tous par un sort de dissimulation lancé par Pharaun, traînait dans le coin dans une grande tente aux pans repliés. Des jeux de tous les types y étaient présentés. L'imposant spadassin se tenait devant un plateau de *sava*, réfléchissant à la stratégie à employer dans une difficile partie où il avait lui-même placé les pions en onyx et en cornaline.

Un changement soudain intervint par-delà la porte de l'échoppe, tout le monde dans la rue regardant vers le nord. Certains individus se mirent à se serrer contre les étals pour dégager l'allée centrale. Un roturier déguenillé à l'apparence sournoise se précipita dans la direction opposée.

Ryld avança d'un pas nonchalant jusqu'à l'entrée de la tente, regarda dans la direction de tous les regards puis fit un petit signe de tête à Pharaun, confirmant ce que le mage avait déjà deviné. Une patrouille se dirigeait vers eux.

Pharaun aurait espéré profiter de cinq minutes supplémentaires, mais il devait malheureusement abandonner le coiffeur avant que l'artisan ait terminé sa coupe. Une véritable tragédie… qu'il ne pouvait toutefois éviter.

Un instant plus tard, la patrouille pénétra dans leur zone, les gardes lançant des regards sévères çà et là, leur marche rendue silencieuse grâce aux bottes magiques qu'ils portaient. La patrouille était placée sous les ordres d'une prêtresse d'Arach-Tinilith qui était armée d'une baguette en bois poli. Elle était assistée d'un professeur de Melee-Magthere et de Gelroos Zaphresz, un des jeunes collègues de Pharaun à Sorcere. C'était bien malheureux. Possédant une véritable réserve de plaisanteries et de chansonnettes comiques, Gelroos était d'une compagnie agréable. Mais si Pharaun l'assassinait aujourd'hui, il n'aurait jamais à s'inquiéter du fait que Gelroos puisse tenter un jour de l'assassiner.

En sus des trois officiers, la patrouille comprenait plusieurs élèves guerriers, des garçons que Ryld avait très certainement instruits à un moment ou un autre. Pharaun ne se souciait pas particulièrement de ces jeunes soldats. Les officiers représentaient la véritable menace.

Le maître de Sorcere attendit que les gardes les aient dépassés puis, prenant par surprise le coiffeur, il retira la serviette contenant ses cheveux qui recouvraient sa poitrine, se leva et donna à l'artisan une pièce d'or, une rémunération princière pour ses services. Il posa un doigt sur ses lèvres pour lui intimer le silence et toute demande d'explication. Il saisit son piwafwi dont il avait dissimulé l'élégance avec une illusion mineure, le passa sur ses épaules, se dirigea vers la sortie de

l'échoppe et regarda à l'extérieur.

La patrouille s'était éloignée d'environ vingt pas dans la rue principale. Et elle allait bientôt disparaître au coin d'une rue. Pharaun devait donc agir maintenant. Il recouvra la moitié inférieure de son visage d'un morceau d'étoffe de soie puis sortit dans la rue en brandissant une bille en verre et une pincée de rouille. Puis il se mit à incanter. Ses cheveux à moitié coiffés se dressèrent sur la moitié de son crâne et l'air se remplit subitement d'ozone. Une étincelle crépitante blanc et bleu apparut dans l'air devant lui avant de filer dans la rue.

Lorsqu'elle atteignit la patrouille, l'étincelle lumineuse explosa en une boule d'éclairs qui recouvrit toute la zone. La plupart des jeunes soldats inexpérimentés se tortillèrent sous l'effet des brûlures avant de s'écrouler à terre, aucun d'eux ne possédant la force spirituelle ou le talisman protecteur qui aurait pu réduire les dégâts et les empêcher de tomber. Malheureusement, les arcs électriques grésillants et bondissants frappèrent aussi quelques marchands et clients proches. Pharaun ne désirait pas particulièrement blesser des non-combattants, mais la rue centrale était tout simplement trop bondée.

Les autres membres de la patrouille se retournèrent. Le capitaine de Melee-Magthere était brûlé, ses vêtements noircis et fumants, mais s'il ressemblait à Ryld, ses brûlures ne le ralentiraient pas. Gelroos et la prêtresse ne semblaient pas avoir été affectés par la boule d'éclairs. La femelle se retourna plus rapidement que les autres, son bâton levé. Grâce à son anneau d'argent, Pharaun apprit que son arme était une baguette de toiles d'araignée, une arme capable de recouvrir et d'enchevêtrer ses victimes dans une toile de filaments gluants.

Il n'avait nullement l'intention de supporter une telle humiliation. Il récita rapidement plusieurs mots magiques et lança son bras en avant. Cinq éclats d'énergie arcanique s'échappèrent de ses doigts, traversant la rue à vive allure, et frappèrent la prêtresse à la poitrine. Elle recula et tomba en arrière.

Gelroos, un mâle au physique maigre et nerveux, et aux yeux caves, le dos légèrement voûté, regarda dans la rue en s'écriant :

— Maître Mizzrym !

— Je constate que ma faculté à créer des déguisements non magiques n'est pas très développée, répondit Pharaun en souriant malicieusement, mais il est vrai que nous nous connaissons plutôt bien.

— Vous avez tout à fait le droit d'essayer de tuer un autre maître de Sorcere, déclara Gelroos. C'est une règle acceptée. Mais vous avez dépassé la mesure en frappant ces jeunes novices. C'était un acte inutile et gratuit, et leurs mères n'apprécieront pas leur mort. Un beau gâchis. Elles me récompenseront pour vous avoir supprimé.

— Changerez-vous d'avis si je vous avoue que je fais cela pour débarrasser Menzoberranzan de deux menaces jumelles ? demanda Pharaun.

Gelroos leva ses mains pour préparer un sort, les soldats survivants le chargeant.

— Bon, eh bien, c'est raté, dit Pharaun en se préparant également à lancer un sort.

Gelroos acheva son incantation quelques secondes avant Pharaun. Tremblant et se craquelant, la surface de la rue principale cracha des pierres dans l'air. L'effet ressemblait à un geyser, excepté que les pierres ne retombèrent pas au sol. Elles tournoyèrent les unes autour des autres et se réunirent pour former une silhouette imposante ressemblant vaguement à un drow – comme une statue héroïque abandonnée par son sculpteur dès les premiers coups de burin. Ses pas faisant trembler le sol, la créature avança dans la rue au milieu des étals.

Pharaun faillit s'impressionner d'un tel sort. Il n'était pas aisé d'invoquer et de contrôler un esprit élémentaire de la terre – une créature également difficile à repousser – mais l'apparition de la

créature n'ébranla pas sa concentration. Il poursuivit son incantation tout en lévitant dans les airs pour éviter, momentanément, les épées des guerriers approchant.

Il prononça la dernière syllabe de son sort. Une dague de glace jaillit de sa main. Gelroos l'esquiva, mais la lame conjurée explosa, criblant sa cible d'éclats de glace. Un éclat lacéra la joue du mage adverse et il chancela, Pharaun constatant malheureusement qu'il n'était pas grièvement blessé.

Dans la rue sous les pieds de Pharaun, les jeunes guerriers dégainèrent leurs arbalètes. D'autres se mirent à léviter. En se précipitant dans sa direction, ils étaient arrivés à hauteur de la tente du marchand de jeux dans laquelle se trouvait Ryld… qui en sortit brusquement. Une demi-heure plus tôt, il avait acheté un cimeterre pour cette bataille-là, mais c'était *Pourfendeuse* – redevenue visible à son contact – qu'il tenait entre ses mains. Il avait choisi de ne plus dissimuler son identité puisque Gelroos avait reconnu Pharaun.

L'épée large frappa ici et là, chacun de ses coups faisant tomber un adversaire. Beuglant à ses laquais de se retourner pour affronter cette nouvelle menace, le collègue de Ryld essaya de le rejoindre.

Des pierres, aussi liquides que du magma, remontèrent du sol pour remplir le corps de l'élémentaire. Elles servaient principalement à renforcer et agrandir le corps de la créature, mais elle en accumula une partie dans la paume de sa main et façonna une lance de pierre qu'elle destinait à Pharaun.

Le mage prit une petite fiole d'eau dans l'une de ses poches. Il la brandit en l'air et commença à incanter. Il sentit les murs du cosmos se rétrécir et l'espace d'un instant, il aperçut une infinité d'autres Pharaun en pleine invocation dans des réalités parallèles, s'évanouissant ou se rapprochant de lui comme des reflets dans un miroir, leurs visages lui ressemblant de moins en moins.

Une lumière écarlate le frappa à la poitrine. Gelroos avait dû l'invoquer. La douleur provoquée par la brûlure s'avéra atroce à supporter. Pharaun lutta pour achever l'incantation de son sort, ses composantes verbales et gestuelles.

Il n'était pas convaincu d'avoir réussi son incantation jusqu'à ce qu'il voie apparaître un vide, une brèche trouant le matériau qui cimentait la matière elle-même, sous les pieds de l'élémentaire. La créature lança son bras en arrière pour jeter sa pique de pierre, mais le magma liquide qui s'était vidé dans son corps pour le consolider s'en extirpa pour s'écouler dans la brèche. La plaie ouverte dans la structure même du monde se contracta et se referma. Tremblant et grondant, l'imposante créature de pierre se brisa.

Pharaun reprit ses esprits. La lumière écarlate semblait lui avoir seulement éraflé et piqué les chairs. Il lança un grand sourire en direction de Gelroos.

— Encore un effort, cher collègue.

— Pas de problème, lui dit le jeune mage en souriant.

Les deux mages se mirent de nouveau à incanter.

Une vague de force mystique se mit à grésiller autour du mage Mizzrym, sans parvenir toutefois à mordre ses chairs. Son propre sort, invoqué grâce au petit miroir qu'il utilisait pour s'admirer, fit résonner l'air autour de Gelroos d'un son cristallin et carillonnant. Le jeune mage hurla et se transforma instantanément en une statue inerte composée de verre lisse.

Un fracas métallique retentit sous les pieds de Pharaun. Il baissa la tête. Ryld semblait avoir quelques difficultés, mais le barrage de grêle que Pharaun conjura sur les guerriers novices changea la donne. Ryld abattit le maître-instructeur de Melee-Magthere, se retourna prestement pour éliminer un jeune lancier et le combat prit fin.

Pharaun observa le champ de bataille. Malgré leurs brûlures et leurs blessures, certains des jeunes guerriers étaient encore en vie, mais ils ne représentaient plus aucun danger. Son objectif avait été d'éliminer les maîtres de l'Académie. Une telle action impressionnerait les fugitifs.

Il redescendit dans la rue.

— Cela n'a pas été trop difficile. Rétrospectivement, il est bien dommage que nous n'ayons pas éliminé Greyanna et ses alliés de la même manière.

Ryld poussa un grognement, tira sur la cape d'un guerrier décédé et retira le sang qui recouvrait la lame de *Pourfendeuse*.

— Pourrais-tu briser Gelroos avant notre départ ? lui demanda Pharaun. Car sinon il va bientôt recouvrer sa forme de chair et de sang.

— Tes désirs sont des ordres.

Ryld leva son épée large.

Chapitre 15

Drapée dans un *piwafwi* noir et uni, la capuche lui couvrant le visage, Quenthel marchait d'un pas lourd en direction des quartiers sud de la cité. L'expérience était étrange, unique pour elle. La prêtresse était à pied et ne montait aucun lézard ou disque flottant. Elle était seule, sans gardes ou serviteurs pour la protéger, et la chose la plus étrange encore était que personne ne lui prêtait réellement attention. Les esclaves s'écartèrent bien sûr devant elle et les mâles lui adressèrent un signe de tête respectueux et hâtif, mais personne ne la craignait ou ne reculait devant sa magnificence. Elle fut même contrainte de se montrer obéissante vis-à-vis des femelles nobles qu'elle croisa, de peur que leurs gardes ne la châtient pour son insolence.

Cette expérience était irritante, singulière, mais néanmoins quelque peu attrayante. Dans ses pensées les plus secrètes, elle s'était simplement vue fuir l'adversaire implacable qui œuvrait si assidûment à la supprimer. C'était peut-être la seule façon pour elle de survivre. Si elle choisissait de fuir ses responsabilités à la minute même, elle était sur la bonne voie. Elle avait réussi à sortir discrètement de Tier Breche sans que personne, espérait-elle, l'ait remarquée.

La fuite était cependant une pensée lâche, indigne d'une Baenre, et le seul fait d'y avoir pensé l'espace d'un instant la rendit furieuse. Avant que les attaques aient commencé, elle n'avait jamais pensé à fuir. Elle tourna au coin d'une rue et Qu'ellarz'orl apparut devant elle. Elle était proche de sa destination et concentra ses pensées sur l'affaire qui la concernait.

Quitter discrètement l'Académie s'était avéré plutôt difficile. Elle avait dû tout d'abord trouver des vêtements quelconques qui lui permettraient de se faire passer pour une roturière. Elle ne possédait bien évidemment pas de *piwafwi* ordinaire dans sa garde-robe, ses atours étaient tous précieux et ornés de joyaux, mais elle en avait trouvé un dans les effets personnels d'une cuisinière. Après s'être débarrassée d'elle de crainte que le vol du vêtement ne soit rapporté, elle avait dû sortir d'Arach-Tinilith sans que personne la remarque, y compris ses propres sentinelles. Elle avait finalement dû rejoindre furtivement la périphérie du plateau et se laisser flotter jusque dans la cité en contrebas en échappant une fois encore à la vigilance des gardes postés en haut des escaliers de l'Académie.

Elle avait cependant réussi et était convaincue qu'elle parviendrait à revenir à l'Académie sans éveiller aucune alarme, et cela malgré l'état d'alerte renforcé sur le plateau.

Une route sinuait le long de Qu'ellarz'orl jusqu'aux forteresses des plus grandes familles de Menzoberranzan. Elle n'était pas interdite aux roturiers. Les marchands et les suppliants l'utilisaient sans cesse, mais ils étaient toutefois fouillés et interrogés par les patrouilles de la Maison Baenre.

Quenthel s'engagea sur la route tortueuse et arriva à plus de mi-parcours lorsqu'elle entendit le grognement et le sifflement caractéristiques d'un lézard de monte. Elle s'éloigna rapidement de la route pour rejoindre la forêt de champignons géants phosphorescents qui la bordait et s'accroupit derrière un spécimen particulièrement massif.

La patrouille, un officier monté et une douzaine de fantassins, passa à proximité d'elle sans lancer le moindre regard dans sa direction. Le fait de se dissimuler de ses propres soldats constituait une autre expérience bizarre, quasi surréaliste.

Lorsque les soldats furent suffisamment éloignés, elle rejoignit la route pentue et la gravit rapidement. Elle atteignit le sommet de la vaste proéminence en une minute. Devant elle s'élevaient

les bastions les plus opulents de la cité. La Maison Baenre, située à l'extrémité la plus à l'est du plateau, surplombait tous les autres édifices ; elle avait été édifiée sur le point le plus surélevé de toute la proéminence.

Elle se tourna vers la Tour des arcanes Xorlarrin, une grande flèche mince constituant la résidence de la Cinquième Maison. Des stries de lumière féerique chatoyantes barraient les murs de fer de la forteresse.

Elle gravit les marches escarpées jusqu'à la porte de la forteresse, sous l'œil vigilant des sentinelles postées sur les remparts. C'était cette même vigilance qui allait mettre fin à son anonymat.

Mais elle se débrouillerait.

Lorsqu'une sentinelle, armée d'une lance et d'une épée longue, s'avança vers elle à grands pas pour se renseigner sur sa présence en ce lieu, Quenthel lui dit :

— Je vais vous montrer une chose étonnante. Ne vous laissez pas gagner par la stupéfaction.

Le garde prit un air sceptique. Après tout, il vivait dans la Tour des arcanes et avait déjà dû voir un grand nombre de prodiges.

— D'accord, ma dame. Montrez-moi cette chose.

Elle ouvrit son *piwafwi* afin qu'il puisse apercevoir la broche de la Maison Baenre qui pendait à son cou.

Ses yeux s'écarquillèrent, mais il joua le jeu et conserva une attitude passive.

— Comment puis-je vous servir ? lui demanda-t-il doucement, un léger tremblement dans sa voix.

— Je veux entrer dans cette tour sans que personne me prête d'attention particulière ; et je veux m'entretenir seule avec votre Matrone.

— Veuillez me suivre.

Le garde lui fit franchir la porte et la mena dans un labyrinthe de couloirs de service que tous les bastions possédaient. Les couloirs finirent par les conduire dans une salle bien ordonnée aux sièges en grès à l'apparence confortable, un plateau de *sava* aux pions en cornaline et en obsidienne attendant un couple de joueurs, des fresques représentant certains des démons serviteurs de Lolth sur les murs.

La sentinelle l'abandonna pour aller quérir sa maîtresse. Quenthel laissée seule, sa nervosité la poussa à arpenter la salle de long en large. La porte finit par s'ouvrir et Zeerith Q'Zorlarrin apparut. Ses traits étaient quelconques, mais elle était reconnaissable par son maintien et son attitude dignes qui lui faisaient rarement défaut, même dans les situations les plus difficiles. Pour une Matrone, ses vêtements étaient plutôt simples et austères.

Les deux Princesses se saluèrent, puis Zeerith invita son hôte à s'asseoir.

— Lorsque Antatlab m'a dit que vous étiez venue sans escorte, je me suis demandé un instant s'il n'avait pas sombré dans la démence, lui dit la Matrone.

— Puis-je avoir confiance en sa discrétion ?

— Il sait tenir sa langue. Mais puis-je vous demander ce que me vaut le plaisir subit de votre compagnie ?

Quenthel lui narra les événements des trois nuits passées.

— Si je possédais encore mes pouvoirs, finit-elle par conclure, j'aurais pu régler facilement cette affaire, mais vu la situation… j'ai besoin d'aide.

Ces paroles l'irritèrent, mais elle devait l'avouer.

— Pourquoi chercher une aide en cet endroit ? demanda Zeerith.

— Les Xorlarrin ont toujours appuyé les Baenre et profité de cette union. Malgré tous mes

efforts, je ne vois pas ce que vous pourriez gagner avec ma mort. En outre, votre Maison peut se vanter de posséder certains des mages les plus chevronnés de Menzoberranzan. C'est pourquoi vous êtes la candidate idéale dans laquelle je peux placer ma confiance. M'aiderez-vous, Mère Matrone ?

Zeerith attendit un certain temps avant de répondre. Quenthel savait que la femelle réfléchissait de sang-froid sur la possibilité de l'aider, de refuser ou de la trahir. Où se trouvait son plus grand intérêt ?

— Votre détresse est un outrage, répondit finalement la Matrone Xorlarrin, un affront à l'encontre de toutes les prêtresses. Bien sûr que je vais vous aider. Contre dix mille talents d'or et votre soutien vis-à-vis de mon clan lorsque notre querelle avec la Maison Agrach Dyrr sera rendue publique.

— Quelle querelle ?

— Celle que je vais monter d'ici une ou deux dizaines. Alors, marché conclu ?

Quenthel serra les dents. Si elle s'était présentée à la Tour des arcanes dans ses plus beaux atours de Princesse Baenre, Zeerith aurait réfléchi à deux fois avant d'exiger quoi que ce soit, mais la Maîtresse avait révélé sa détresse en se présentant incognito et le marché requérait donc d'autres transactions.

— Oui, grogna-t-elle. J'accepte.

— Je vous remercie pour votre générosité. De quoi avez-vous besoin ?

— Chaque nouvelle nuit, commença Quenthel, un nouveau démon apparaît pour me tuer et je le repousse chaque fois du mieux de mes capacités. Si cela continue cependant ainsi, il est possible que cela soit moi qui disparaisse la prochaine fois. J'ai besoin d'en faire plus. J'ai besoin de stopper ces attaques et j'espère que vos mages possèdent un moyen de le faire. Je dois admettre que je n'en possède aucun. J'ai retourné chaque salle, coffre et tiroir d'Arach-Tinilith pour trouver quelque chose, en vain.

— Et c'est pourquoi vous êtes venue ici clandestinement. Vous voulez une arme, mais vous ne voulez pas que votre adversaire le sache. Sinon, il pourrait prendre des contre-mesures.

— C'est exact.

— Nous allons demander à Horroodissomoth, lui dit-elle en se levant. Si quelqu'un possède cette chose, c'est bien lui. En outre, il ne dira rien une fois votre affaire terminée.

Zeerith ouvrit la porte et donna l'ordre à Antatlab, posté à l'extérieur, d'aller chercher le mage de la Maison.

Horroodissomoth arriva peu de temps après. Quenthel ressentit une légère pointe de dégoût en le découvrant car le mage était l'antithèse parfaite de l'elfe noir énergique ordinaire. Ses traits étaient fatigués et ridés, et son dos voûté. Les rumeurs prétendaient que son apparence décrépite n'était pas le résultat d'un âge avancé, mais plutôt d'une redoutable expérience magique.

Se déplaçant avec raideur, ses membres craquant presque, Horroodissomoth attendit un instant avant que Zeerith l'invite à s'asseoir pour écouter le récit de Quenthel. L'attitude du mage s'avéra tout d'abord impassible, peut-être même complètement désintéressée, mais une lueur apparut dans ses yeux chassieux lorsqu'il comprit qu'elle lui demandait de résoudre un problème magique.

— Humm, dit-il, humm. Je pense posséder quelque chose qui pourrait vous aider. D'une certaine façon, je vais regretter de vous le donner car pour autant que je le sache, cet objet est unique. Même nous, les Xorlarrin, nous ne savons pas comment en fabriquer un autre. Mais d'un autre côté, j'ai toujours voulu savoir s'il fonctionnait réellement.

Certains commérages prétendaient que dans un lointain passé, les femelles de la Maison Ousstyl s'étaient croisées avec des humains. Les membres actuels de la famille Ousstyl certifiaient bien évidemment le contraire et faisaient de leur mieux pour punir quiconque colportait cette rumeur. Pourtant, en observant Talindra Ousstyl, la Mère Matrone de la Cinquante-Deuxième Maison, par-dessus la table, Faeryl pouvait facilement y croire. Talindra était grande et très décharnée pour une elfe noire. Sa mâchoire était trop carrée et ses oreilles pas assez pointues. Mais la preuve la plus flagrante était le nombre de plats vides devant elle. Elle avait dévoré les mets des sept plats proposés avec la voracité insatiable d'une créature inférieure.

Talindra acheva le souper par un renvoi juteux et sonore.

— Mille excuses.

— Je vous en prie, dit Faeryl.

Elle crut entendre un bruit lourd et sourd provenant d'une autre pièce de la résidence ambassadoriale. Elle tressaillit intérieurement, mais Talindra ne parut rien détecter.

— Eh bien, déclara la Matrone, c'était délicieux, mais je pense que vous ne m'avez pas invitée à souper dans cette salle privée pour parler de cuisine.

Faeryl lui sourit.

— Vous avez raison. Et je dois vous avouer une chose. Je ne m'occupe pas uniquement des intérêts de Ched Nasad. Il m'arrive parfois d'œuvrer pour ceux de la Maison Zauvirr.

— Je le comprends très bien, dit Talindra en levant sa coupe en or. Pour la famille. La famille avant tout.

Faeryl leva également sa coupe pour porter le même toast. Elle appréciait le goût sucré du vin de dessert, mais celui-ci était bien trop sucré, presque écœurant. Sa nervosité devait y être pour quelque chose.

L'émissaire reposa sa coupe.

— Je veux savoir si nos deux familles pourraient s'aider l'une et l'autre. À Ched Nasad, les Zauvirr sont alliés à la Maison Mylyl. Il en sera encore ainsi quelque temps. Mais le temps est venu également pour les Mylyl de connaître le déclin, leurs richesses et leur influence passant dans nos mains. Vous me suivez ?

— Vous désirez attaquer les Mylyl sans qu'ils puissent savoir qui sont les responsables, lui dit Talindra avec un grand sourire.

— En effet. J'ai donc pensé à faire appel à des intermédiaires.

Une personne poussa un petit gémissement dans l'ambassade. Faeryl se contracta, mais Talindra n'entendit rien une fois encore. Heureusement, les cris de douleur étaient assez communs dans les résidences elfes noires.

— Vous voulez que je vous prête certains de mes mâles, déclara la Matrone, afin de pouvoir rentrer à Ched Nasad et attaquer les Mylyl. Cela paraît sensé. Ils n'auront pas la moindre idée de qui ils sont et ne sauront même pas pour qui ils travaillent. Mais que pourrais-je gagner d'une telle union ? Pourquoi…

Un guerrier ouvrit brusquement la porte, avança à grands pas vers Talindra et leva un gourdin en métal.

La Matrone fut malheureusement trop rapide pour lui. Se levant d'un bond, elle le frappa violemment à la mâchoire, dégaina un long couteau à sa ceinture et se tourna vers Faeryl.

L'ambassadrice s'empara du Baiser matriarcal qui était resté sous la table pendant tout le souper. Elle se leva précipitamment, fit tournoyer le marteau de guerre à tête de basalte devant la Matrone et la stoppa momentanément.

Les deux nobles s'affrontèrent pendant quelques secondes, aucune des deux ne parvenant à prendre l'avantage ; Talindra utilisa alors sa main libre pour serrer un médaillon rond accroché à son corsage. Une lueur écarlate jaillit entre ses doigts.

Si la Matrone possédait la faculté d'invoquer un sort, l'aspect du combat allait en être modifié. Faeryl désirait que ce dernier prenne fin rapidement, avant même que tout effet magique puisse se manifester. Elle chargea son adversaire en dirigeant son marteau sur la tête de Talindra.

Son attaque était cependant désinvolte et elle en subit les conséquences. La lame du couteau s'enfonça douloureusement dans ses côtes. Heureusement, elle ne parvint pas à pénétrer la cotte de mailles qu'elle portait sous sa robe de soie. Le Baiser matriarcal frappa Talindra au visage et cette dernière s'effondra à terre. Sa main glissa de l'amulette et la lueur s'évanouit.

Une seconde plus tard, un deuxième garde entra précipitamment dans la salle.

— Nous les avons tous fait prisonniers, ma dame.

Le guerrier était un mâle aux traits rudes, au nez cassé et à l'incisive ébréchée, qu'elle avait parfois invité dans son lit.

— C'est parfait, déclara Faeryl. Combien parmi eux avez-vous été contraints de tuer ?

— Un seul, mais nous pourrions tuer les autres. Si je peux me permettre, cela serait plus raisonnable et nous éviterait de les ligoter tous.

— En effet, mais je te rappelle que je suis venue ici pour promouvoir de bonnes relations entre Menzoberranzan et Ched Nasad. Même si une certaine conspiratrice a rendu mes efforts inutiles, je ne vais pas aggraver encore davantage la situation en commettant plus d'actes de violence que nécessaire. Tes soldats feront ce que je leur ordonne de faire. Déshabillez les Ousstyl, bâillonnez-les et ligotez-les.

Talindra poussa un grognement et chercha son couteau à tâtons. Impressionnée que la Matrone soit encore consciente après le coup reçu à la tête, Faeryl poussa le couteau du pied, hors de sa portée.

— Vous ne pouvez pas nous faire ça, déclara Talindra d'une voix rauque, pas à la Maison Ousstyl. Nous sommes puissantes et nous n'oublions jamais un affront.

Malgré sa tension, Faeryl sourit. L'arrogance de la Matrone était terriblement hors de propos. La Maison Ousstyl était si insignifiante que ses membres ne savaient même pas que l'ambassadrice avait perdu les faveurs de Triel Baenre. Sinon ils n'auraient jamais accepté une invitation à souper en compagnie d'une paria.

Faeryl frappa de nouveau Talindra pour la plonger une bonne fois pour toutes dans l'inconscience. Elle traversa ensuite l'ambassade afin d'exhorter ses laquais à se hâter. Ils porteraient tous bientôt les vêtements des Ousstyl. Faeryl se satisfit pour la première fois du petit nombre de serviteurs placés à son service. S'ils avaient été plus nombreux, les vêtements des Ousstyl n'auraient pas suffi.

Faeryl et ses lieutenants passèrent les beaux habits des dignitaires de la famille Ousstyl, ses soldats enfilant les *piwafwis* et les cottes de mailles des gardes du corps de Talindra, sans oublier leurs armes.

Les étrangers dissimulèrent des provisions sous leurs manteaux. Leur nombre était cependant insuffisant car ils ne pouvaient pas en emporter beaucoup. Avec un peu de chance, ils pourraient chasser et fourrager sur le chemin du retour. Ils se dirigèrent finalement vers les écuries du manoir ambassadorial où Talindra avait laissé son disque flottant.

Faeryl remarqua la nervosité et les yeux écarquillés de ses serviteurs. Même si elle prêtait bien attention de le leur cacher, elle redoutait tout autant la suite des événements. Était-ce une folie de

faire fi de la décision expresse de Triel Baenre la retenant à Menzoberranzan, surtout que Faeryl et ses prêtresses n'avaient plus aucun objet magique en leur possession ?

Elle pensait que non. Il aurait assurément été imbécile d'attendre tranquillement dans l'ambassade et de ne rien faire tout en sachant que Triel finirait par ordonner son arrestation. Même si elle ne se préoccupait pas de son propre sort, chaque nouvelle heure la rendait de plus en plus anxieuse ; elle désirait en effet savoir ce qui avait stoppé les caravanes en provenance de Ched Nasad. Elle ne se souciait pas uniquement du commerce, mais également du sort de la Cité des toiles chatoyantes – elle craignait qu'un malheur se soit abattu sur la cité.

Elle devait savoir. Tout événement majeur affectant Ched Nasad pouvait très bien nuire à la Maison Zauvirr et affaiblir sa propre position. En sus, même si elle ne l'admettrait jamais, elle se souciait vraiment du bien-être de sa ville d'origine. Ce sentiment n'était pas de l'amour, de la loyauté ou une tout autre émotion étrangère aux drows, mais Ched Nasad avait cependant façonné la personne qu'elle était aujourd'hui. C'était une partie d'elle-même et tout ce qui pouvait faire du tort à la cité la touchait également.

Quoi qu'il en soit, l'agression et le vol de ses invités avaient scellé son sort.

Les lézards de monte et de somme sifflèrent et grognèrent lorsque le groupe pénétra dans les écuries. Faeryl aurait bien voulu prendre certaines des bêtes avec elle, mais il n'en était pas question en raison de leur nombre réduit.

Le disque flottant de la Matrone était une pierre ronde et plate surmontée d'un trône en ivoire, l'objet flottant à trente centimètres environ du sol. Le disque était illuminé d'une douce lumière blanche teintée très légèrement de vert.

Faeryl ayant passé les atours de Talindra, elle sauta sur le disque, s'assit dans le siège rembourré et commanda mentalement à l'objet de se lever à la hauteur adéquate à son rang. Elle attendit un instant, rien ne se passant, et crut que la Matrone avait truqué l'objet pour empêcher quiconque de le monter… mais la plateforme circulaire s'éleva finalement. Le disque était toutefois lent, une chose escomptée de la part de la Cinquante-Deuxième Maison de la Cité des araignées.

Deux des soldats de Faeryl ouvrirent les portes des écuries et le groupe sortit dans la rue, ses serviteurs se hâtant de l'encercler dès que l'espace fut suffisant pour les accueillir.

Ils s'éloignèrent du manoir luminescent qui les avait abrités pendant quatorze ans, passèrent à côté de la ruelle où Umrae avait trouvé la mort, puis poursuivirent leur route. Faeryl n'aperçut aucun des espions de Triel, mais elle sentit leurs regards dans son dos. Elle craignait de se faire reconnaître.

Mais elle était peut-être trop craintive. La plupart des individus voyaient ce qu'ils s'attendaient à voir. Les espions avaient vu les Ousstyl pénétrer dans la résidence et comme ils pouvaient s'y attendre, ils virent repartir les mêmes membres de cette Maison mineure. Pourquoi un individu se soucierait-il d'y regarder de plus près alors qu'il était convaincu de ce qu'il voyait ?

C'était du moins la théorie. Et sur l'instant, elle lui parut discutable car elle jouait sa vie sur cette éventualité.

Son petit groupe quitta les environs de l'ambassade sans que personne tente de les arrêter, une chose qui ne prouvait malheureusement rien. Les espions ne sortiraient pas de leurs cachettes pour affronter les fugitifs. Ils choisiraient plutôt de filer le camp afin de prévenir une compagnie de guerriers qui arrêterait alors les filles et les fils de Ched Nasad dans les rues mêmes de la ville.

Malgré son expression calme et hautaine, ses muscles étaient tendus et sa bouche se dessécha au fur et à mesure qu'ils traversaient diverses avenues. Elle se dirigeait pour l'instant vers Narbondellyn, le quartier où se dressait la modeste citadelle des Ousstyl. Les espions s'attendaient

en effet qu'ils se rendent à cet endroit.

Les drows croisés dans les rues firent de leur mieux pour dégager le passage devant la Matrone, même si elle appartenait à une Maison mineure. Elle leur en fut reconnaissante. Les charrettes lourdement chargées et les véhicules similaires ne purent cependant pas se retirer aussi rapidement. L'avancée des imposteurs s'en retrouva ralentie, une situation encore plus éprouvante pour les nerfs.

Ils finirent par franchir Narbondel elle-même, l'anneau scintillant ayant gravi les trois quarts de la grande colonne de pierre. Faeryl aperçut la forteresse de Talindra et donna l'ordre à ses serviteurs de changer de direction. S'ils venaient à trop se rapprocher du bastion, certains des gardes postés aux remparts finiraient par percer leurs déguisements.

Ils continuèrent vers le sud, sans encombre. Si des espions les avaient pris en filature, l'ambassadrice était convaincue qu'elle les aurait aperçus. Faeryl prit une profonde inspiration, son stratagème ayant apparemment fonctionné, et elle essaya de se détendre. Mais elle n'y parvint pas encore. Il lui faudrait peut-être attendre d'arriver dans le Bauthwaf ou mieux encore, de sortir complètement du territoire des Menzoberranyrs…

Le chemin des étrangers les mena à l'ouest de la proéminence rocheuse de Qu'ellarz'orl, ses pentes recouvertes d'énormes champignons. Puis ils atteignirent finalement une des cent portes de la ville qui s'ouvraient sur les tunnels au-delà. Les Menzoberranyrs les protégeaient toutes, cette dernière s'avérant toutefois d'une importance mineure. Elle était gardée par un petit nombre de gardes.

Les fugitifs s'en approchèrent avec assurance, comme s'ils s'attendaient légitimement que les sentinelles leur fassent franchir la porte. Les gardes durent se demander pourquoi une haute prêtresse avait enfilé une cape et une robe élégantes, montée sur son disque de transport cérémoniel, pour une excursion dans les cavernes sales et dangereuses de l'Outreterre, mais les caprices d'une Matrone faisaient loi à Menzoberranzan. Ils lui obéirent sans rechigner puis ils se mirent, du moins la plupart, à la pénible tâche de desserrer les valves de granit en adamantium commandant l'ouverture de la porte.

Un officier lorgna pensivement Faeryl. Il avait un visage amusé et finaud et était plus petit que la majorité des mâles, ce qui ne le gênait visiblement pas à porter la lourde épée large qui pendait à sa bandoulière. Même s'il portait la lame d'un guerrier, il avait remplacé sa cotte de mailles – une armure qui pouvait gêner le lancement des sorts profanes – par une cape et un pourpoint équipé d'innombrables poches révélateur de sa profession. Il était donc à l'évidence à la fois guerrier et mage. Lorsqu'elle finit par le regarder à son tour, il baissa la tête avec respect, mais reprit son examen dès qu'elle détourna la tête.

Elle se retourna dans sa direction.

— Capitaine, c'est bien ça ? lui demanda-t-elle.

Le drow de petite taille la salua rapidement.

— Capitaine Filifar, ma dame, à votre service.

— Veuillez vous approcher.

Filifar lui obéit. S'il trahissait toute méfiance, elle ne s'exprimait que dans son regard. Les deux énormes araignées sculptées dans les battants de la porte commencèrent à bouger légèrement. Faeryl comprit qu'elles s'extirperaient de la sculpture si le capitaine leur en donnait l'ordre.

— Vous avez l'air d'être un mâle plutôt intelligent, lui dit-elle en l'observant depuis le haut de son disque flottant.

— Merci, ma dame.

— Vous avez peut-être reçu l'ordre, poursuivit-elle, d'empêcher le passage d'une délégation de

Ched Nasad.

— Non, ma dame.

La main de Filifar s'agita très légèrement. Elle hésitait entre saisir la poignée de son épée ou des composantes de sorts dans une de ses poches.

— Vos subalternes se sont contentés de cet ordre, ne cherchant pas plus loin, mais vous êtes plus rusé. Vous avez certainement dû obtenir la description physique de l'ambassadrice afin de pouvoir la reconnaître si d'aventure elle se présentait devant cette porte.

Filifar serra les dents.

— Ma dame, répondit-il, ma compagnie est bien armée et bien entraînée. Vous avez peut-être même aperçu les araignées sculptées dans…

Faeryl leva sa main.

— Calmez-vous, Capitaine. Je ne vous veux aucun mal. Nous sommes de simples Menzoberranyrs qui bavardons pour tuer le temps en attendant que vos hommes aient terminé d'ouvrir la porte.

— Je suis au regret de vous dire, ma dame, que vous ayant vue de près, je ne peux plus les laisser faire.

Il recula précautionneusement de deux pas, se mettant hors de sa portée, puis se retourna pour donner l'ordre de stopper l'ouverture de la porte.

Faeryl l'arrêta net en lui montrant une broche en rubis clinquante ayant appartenu à Talindra.

— J'ai dit que vous étiez un mâle plutôt intelligent, Capitaine Filifar, mais je ne pense pas que vous soyez très riche. Vous ne portez aucun bijou et vos vêtements sont faits d'une étoffe très commune.

— Vous avez raison, ma dame. La fortune ne m'a pas souri.

— Mais elle peut encore le faire.

Faeryl sortit plusieurs bijoux, ceux que ses serviteurs avaient dérobés sur les Ousstyl et qui constituaient son propre butin. Elle les posa sur ses genoux et en déposa d'autres sur le rebord lumineux du disque flottant.

— Voilà une richesse suffisamment grande pour améliorer votre fortune et celle de vos soldats.

Filifar hésita un instant avant de répondre :

— Ma dame, je sais que la Mère Matrone Triel elle-même désire votre arrestation. Il serait malheureux de contrarier une Baenre.

— Il suffit simplement de prétendre que l'ambassadrice Zauvirr et ses serviteurs ne sont pas passés par *cette* porte ou de dire que vous ne les avez pas reconnus. Personne ne pourra y redire.

Il finit par acquiescer de la tête.

— C'est vrai. Pourquoi hésiter alors ?

Il retira son *piwafwi* afin de l'utiliser comme un sac improvisé et déposa les bijoux à l'intérieur. Certains des soldats aperçurent les actions de leur capitaine et se rapprochèrent pour regarder.

La porte franchie et loin derrière elle, Faeryl abandonna le disque flottant. Ce moyen de transport cérémoniel était tout bonnement trop lent. L'ambassadrice et son groupe avancèrent rapidement dans les tunnels situés à la périphérie du territoire menzoberranyr et passèrent à proximité d'avant-postes de chasseurs et de mines de diamant afin de rejoindre la véritable Outreterre au-delà.

Faeryl s'aperçut qu'elle souriait. Une chose absurde, bien évidemment. Elle venait d'abandonner un véritable trésor princier en bijoux, Triel allait assurément dépêcher des soldats pour la retrouver et elle était quasi certaine qu'un terrible danger les attendait droit devant. Mais d'une certaine façon, pour le moment, tout ceci lui importait peu. Faeryl avait berné tous ses adversaires et

après quatorze longues années, elle rentrait finalement chez elle.

Les fugitifs tournèrent dans un nouveau passage et des silhouettes noires parurent sortir des murs du tunnel devant eux. Les Zauvirr se retournèrent pour s'enfuir. Les ombres se lancèrent à leurs trousses.

En périphérie du territoire menzoberranyr, Valas Hune parvenait véritablement à ressentir la vie sauvage qui se développait au-delà. Il sentait ses vastes espaces labyrinthiques et entendait ses silences lourds de sens. Il sentait et goûtait également les différentes variétés de roche et s'imagina un instant se laisser glisser dans cet univers infini.

Son idée n'était toutefois pas si absurde. La plupart des drows craignaient de voyager en Outreterre, à l'exception d'être escortés de caravanes armées, et cela pour une bonne raison. En effet, ils ne possédaient pas les talents que Valas avait affinés sur plusieurs décennies, des compétences de survie qui faisaient de lui un des meilleurs éclaireurs de Menzoberranzan.

Ce mâle au physique maigre et nerveux, vêtu d'une solide tunique d'éclaireur, aimait voyager seul dans ce monde souterrain. Il en appréciait les prodiges, le silence et la liberté. Parfois, lorsqu'il traînait par trop longtemps dans son campement, il reconnaissait assurément qu'il préférait cette existence-là à la vie d'intrigues et de luttes de ses frères drows, et cela en dépit des luxes qu'offrait la Cité des araignées. Il se languissait d'une mission qui l'aurait mené en Outreterre et rêvait parfois à simplement s'enfuir pour embrasser cet environnement dangereux.

Il entendit cependant approcher les Zauvirr et balaya ses rêveries. Qu'il le veuille ou non, sa mission actuelle n'était pas d'explorer la sauvage Outreterre. Il devait diriger sa compagnie, ses frères mercenaires de Bregan D'aerthe, dans la capture de Faeryl Zauvirr et de ses serviteurs.

C'était du moins la théorie. Car il n'avait nullement besoin de diriger les autres mercenaires. Les guerriers de Ched Nasad étaient sans nul doute de très bons combattants, mais lorsque les mercenaires sortirent de leurs cachettes, les prenant complètement par surprise, ils les éliminèrent avec une efficacité toute meurtrière.

Convaincu du triomphe de son groupe armé, Valas se mit à chercher Faeryl. Sa petite taille et son agilité naturelle lui permirent de traverser la mêlée sans encombre.

Il aperçut la Princesse au milieu du carnage. Elle venait de tuer un de ses lieutenants. La cervelle et une touffe de cheveux ensanglantés étaient collées à la tête de basalte de son marteau de guerre.

— Ambassadrice, l'appela Valas. J'ai reçu l'ordre de vous capturer vivante… si possible.

Elle répondit en lui lançant un juron. Il ne la blâma pas pour sa réaction. À sa place, il ne voudrait pas non plus se retrouver, vivant, entre les griffes de la Mère Matrone Baenre.

Il empoigna un de ses deux kukris jumeaux, des dagues à la lame courbe et cruelle, et passa au doigt un petit anneau de cuivre, un des nombreux petits objets qui ornaient sa tunique et sa cape.

Il récupérait les amulettes et les broches de toutes les races et civilisations de l'Outreterre. Possédant un esthétisme en accord avec leurs origines étrangères, la plupart de ces objets étaient plutôt laids et grossiers aux yeux des elfes noirs, mais il ne les avait pas collectés pour leur apparence… ou comme souvenirs. Chacun d'entre eux possédait un enchantement différent.

Trois images, des imitations parfaites de lui-même, apparurent autour de lui. Il se rapprocha de Faeryl, ses doubles illusoires et fantômes le suivant de près.

Elle l'observa avec attention afin de localiser le véritable Valas. Mais elle n'y parvint pas. Lorsqu'elle le frappa, elle toucha une image à sa gauche.

L’illusion s’évanouit au contact du marteau et Valas bondit au même moment. Elle n’eut pas le temps nécessaire de se mettre en garde pour le repousser. Il lança sa jambe derrière elle et la fit basculer à terre. Puis il la frappa plusieurs fois à la tête jusqu’à ce qu’elle sombre dans l’inconscience.

Chapitre 16

Des rires résonnèrent dans les couloirs éclairés à la bougie d'Arach-Tinilith. Quenthel fronça les sourcils. Elle s'était attendue à une nouvelle attaque, avec force impatience. Mais elle ne s'était pas attendue à entendre une explosion hilare et ne réussit même pas à s'imaginer ce que cela pouvait bien être.

Elle avança à grands pas, sa patrouille derrière elle. Les elfes noires semblaient crispées, mais pas aussi réticentes que la nuit précédente. Le sort de Drisinil, de Molvayas et des autres conspiratrices avait convaincu les survivantes : Quenthel avait toujours la faveur de Lolth, du moins comme le reste des autres prêtresses affligées.

Les rires continuèrent à se faire entendre, les drows les localisant finalement. Le dos arrondi, les épaules tremblantes, une novice était agenouillée devant un des petits autels consacrés à la déesse. Ferme en dépit de ses accès hilares, l'index de son doigt peignait une belle calligraphie au sol. Quenthel ne vit pas ce que la drow utilisait comme encre pour dessiner, mais elle comprit quand la novice porta sa main à son visage, comme une artiste plongeant son pinceau dans un pot de peinture. Elle s'était arraché les yeux, un autre handicap qui ne la gênait nullement pour peindre.

La maîtresse du temple se rapprocha suffisamment près pour examiner les lignes de sang. Malgré toute son érudition, elle ne parvint pas à déchiffrer les caractères, mais ressentit néanmoins leur puissance innée. Ils l'attirèrent et la repoussèrent à la fois comme s'ils étaient capables d'arracher son esprit, ou du moins une partie, et de l'extraire de son corps.

Elle arracha son regard des symboles impies et fit claquer son fouet. Les vipères frappèrent le dos de la démente, leurs crocs venimeux déchiquetant ses chairs, et elle s'effondra, morte ou inconsciente. Quenthel ne se souciait aucunement de son sort.

— Qu'était-elle en train d'écrire, Maîtresse ? demanda Jyslin.

— Je ne sais pas, lui avoua Quenthel en effaçant les symboles avec son pied, mais c'était une chose écrite dans une des langues secrètes des Abysses. L'écriture de ces symboles équivalait peut-être à un lancement de sort, et c'est pourquoi je me suis assurée qu'elle ne puisse pas l'achever.

— Pourquoi était-elle dans cet état ? demanda Minolin.

Quenthel était encore surprise que la drow de la Maison Fey-Branche ne se soit pas révélée, comme elle s'y était attendue, faire partie des traîtresses.

— Je ne le sais pas non plus, répondit la Maîtresse d'Arach-Tinilith. (Elle avait tout de même une vague idée, mais elle n'en était pas persuadée.) Mais poursuivons notre patrouille.

Quinze minutes plus tard, une messagère, dépêchée de la compagnie postée dans la troisième patte du temple-araignée, avertit Quenthel qu'une de ses fidèles avait sombré dans la folie. La haute prêtresse voulut la voir, s'attendant presque à rencontrer une autre novice aux yeux crevés, des symboles sanglants peints au sol.

Mais la démence de cette autre elfe noire était bien différente. La victime s'était réfugiée, quoiqu'un autre terme aurait été plus approprié, dans une petite bibliothèque abritant en grande partie de vieux traités sur l'art de la guerre sous tous ses aspects. Elle était assise sur le sol, dans le coin formé par deux grandes étagères en calcaire, se balançait d'avant en arrière et parlait toute seule.

Quenthel l'interrompit, plaça son poing sous le menton de la novice et la força à lever la tête.

— Rilrae Zolond ! Que t'arrive-t-il ? Que s'est-il passé ?

Le visage de Rilrae était sans expression et paraissait dépourvu de toute intelligence. Des larmes coulaient sur ses joues et elle reniflait. Elle ne répondit pas à la question de Quenthel et tenta faiblement, et inefficacement, de détourner la tête.

La haute prêtresse soupira et la laissa faire. Elle avait déjà vu des crises de folie similaires avant Rilrae, principalement dans les cachots ou les salles de torture. La jeune prêtresse avait dû faire l'expérience d'une chose traumatisante et elle s'était repliée sur elle-même. Si Quenthel n'avait pas perdu les pouvoirs que lui conférait Lolth, ou si elle avait eu sur elle les objets adéquats, elle aurait pu sortir Rilrae de son état catatonique, mais pour l'instant, la drow ne lui fournirait aucune information. Agacée, la maîtresse du temple faillit décharger sa frustration en frappant la novice avec son fouet, mais elle ne voulut pas paraître ébranlée ou troublée devant ses subalternes.

Elle reprit son tour d'inspection à la tête de sa patrouille et découvrit une suicidée étendue dans un couloir, de l'écume aux lèvres et une fiole de poison vide serrée dans la main.

Une élève de deuxième année sortit d'une salle en titubant à quelques mètres devant la patrouille. Le regard menaçant, le corps agité, elle déroula un parchemin, probablement un de ceux que Quenthel avait sortis de l'arsenal du temple, et commença à incanter un sort. La haute prêtresse reconnut l'incantation ; elle permettait d'invoquer un certain type de démon pesteux.

Quenthel s'empara de son arbalète de poing et pressa la gâchette. Les autres firent de même. La volée de carreaux empoisonnés transperça le parchemin ainsi que la novice. Elle tomba à la renverse et se brisa le crâne sur le sol en calcaire. Le sort, proche de la fin de son incantation, s'évanouit dans l'air en produisant un grésillement de lumière écarlate inoffensif.

Quenthel commençait à comprendre le dessein général de cette nouvelle attaque. Chaque fois, quelque chose frappait une femelle et la rendait plus ou moins folle. Cette dernière s'éloignait alors de ses congénères en prétextant une quelconque excuse ou en prenant tout simplement la fuite afin de pouvoir exprimer sa folie à travers un comportement quelque peu bizarre.

Il était étrange que les autres elfes noires n'aient rien vu venir et que chaque fois, le démon ne s'en soit pris qu'à un seul membre du groupe… ou même qu'il ait attaqué d'autres personnes que Quenthel puisque les attaques précédentes l'avaient ciblée elle seule, les quelques prêtresses ayant trouvé la mort s'étant interposées.

Le mode opératoire du démon invisible était également surprenant. La localisation et la séquence de ses attaques semblaient indiquer que la créature voyageait au hasard d'un point à un autre du temple.

— Maîtresse, déclara Yngoth. Je sais ce qui se passe.

— Moi aussi, répondit Quenthel. Je voulais simplement en avoir la confirmation. (Elle se tourna vers Minolin.) Fey-Branche.

— Oui ? demanda Minolin.

— Je te donne le commandement de la patrouille. Tu vas faire évacuer le temple. Fais sortir toutes les personnes saines, et les folles également, mais uniquement si tu peux agir rapidement.

La Princesse Fey-Branche plissa le front.

— Maîtresse, nous croyons en votre autorité, dit-elle. Et nous n'avons pas peur de combattre à vos côtés.

— Je suis touchée, dit Quenthel d'un air sarcastique, mais ce n'est pas un test. Je veux que vous partiez toutes.

— Exaltée Mère, dit Jyslin, qu'arrive-t-il ? Quel est donc ce démon qui a pénétré dans le temple cette nuit ? C'est un assassin ? Il a empoisonné nos sœurs pour les faire sombrer dans la démence ?

— Non, répondit la Baenre, ce n'est pas vraiment ça.

— Alors…

— Allez-y ! lança Quenthel, rageuse. Minolin, je t'ai demandé de faire sortir tout le monde !

— Oui, Maîtresse !

La prêtresse Fey-Branche remit précipitamment la patrouille en formation puis les fit avancer en prenant leur tête. Une fois parties, le couloir parut très calme.

— Maîtresse, dit Hsiv, était-il vraiment sage de les faire partir ?

— Tu mets en doute mon jugement ? demanda Quenthel.

La vipère sursauta.

— Non !

— Tu pensais à ma protection, alors je ne te punirai pas. Pas cette fois. J'ai chassé les filles car elles ne peuvent pas m'aider. En outre, j'aimerais avoir encore quelques subalternes à commander quand j'en aurai fini avec cette affaire.

— Elles auraient pu vous protéger d'une autre tentative d'assassinat d'un tueur démoniaque.

— On peut seulement espérer que si Minolin parvient à faire sortir tout le monde, il n'y en aura pas d'autres. En sus, par les Fosses démoniaques, pourquoi *vous* ai-je créées ? Pour me protéger…

La lueur des bougies illuminant ses écailles noires, Yngoth se dressa et se tortilla pour regarder Quenthel droit dans les yeux.

— Maîtresse, siffla la vipère, nous sommes désolées. Nous allons être vigilantes. Qu'allez-vous faire ?

— Attendre, et me préparer.

Elle trouva une salle de classe où le siège du professeur était assez confortable, son haut dossier en calcaire sculpté en forme d'araignée à huit grosses pattes. Elle s'y assit, posa le fouet à ses pieds, sortit une mince baguette en os polie de sa sacoche et la posa sur ses genoux en la serrant aux deux extrémités.

Fermant les yeux, elle commença un exercice de respiration. En l'espace de deux battements de cœur, elle plongea dans une transe méditative. Elle aurait besoin de la plus grande concentration pour affronter le nouveau démon, Jyslin s'étant trompée quant à sa nature. L'intrus n'incarnait nullement l'art du meurtre, ni même l'esprit de la race drow. Il incarnait l'essence même du mal.

Les elfes honnis du Monde du dessus prétendaient détester le mal. En réalité, de l'avis de Quenthel, ils craignaient ce qu'ils ne comprenaient pas. Sous la tutelle de Lolth, les drows avaient appris à connaître le mal, puis à l'étreindre.

Car le mal, comme le chaos, était une des forces fondamentales de la Création, se manifestant à la fois dans le macrocosme du vaste monde et dans le microcosme d'une âme singulière. Le chaos proposant à l'individu un univers entier de possibilités et de ressources nouvelles, le mal engendrait pour sa part la force et la volonté. C'était à travers le mal que les individus aspiraient à la richesse et au pouvoir. Le mal leur permettait de tuer, de voler, de tromper et de dominer les autres. Il leur permettait de tout faire en leur pouvoir pour améliorer leur condition, et cela sans jamais ressentir le moindre remords.

Le mal était ainsi responsable de l'existence des civilisations et de tous les exploits que leurs héros avaient pu accomplir. Sans lui, les peuples du monde vivraient comme des animaux. Il était stupéfiant qu'un aussi grand nombre de races, aveuglées par de fausses religions ou philosophies, ait perdu de vue cette vérité évidente. Par contraste, les elfes noirs avaient fondé leur société sur le mal et c'était là un des éléments supérieurs qui leur servaient à s'exalter au-dessus de toutes les autres races.

Paradoxalement, un simple contact avec le cœur de cette vile noirceur pouvait se révéler mortel,

tout comme la chaleur réconfortante d'un feu s'opposait paradoxalement au feu même destructeur qu'il produisait. Même ceux qui passaient leurs vies à vénérer le mal n'avaient généralement aucune véritable compréhension de la mer bouillonnante et infinie qui battait sous le monde matériel, et au-delà… et c'était aussi bien ainsi. Même un bref aperçu du mal pouvait livrer des secrets bien trop grands et effrayants pour un esprit ordinaire. Son contact pouvait détruire la santé mentale et même l'identité. La menace était telle que la plupart des lanceurs de sorts hésitaient à regarder directement cette force. Ils préféraient traiter avec le mal grâce à des intermédiaires comme les démons ou les morts-vivants qui l'incarnaient.

Il semblait toutefois que l'adversaire inconnu de Quenthel ne se soit pas comporté de la sorte. Il s'était plongé dans cette fontaine aux eaux malveillantes et en avait extirpé un de ses résidents.

Ce démon était en fait intangible, une créature possédant uniquement un esprit. Cela expliquait ses actes et ses déplacements imprévisibles ; il n'évoluait pas dans le monde physique, un univers dans lequel il n'existait pas, mais il passait d'une conscience à une autre, d'un crâne à l'autre. Son simple contact souillait ses hôtes, même si le démon n'en avait pas particulièrement l'intention. Il les imprégnait d'un mal si grand et si puissant que leurs petits esprits chaviraient dans la folie, incapables de résister.

Et pendant tout ce temps, il cherchait Quenthel afin de lui révéler la plus grande des perfidies.

Elle espérait pouvoir résister à cette souillure l'espace d'un instant afin de pouvoir utiliser l'objet magique de Xorlarrin. Elle devait y parvenir. Le démon se trouvant être invisible et intangible, elle devrait attendre qu'il approche et qu'il entre en contact avec elle pour l'activer.

Afin d'assurer sa réussite dans la détection du démon, elle se plongea encore plus dans sa transe. Elle prit conscience de sa poitrine qui se soulevait et s'abaissait au rythme de ses battements cardiaques et suivit l'air qui entrait et sortait de ses poumons en sifflant. Le battement régulier de son cœur et le sang coulant dans ses veines. La pression de ses fesses sur le siège et de son dos contre le dossier. Le léger courant d'air caressant son profil gauche. Les vipères qui s'agitaient nerveusement, effleurant ses pieds et ses chevilles, leur contact perceptible à travers ses bottes.

Toutes ces sensations n'avaient cependant pas de signification particulière. Elle les ressentait en raison de son profond et calme état de transe, tout son être ouvert à la réceptivité. Cet état particulier lui permettrait également de sentir les choses caressant son esprit et son âme.

Elle se souvint avoir développé cette capacité lorsqu'elle n'était encore qu'une novice à Arach-Tinilith. Elle avait appris tous les arts divins avec aisance. Un des signes que Lolth l'avait choisie pour un dessein plus grand. La maîtrise de la transe avait pourtant été plus difficile. D'après Vlondril, son instructrice d'alors, le corps encore jeune mais l'esprit présentant déjà des signes de démence, Quenthel avait eu quelques difficultés à maîtriser la transe en raison de la nature dynamique de sa personnalité. Elle n'avait aucun instinct pour la passivité.

La Princesse Baenre se rendit subitement compte que ses pensées la poussaient doucement en dehors de sa transe. Une chose commune d'après Vlondril. L'esprit n'aimait pas se taire. Il désirait toujours jacasser. Quenthel prit une autre et profonde inspiration, et souffla par la bouche afin de chasser cette voix intérieure importune.

Le temps se délita. Elle n'avait pas la moindre idée du temps qui passait pendant sa méditation, et elle ne s'en souciait pas. Le temple était complètement silencieux, ce qui signifiait que tout le monde était enfin sorti, ou même que le démon avait peut-être fait d'autres victimes.

Quenthel prit peu à peu conscience que sa transe n'était peut-être pas parfaite. Le silence de mort, la preuve que les cours, prières et rituels avaient cessé, commençait à l'ennuyer quelque peu et elle douta de pouvoir chasser complètement cette sensation. Elle se souciait bien trop de son rôle de

Maîtresse d'Arach-Tinilith. Elle était entrée à l'Académie avec l'intention de la rendre encore plus prospère et efficace que jamais. Elle honorait Lolth de cette manière et démontrait son aptitude à diriger, un jour, la cité. Mais à la place, elle avait connu un véritable désastre, ses fonctions de haute prêtresse handicapées, les résidentes du temple blessées ou mortes.

Elle s'irrita en pensant au grand nombre de ses nobles sœurs qui la blâmaient pour tout cela, mais elle savait qu'elle n'était pas responsable. C'était en grande partie la faute des instructrices et des élèves elles-mêmes. La plupart avaient péri en raison de leur petite révolte imbécile, et c'était même mieux ainsi. Car elles avaient violé les préceptes de Lolth.

En vérité, Quenthel y réfléchissant, le véritable malheur était peut-être que des drows faibles comme Jyslin ou Minolin aient survécu. C'étaient des lâches et des geignardes, des incapables, qui avaient simplement survécu parce que le mal ne les avait pas approchées et parce que la haute prêtresse elle-même les avait poussées à partir. Une erreur peut-être.

Quenthel s'aperçut une fois encore qu'elle fulminait. Avec un effort volontaire, elle stoppa son monologue silencieux. Pendant quelques secondes.

Mais comme Vlondril le lui avait appris, il était horriblement difficile d'embrasser la passivité en luttant avec force pour l'obtenir. En sus, Quenthel réfléchissait à des choses importantes, de nouvelles perspectives qui lui permettraient peut-être de guider ses pas dans les jours à venir.

Si le fait d'avoir préservé les spécimens les plus inutiles de ses fidèles représentait une erreur, elle pourrait toujours la rectifier. Elle avait déjà supprimé les conspiratrices. Il serait donc aisé d'éliminer celles qui n'avaient pas eu le courage de se révolter. Elle s'imagina avancer au milieu de ses subalternes, le regard perçant, en faisant claquer son fouet à la moindre faute détectée. L'état de transe facilitait la visualisation et son phantasme était aussi vivant que la réalité. Elle huma l'odeur du sang et le sentit éclabousser son visage. Les muscles de sa main se contractèrent puis se relâchèrent.

Quenthel était même capable de tuer *tout le monde*, si nécessaire. Elle savourerait ces meurtres et cela permettrait peut-être au clergé de recouvrer force et puissance, Lolth daignant enfin leur répondre.

Par contre, si Lolth restait de nouveau silencieuse, cela signifiait peut-être que Menzoberranzan avait besoin d'une purge, en commençant par la Première Maison. Quenthel usurperait le trône de Triel, sa sœur indécise et pathétique… pas dans un siècle, mais *maintenant*, et au diable les intrigues ! Demain, elle et ses semblables lanceraient une guerre d'extermination sur les milliers de drows qui servaient la déesse et sa prophétesse élue au cœur fourbe et au zèle insuffisant.

Quelle gloire elle en tirerait ! Elle pourrait se mettre à la tâche dès qu'elle parviendrait à tuer ce démon invisible. Ses doigts se refermèrent sur le manche de son fouet, du moins ils tentèrent de le faire car elle se souvint brusquement que ses mains serraient une mince baguette en os.

Elle avait complètement oublié l'artefact magique et le démon, et elle ne trouva qu'une seule et unique explication. Malgré toute sa vigilance, le démon avait réussi à la posséder sans qu'elle en ait conscience.

Car sans son influence, elle n'aurait jamais eu ces pensées impies. Détruire ses propres suivants ? Tenter d'assassiner Triel sans un semblant de stratégie et combattre en même temps quasiment toutes les autres Maisons de la cité ?

Ce n'était pas la perspective d'un bain de sang massif qui la consternait – la guerre et la torture coulaient dans ses veines depuis sa naissance, et elles faisaient souvent sa joie –, mais d'un mal n'ayant aucun sens, d'une démence qui finirait sans nul doute par la détruire elle et la Maison Baenre.

Mais cela importait-il ? Elle sentait simplement l'extase d'un tel abandon. Si elle l'autorisait, le

démon l'exalterait et même si elle devait périr dans une heure, quelle différence cela ferait-il ? Elle trouverait davantage de plaisirs dans ce bref instant que durant les nombreux siècles de sa vie ordinaire.

Pendant apparemment quelques minutes supplémentaires, elle hésita entre manipuler la baguette ou la rejeter afin de serrer son fouet et de partir à la chasse aux infidèles. Mais en fin de compte, une chose lui permit de faire son choix. Même si la tentation de devenir un être pur et transcendant était agréable, une telle chose l'abandonnerait complètement à la volonté de son ennemi invisible qui en profiterait alors pour la dominer, la transformer et finalement la détruire. Quenthel Baenre ne pouvait pas embrasser l'échec.

Elle choisit donc de briser la baguette en deux segments.

Un moment plus tard, elle ressentit une extraordinaire perspicacité dans son esprit, un signe que le démon était parti, une chose que ses yeux lui confirmèrent également. Tout d'abord à peine visible, une ombre sans forme et sans hôte, le démon qui flottait devant elle recula aussi rapidement qu'une volée de flèches, sans essayer d'avancer ou d'agiter ses appendices informes. Il devint minuscule, un point dans la salle, puis il disparut.

Quenthel ressentit comme une perte, mais elle disparut également. Puis elle se mit à sourire.

Gromph était assis devant une des fenêtres enchantées de son sanctuaire secret. Il avait croisé ses pieds sur un coussin et tenait un verre en cristal de vin noir à la main. Il avait ouvert en grand les battants en ivoire de la fenêtre aux décorations étranges et devait avoir l'air d'un être calme et reposé attendant un divertissement plaisant.

C'était du moins ce qu'il espérait, mais l'Archimage de Menzoberranzan s'était récemment habitué au désarroi le plus total.

Il n'avait fait aucune avancée dans la recherche des mâles fugitifs. Ses divinations étaient tellement obtuses et contradictoires qu'elles en étaient inutiles. Un lanceur de sorts très capable avait visiblement anticipé ses efforts. Ses espions n'avaient rien découvert et avaient même réussi à se faire étrangler dans l'Estmyr par des ennemis inconnus. Sa seule satisfaction, s'il pouvait utiliser ce terme inapproprié, était que son leurre était toujours en liberté, occupant l'attention des prêtresses. Pourquoi Pharaun Mizzrym avait-il jugé opportun d'attaquer et de massacrer une patrouille de l'Académie ? Cela dépassait sa compréhension.

En outre, le mage Baenre n'avait pas encore réussi à tuer Quenthel. Les nuits passées, il avait dépêché plusieurs démons qu'il avait invoqués et liés à son service, puis il s'était mis à la même fenêtre pour les regarder faire. Mais sa sœur, malgré la perte de ses pouvoirs divins, avait réussi l'impossible et s'était débarrassée des trois premiers démons ainsi que des traîtresses que Gromph avait inspirées. À l'instar d'une mauvaise farce, il avait uniquement réussi à faire tuer quelques prêtresses mineures avec qui il n'avait aucun différend et qui seraient devenues, avec le temps, un atout majeur pour Menzoberranzan et la Maison qui dirigeait la cité. C'était exaspérant !

Il espérait cependant que cette nuit allait s'avérer différente. Quenthel s'était révélée talentueuse dans l'élimination des démons possédant un semblant de forme physique. Elle aurait assurément plus de difficultés avec un assaillant qui s'immisçait dans les esprits.

La fenêtre enchantée permettait à Gromph de scruter l'intérieur d'Arach-Tinilith comme s'il se trouvait à quelques mètres de distance. Il vit sa sœur et sa patrouille rencontrer les misérables que le démon avait fait sombrer dans la démence en leur faisant embrasser un mal profond, tout mortel, même un elfe noir, ne pouvant y résister. Il chercha sur le visage de Quenthel des signes de peur. Il

serait peut-être difficile de percevoir une telle chose chez sa sœur, mais un frère parviendrait peut-être à le détecter.

Il n'y parvint pas et Quenthel finit par faire sortir ses subalternes du temple. Puis elle pénétra dans une profonde transe.

L'Archimage plissa le front. Cette scélérate impérieuse avait fini par découvrir la vérité concernant le démon et avait répondu à cette nouvelle menace d'une façon presque appropriée. Mais cela n'avait pas d'importance. Il avait résisté au contact de ce démon incarnant le mal absolu ; il était véritablement le plus grand mage au monde et avait pris des précautions. Quenthel ne profitait ni de sa puissance ni d'une quelconque protection.

Avec le temps, une cruauté sublime commença à déformer les traits de sa sœur. Gromph laissa éclater sa joie car le démon avait assurément étreint Quenthel. Elle n'allait bien évidemment pas tomber raide morte ou se suicider, mais elle était finie. Sa personnalité effacée, dévorée par le désir de meurtre et de destruction, elle était destinée à provoquer quelqu'un à la tuer.

Elle brisa alors en deux la petite baguette blanche qu'elle tenait dans les mains et libéra une magie qui contraint le démon de la quitter. Gromph, malgré toutes ses connaissances, n'avait jamais rien vu de pareil. Prenant une vague forme physique, son agent finit par fuir le temple.

Le mage Baenre se releva précipitamment et lança sa coupe contre le mur, se brisant. Il lança mille jurons et la vilenie de ses paroles, résonnant dans l'air parfumé au lotus noir de la salle, fit vaciller les flammes verdâtres de ses bougies éternelles.

Luttant pour recouvrer son calme, il finit par se dire que cela importait peu. Il finirait par l'avoir. Il continuerait à invoquer des démons et de les lui envoyer jusqu'à ce qu…

Mais qu'était-il arrivé au démon du mal ? Lié par le sort de Gromph, il aurait dû continuer à attaquer Quenthel jusqu'à faire effondrer sa raison ou la détruire. Il avait pourtant choisi de fuir.

L'étrange magie de la Maîtresse d'Arach-Tinilith avait brisé le lien qui les reliait, c'était évident, mais où avait bien pu disparaître la créature maléfique ? Dans son propre monde ? C'était probable, mais son instinct – son pouls s'accélérant, un léger picotement sur la nuque – le poussa à vérifier.

La fenêtre répondit à ses ordres. Le démon, encadré dans cet espace rectangulaire, toujours visible, aussi tangible qu'un nuage de fumée, traversait en courant un des couloirs labyrinthiques de Sorcere. Un sort de protection s'activa et transperça l'intrus avec des traits de lumière jaune, mais il se libéra et continua sa course. Un maître de l'école, vêtu d'une robe bleue, sortit la tête de son sanctuaire, aperçut le spectre, commença à incanter, mais le démon le stoppa en le frappant avec sa patte ténébreuse. Le coup n'infligea aucun dégât au mage et ne le fit pas pivoter, mais il s'écroula à terre comme un bloc de pierre.

Gromph comprit que son ancien agent venait dans sa direction. Il était peut-être courroucé d'avoir été contraint de le servir ou alors Quenthel n'avait pas seulement rompu le lien qui les unissait. Elle avait réussi à le libérer de son joug pour en faire son propre assassin.

Le démon représentait par conséquent une menace et malheureusement, Gromph ne connaissait pas tous ses pouvoirs. Il n'avait pourtant aucune raison de s'inquiéter. Ses pouvoirs magiques étaient supérieurs à ceux de n'importe quel démon, notamment au sein de sa forteresse.

Il vit le démon franchir la porte de marbre noir de son bureau comme de l'eau passant à travers une étoffe résille. Il franchit son bureau d'ossements et se dirigea droit vers la porte cachée menant à son sanctuaire privé. Une vague d'énergie magique grésilla autour de lui, des flammèches violettes et bleues léchant son corps, mais il réussit à franchir la porte. Puis il remonta dans le conduit.

Gromph sourit. La créature se trouvait désormais là où il le désirait car il avait créé ce passage

avec de nombreuses défenses à l'esprit. En concentrant simplement sa volonté, il détruisit le conduit.

Le conduit n'était pas composé de matière. Un craquement et un grincement métallique résonnèrent pourtant dans le trou situé au sol au centre de son sanctuaire, l'espace artificiel se repliant sur lui-même. Si le démon courroucé poussa un cri, ce dernier fut étouffé par le grincement.

Gromph aurait aimé l'entendre hurler, mais l'important était qu'il avait disparu. L'effondrement du conduit avait dû l'écraser ou le chasser, blessé et désorienté, dans un monde éloigné. Le danger était passé et l'Archimage allait simplement être contraint de voyager quelque temps grâce à des sorts pour entrer et sortir de son repaire secret… du moins jusqu'à ce qu'il ait le temps de consacrer six heures à refaçonner le conduit.

Cependant, n'oubliant pas la prudence qui lui avait permis de se défaire d'un millier d'ennemis, il se retourna vers la fenêtre, puis se renfrogna subitement.

L'espace extradimensionnel encadrait encore le démon et d'après ce qu'il pouvait voir, ce dernier était indemne. S'agitant et se tortillant à travers des voiles phosphorescents, il cherchait le moyen de pénétrer les espaces repliés entourant la forteresse.

Gromph ne voyait pas comment la créature aurait pu le repérer. Rien ni personne ne pouvait localiser un repaire secret dissimulé au milieu de plusieurs époques temporelles, du moins pas sans l'intervention de son propriétaire. Le mage se précipita néanmoins au milieu d'un des pentacles de protection dorés qui ornait le sol en marbre.

Un instant plus tard, une autre fenêtre apparut dans la salle, ses battants volant en éclats. Le démon la franchit et reprit en même temps la forme première qu'il possédait avant que Gromph lui en ait donné une nouvelle. Il ressemblait à un dragon sans ailes, de longues cornes taurines ornant son crâne, et possédait un seul œil globulaire. L'Archimage ne parvint pas à regarder son orbe, il ne faisait qu'un avec l'ombre foncée du corps du démon, mais il perçut son regard torve.

Légèrement agacé, peu sûr de lui et tout aussi énervé, Gromph cria au démon :

— K'rarza'q ! Je t'ai nommé, invoqué et lié, et je suis ton maître ! Par le Prince Qui Rêve au Cœur du Vide et par le Mot de Naratyr, je t'ordonne de t'agenouiller !

Le démon laissa échapper une puanteur ignoble, communiquant ainsi l'essence d'un rire méprisant, puis bondit en avant.

Très bien, pensa Gromph, *tu auras été prévenu*.

Il enfonça la lame courbe de sa dague rituelle dans son ventre.

La créature se débattit, agonisante, mais uniquement l'espace d'un instant. Une forte angoisse naquit dans l'estomac de l'Archimage. Il retira vivement l'athamé de ses chairs avant de recevoir une véritable blessure.

K'rarza'q plongea dans sa direction. Ne tenant pas compte de la douleur dans son estomac, Gromph récita une rapide incantation et lança son bras en avant. L'air résonna d'un bruit métallique, comme une cloche, et une petite boule de flammes rouges jaillit de sa main. Elle frappa la créature… mais rien ne se produisit. Le projectile disparut.

Le démon atteignit le bord du pentacle. Une barrière de lumière azurée jaillit du sol et s'évanouit dans un gémissement torturé, le démon la franchissant. Il baissa la tête et chargea droit devant lui, l'extrémité d'une de ses cornes s'enfonçant dans la poitrine de Gromph.

Le démon était maintenant complètement solide. S'il n'avait pas été protégé par sa robe d'Archimage et ses autres talismans, la longue corne de ténèbres aurait assurément empalé Gromph. Le démon le souleva du sol et le projeta dans la pièce. L'Archimage, en plein vol, lutta pour chasser son engourdissement et activer le pouvoir de lévitation de sa broche familiale.

La puissance de sa broche se déclencha en produisant un pincement sinistre. Le mage retomba au

sol avec la légèreté d'un filament de toile d'araignée, évitant une chute qui aurait pu lui briser les os.

Après s'être relevé, il s'empara d'une baguette de bois poli rangée dans un étui sur sa hanche gauche, la pointa dans la direction du démon et prononça le mot de commande. Une bulle d'acide brune apparut à l'extrémité de la baguette puis fila en direction du démon. Elle éclaboussa la créature au visage, sans toutefois lui infliger de dégâts apparents.

Le démon le chargea une nouvelle fois. Gromph attendit que la créature se soit approchée suffisamment puis il prononça un simple mot de pouvoir. Une téléportation mineure lui permit de réapparaître instantanément de l'autre côté de la salle circulaire, dans le dos de son agresseur.

K'rarza'q s'arrêta en dérapant et tourna la tête, désorienté. Gromph venait de gagner une seconde, pas plus. Il se débarrassa rapidement de sa baguette d'acide, saisit un bâton en cornaline polie, taillé en forme de spirale, sur une étagère abritant son équipement de mage, le leva au-dessus de sa tête et se mit à psalmodier. Le bâton possédait des facultés spéciales qui affectaient les créatures originaires d'autres plans. Avec lui en main, il parviendrait peut-être à pénétrer les défenses de son adversaire.

Le démon entendit le son de sa voix, se retourna et se précipita dans sa direction. Il le chargea sans bouger les membres, traversant simplement la salle à une vitesse terrifiante. Ne changeant rien dans le rythme et l'intonation de son sort, comme seul pouvait le faire un Archimage dans une telle situation, Gromph accéléra toutefois le débit de son incantation. Il désirait l'achever avant que la créature se soit de nouveau rapprochée.

Il y parvint, tout juste. K'rarza'q se trouvait à moins d'un mètre de lui lorsque le sort prit effet. Une lance de lumière éclatante transperça l'œil unique du démon.

La créature puante s'effondra au sol, sa substance se désagrégeant en une masse de lambeaux informes. Gromph sourit et une douzaine de filaments ténébreux s'élança vers lui à l'instar des vipères du fouet de sa maudite sœur.

L'Archimage agrippa son bâton rouge orangé entre ses mains, comme le lui avait appris un maître de Melee-Magthere des siècles auparavant pendant les six mois d'entraînement que chaque novice de Sorcere était contraint de suivre dans la pyramide des guerriers. Maniant son bâton comme une vulgaire lance, Gromph l'enfonça dans la masse centrale agitée de K'rarza'q.

Le démon explosa en une pluie de morceaux inertes de limon gris-noir. Les enchantements protecteurs de Gromph empêchèrent tout contact avec la vile substance.

Il ressentit une certaine satisfaction dans sa victoire, mais elle disparut rapidement car il n'avait pas tué l'objet de sa haine. Il avait simplement réussi à sauver sa peau d'une autre tentative manquée et avait découvert qu'il avait complètement sous-estimé les ressources et capacités de Quenthel.

Et concernant cette baguette d'os ? D'où venait-elle et comment fonctionnait-elle ? Avait-elle permis de briser le lien de servitude du démon à son égard ou avait-elle placé son serviteur sous le contrôle de sa sœur honnie ?

Il finit par décider d'un air abattu qu'avant d'en savoir plus, il serait imbécile de continuer à attaquer une adversaire visiblement capable de retourner sa propre puissante magie contre lui.

Les hostilités étaient donc terminées.

Puis il espéra, une soudaine inquiétude lui vrillant l'estomac, que sa sœur n'avait pas deviné qui avait manigancé ces récentes attaques.

Chapitre 17

Toutes les sous-créatures restèrent bouche bée lorsque Pharaun et Ryld s'avancèrent dans la cave. Le mage doutait que cette immonde taverne ait un jour accueilli un personnage aussi élégant que lui, un aristocrate à l'allure gracieuse vêtu de beaux habits et de splendides bijoux, et à la coiffure tout aussi élégante… c'était du moins ce qu'il espérait après avoir rapidement arrangé ses cheveux sur sa tête.

En tout cas, il était évident que les gobelins, les orques et les autres appréciaient peu la beauté. Ils chuchotèrent entre eux, leur lancèrent des regards mauvais et tripotèrent leurs armes dès qu'ils pensaient que les deux elfes noirs ne les regardaient plus. La peur et la haine plombaient l'atmosphère dans cette salle étouffante au plafond bas. En raison du carnage que Greyanna et ses serviteurs avaient provoqué dans le Braeryn la nuit précédente, Pharaun supposait que leur caractère revêche était compréhensible, bien qu'inacceptable.

Il se demanda comment ils réagiraient s'ils découvraient que sa sœur avait massacré leurs frères à la douzaine pour le tuer. Mais il était peut-être préférable que cette question demeure dans le domaine des suppositions.

Sachant que Ryld le couvrait, le maître de Sorcere se rapprocha du bar d'un pas nonchalant et d'un geste de la main, lança plusieurs pièces sur la console. Les pièces de monnaie étaient celles que l'on rencontrait généralement à Menzoberranzan – des pièces rondes, carrées et triangulaires, ainsi que des anneaux, des araignées et des octogones – la moitié d'entre elles battues par la douzaine de grandes Maisons majeures de la cité, les autres importées d'autres territoires de l'Outreterre et même du Monde du dessus. Elles étaient faites d'argent, de platine ou d'or, une somme de métaux précieux dépassant certainement les bénéfices de cet endroit sordide en une décennie.

— Ce soir, annonça Pharaun, ce groupe de joyeux compères peut boire à mes frais !

Le tavernier, un orque trapu à la bouche tordue et suintante, et au crâne galeux, le regarda fixement l'espace d'un instant, ramassa les pièces et commença à remplir des verres d'une bière infecte en les plongeant dans une cuve sale. Se menaçant les unes les autres avec leurs poings ou des jurons, les sous-créatures se dirigèrent vers le bar pour récupérer les chopes. Le mage ne reçut aucun remerciement.

Après avoir examiné l'endroit, Pharaun aperçut un autre elfe noir, le dos voûté, dans un coin de la taverne, un misérable qui était tombé si bas que les gobelinoïdes l'acceptaient maintenant comme un des leurs.

— Viens voir ici, mon ami, déclara le mage.

— Moi ? demanda le paria en tressaillant.

— Oui. Comment t'appelles-tu ?

Le drow hésita avant de répondre :

— Bruherd. J'appartenais autrefois à la Maison Duskryn.

— Je vois bien. Puis tu t'es fait chasser. Nous avons de nombreuses choses en commun, Bruherd, car je suis également deux fois paria. Mais approche-toi afin de me renseigner sur une chose majeure.

— Euh… je suis très bien où je suis.

— Fais donc preuve d'un peu de sociabilité, lui dit Pharaun en faisant danser des étincelles

bleutées au bout de ses doigts.

Le drow de la Maison Duskryn soupira et se rapprocha en boitillant, une douleur chronique assurément, comme le lui avait demandé Pharaun. Il était émacié et une demi-douzaine de furoncles criblait son cou et sa mâchoire. Il s'était visiblement séparé de son *piwafwi* au cours de son déclin, mais il portait encore une robe crasseuse qui, Pharaun légèrement surpris, avait été autrefois celle d'un mage. Avec l'assistance de son anneau en argent, il détecta que les nombreuses poches ne contenaient plus la moindre composante magique.

— On pourrait me tuer pour ça, avoua Bruherd en désignant discrètement les gobelins. Ils tolèrent ma présence car ils croient que je n'ai plus aucun contact avec les individus de ma race.

— Je prierai pour ton bien-être, lui dit Pharaun. Mais pour le moment, j'ai besoin de savoir la chose suivante : de tous les alcools présents dans la cave bien approvisionnée de notre hôte, quel est le moins infect ?

— Le moins infect ? demanda Bruherd, sa lèvre inférieure se contractant. On se fait à tout avec le temps.

— J'espère que non.

Pharaun tendit au drow une pièce d'or en forme de marteau battue dans une enclave naine quelconque.

— Demandez au tavernier le *truc qui fait des bulles*, le conseilla Bruherd.

— « Le truc qui fait des bulles. » C'est charmant. J'évolue parmi de véritables connaisseurs.

— Ça suffira, lui dit Ryld qui continuait à observer discrètement les clients. L'important est de célébrer notre victoire.

Pharaun attendit un instant, puis se mit à glousser.

— Tu es censé lui demander de quoi il parle, dit-il à Bruherd. Après ça, nous pourrons porter un toast à notre triomphe.

— Je ne me soucie plus guère des victoires ou des triomphes, répondit Bruherd, sa lèvre se contractant de nouveau.

Pharaun secoua la tête.

— Quelle amertume ! Ça fait mal au cœur. Cela te plairait de savoir que d'une certaine façon, je nous ai tous vengés ?

— Nous ? demanda Bruherd en grognant.

Dans la salle, une bagarre éclata entre un hobgobelin hirsute et un gnoll au visage lupin. Les combattants se jetant au sol, quelqu'un leur lança un couteau, apparemment pour voir qui le saisirait en premier.

— Pour en revenir à nos rothés, dit le maître de Sorcere, je m'appelle Pharaun Mizzrym. J'ai été chassé de la Septième Maison, puis de Tier Breche, chaque fois pour des raisons irrationnelles. Pris d'une rage folle, j'ai décidé de me venger de l'Académie. Avec l'aide de mon ami tout aussi mécontent, maître Argith, j'ai décimé une patrouille dans le Bazar plus tôt dans la journée. Tu en as peut-être entendu parler…

Bruherd le dévisagea. Le kobold et les gobelins proches de leur table firent de même.

— C'est la vérité, déclara Ryld.

— C'étaient vous ? dit Bruherd. Et vous vous en vantez ? Vous êtes fous ? Ils vont tout faire pour vous retrouver !

— Du moins, ils vont essayer, déclara Pharaun. (La salle tout entière s'était tue.) J'ai entendu des rumeurs concernant une agence qui accepte de faire disparaître un drow s'il est en bonne santé, physique et mentale, et s'il est vraiment mécontent de son sort dans la vie, des drows comme moi et

Ryld.

— Je ne sais pas de quoi vous parlez, lui répondit Bruherd.

— Eh bien, dit Pharaun, ils doivent probablement penser que tu peux leur être utile, et tu excuseras tout d'abord ce que je…

Il aperçut des mouvements du coin de l'œil et se retourna juste à temps pour voir le tavernier s'écrouler, coupé en deux. Il avait essayé d'escalader discrètement son bar, une épée courte à la main, et Ryld, l'ayant détecté, s'était retourné et l'avait découpé. Le guerrier drow se retourna plus calmement, *Pourfendeuse* à la main.

Pharaun se retourna également, juste à temps pour voir une masse compacte de sous-créatures se précipiter sur lui. Il sortit trois pierres lisses et grises de sa poche et se mit à incanter. L'épée large de Ryld traversa le champ de vision du mage, tuant deux gnolls qui s'étaient rapprochés pour l'éliminer, et il parvint à achever le lancement de son sort.

Un nuage de vapeurs bouillonnantes apparut devant lui. Les orques et les gobelins prisonniers des vapeurs s'écroulèrent. D'autres reculèrent pour éviter tout contact.

Le nuage disparut un instant plus tard.

— J'ai bien peur de ne pas pouvoir vous laisser nous supprimer pour revendre nos cadavres aux autorités, dit Pharaun à la foule, et je suis même choqué – terriblement choqué ! – que vous y ayez même pensé. N'êtes-vous pas satisfaits du meurtre de cette patrouille ?

— Ils ne veulent pas que les prêtresses vous trouvent ici, déclara Bruherd. (Il n'avait pas fait un geste pendant l'échauffourée. Il était peut-être resté paralysé par la peur ou avait décidé que sa meilleure chance de survie résidait dans la passivité.) Et moi non plus pour tout dire. Elles n'hésiteront pas un instant à nous tuer, nous aussi.

— Quelle déception ! dit Pharaun. Moi qui croyais que Ryld et moi avions trouvé un lieu rempli de semblables. Nous ne vous obligerons donc pas à supporter notre compagnie, surtout pour ceux qui n'ont pas la sensibilité de pouvoir l'apprécier. Mais nous ne quitterons pas non plus cet endroit avant d'avoir étanché notre soif. Je vous demande donc tous, gobelins et autres, de partir. Bonne soirée, messieurs !

Les sous-créatures lui lancèrent des regards noirs. Le mage devinait leurs pensées. Elles étaient nombreuses et les intrus seulement deux. Elles avaient cependant vu ce dont ils étaient capables et après quelques secondes, elles quittèrent la taverne en traînant les pieds, abandonnant leurs compagnons inconscients sur le sol.

— Vous êtes fous, leur dit Bruherd. Vous devriez adopter un profil bas pendant quelques années. Histoire de laisser le temps aux Matrones et à l'Académie de vous oublier.

— Hélas, dit Pharaun, je doute qu'elles puissent m'oublier. Tu peux aussi partir si tu crains pour ta vie.

— Vraiment fous, répéta le paria.

Il se dirigea vers les escaliers en boitant et disparut bientôt comme les autres.

Pharaun passa derrière le bar.

— Bon, dit-il, je vais me lancer maintenant dans la quête du truc qui fait des bulles.

Ryld examina les gobelins inconscients, se demandant peut-être s'il allait les achever.

— Je pense toujours que c'est une mauvaise idée, lui dit le maître d'armes.

Prenant bien attention de ne pas souiller ses bottes, Pharaun évita le corps tranché en deux du tavernier et inspecta ses caisses de bouteilles et de pots.

— Tu dis toujours ça et tu te trompes toujours. Les gobelins vont rapporter nos actes et nos paroles à tout le monde. Les fugitifs en entendront alors parler.

— Tout comme ta sœur et toutes les autres personnes que nous avons réussi à agacer.

Pharaun déboucha un pot. Le liquide piquant qui se trouvait à l'intérieur ne semblait pas pétiller et il poursuivit sa recherche.

— Tu veux parier sur qui arrivera ici en premier ?

— De toute façon, répondit Ryld, on a signé notre arrêt de mort.

— Si j'avais voulu écouter la voix sinistre du pessimisme, j'aurais retenu notre ami Bruherd, lui dit le mage en inspectant un pot rempli d'un liquide trouble. Voilà un pot de saucisses macérées dans du vinaigre si tu désires rompre le jeûne, mais je ne peux pas me porter garant des ingrédients. Je crois que j'ai vu une corne de kobold flotter dans la saumure.

Il ouvrit une bouteille en verre au long cou doublement courbé, son contenu pétillant.

— Ha ha ! J'ai trouvé la boisson recommandée par Bruherd.

— Quelqu'un arrive, déclara Ryld.

Le mage se tourna. Deux silhouettes descendaient les marches. Ils ressemblaient à des orques avec leurs cheveux emmêlés et rêches et leurs oreilles de loup, mais l'anneau d'argent de Pharaun lui révéla que leur apparence était illusoire et cachait deux drows mâles. Le mage voyait leurs illusions comme des voiles transparents les recouvrant.

Il en avertit Ryld avec un geste rapide de la main, preste et tordu.

— Messieurs, déclara le mage, bonne rencontre[1] ! Mon camarade et moi vous cherchions partout !

— Nous le savons, lui répondit le plus grand des deux drows, nullement surpris qu'un maître de Sorcere ait pénétré immédiatement son déguisement illusoire.

C'était Houndaer Tuin'Tarl, un des mâles fugitifs au statut le plus important dans la cité ; il avait également été un des premiers à disparaître et devait donc faire partie des dirigeants de leur cabale. Il avait en tout cas une allure princière pour quelqu'un de son rang. Ses riches vêtements de soie et de velours, les auras magiques de ces divers objets et sa démarche empreinte d'un air important en témoignaient assurément. Il portait des cristaux dans ses cheveux épais et flottants, du plus bel effet, avait les yeux rapprochés et une mâchoire proéminente, et semblait savoir comment manier le cimeterre qui pendait à sa ceinture. Il semblait également plutôt tendu.

— Nous le savons même depuis un certain temps, déclara l'autre drow que Pharaun ne reconnut pas.

À première vue, il semblait être un roturier ordinaire, son regard et ses petites mains témoignant d'un artiste très compétent. La dague qui était cependant rangée dans sa ceinture à nœuds brillait de nombreux enchantements magiques, tout comme l'objet dissimulé dans son gilet. Il avait apparemment plusieurs identités.

— Eh bien, déclara Ryld, vous en avez mis du temps pour nous contacter. Mais je suppose que c'est compréhensible.

— En effet, lui dit Houndaer, lui et son compagnon se rapprochant. (Un gobelin gémit à terre et le noble fit taire la créature d'un coup de pied.) Pourquoi nous cherchez-vous ?

— Si l'information est juste, commença Pharaun en quittant le derrière du bar, vous offrez un refuge aux mâles qui trouvent l'existence en compagnie de leurs parentes peu sympathique et, qui pour une raison particulière, ne désirent pas rejoindre l'Académie, un clan marchand ou Bregan D'aerthe. Si c'est donc bien le cas, nous désirons vous rejoindre.

— Mais vous deux faites déjà partie de l'Académie, déclara le noble. Vous y avez même gagné un haut rang. Cela pourrait poser un problème pour mes associés et moi.

La bouche illusoire de l'orque copiait parfaitement le mouvement de ses lèvres. Pharaun

n'aurait pas pu créer meilleure illusion.

— Vous parlez d'un passé révolu, lui dit Pharaun. Vous devez sans nul doute savoir que je suis tombé en disgrâce et que maître Argith a toujours considéré Melee-Magthere comme un endroit monotone et ennuyeux. (Pharaun savait que son ami maussade n'aurait aucun mal à les en convaincre.) Nous voulons vivre autrement.

Houndaer acquiesça avant de répondre :

— Je suis heureux de l'apprendre, mais quelle assurance pouvez-vous nous donner certifiant que vous n'êtes pas des agents des Matrones envoyés pour nous capturer ?

— Je peux vous le jurer ? dit Pharaun, un grand sourire barrant son visage.

Tout le monde s'esclaffa, même Ryld et le drow à la dague qui étaient restés silencieux, observant l'échange de leurs deux compagnons plus loquaces.

— Plus sérieusement, poursuivit le mage. Si notre escapade guerrière dans le Bazar n'a pas suffi à vous convaincre de notre bonne foi, je ne sais pas ce que je peux vous dire d'autre. Mais elle vous a convaincus, n'est-ce pas ? Sinon vous ne seriez pas là. Alors à moins que vous perceviez quelque chose dans nos attitudes qui respire le secret…

Le faux roturier sourit.

— Vous avez raison. (Il se tourna vers Houndaer et ajouta :) Ils me paraissent réglo et si ce n'est pas le cas, je doute que votre discussion dans cet endroit puant puisse nous le révéler. Rentrons chez nous avant qu'un serviteur des prêtresses vienne fourrer son nez ici à leur recherche. De toute manière, on aura la réponse très bientôt.

Un instant, le pouvoir de l'anneau en argent de Pharaun vacillant, le ton léger et civilisé du drow se transforma en un grognement d'orque. Une odeur répugnante se dégagea même de lui.

La bouche de Houndaer Tuin'Tarl se serra. Pharaun devina qu'il n'appréciait pas les conseils, ceux de son compagnon y compris.

— Je veux juste me montrer prudent, comme tu devrais l'être aussi, mais tu as probablement raison. (Il se retourna vers les deux maîtres.) Si nous vous conduisons dans notre bastion, vous ne pourrez plus faire marche arrière. Vous devrez servir notre cause ou mourir.

Pharaun lui adressa un large sourire.

— C'est bien parlé et dans l'esprit des milliers de complots ayant été ourdis dans cette cité avant nous. Vous pouvez nous emmener.

— Nous le ferons, déclara le noble avec un petit sourire narquois, dès que vous nous aurez donné vos armes et cette cape à poches.

Le mage plissa un sourcil.

— Je croyais que vous aviez décidé de nous faire confiance.

— C'est à votre tour de nous faire confiance, répondit Houndaer.

Pharaun lui tendit son *piwafwi*, son arbalète de poing et sa dague. Il s'inquiétait toutefois de la réaction de Ryld. Il s'imagina facilement le guerrier, préférant ne pas entrer sans armes dans l'antre du dragon, s'en prendre à Houndaer et à son compagnon pour les assommer et leur soutirer ensuite les informations qu'il pourrait.

Le problème avec cette stratégie était que Tuin'Tarl et son compagnon anonyme n'étaient peut-être pas au fait de tous les secrets mystiques détenus par la cabale, leurs autres associés pouvant très bien s'enfuir après la disparition de leurs deux émissaires. Les maîtres de l'Académie parviendraient probablement à étouffer la révolte gobelinoïde, mais n'entreraient jamais en possession des pouvoirs extraordinaires qu'ils cherchaient à gagner.

En outre, il était bien plus amusant de les suivre et de défaire les fugitifs de l'intérieur.

Ryld partageait apparemment le point de vue de Pharaun, ou alors il se contentait de suivre son ami le mage, puisqu'il tendit *Pourfendeuse* et ses autres armes à Houndaer sans faire de difficultés.

Houndaer mit la main dans sa poche, en sortit une pierre et la lança au sol. Elle explosa d'une façon étrange et inégale, ouvrant une brèche dans l'air, une balafre de la taille d'un sarcophage posé debout et auréolée d'une lueur terne.

Il désigna le portail.

— Après vous.

Pharaun lui sourit.

— Merci.

C'était pas très difficile finalement ! se dit Pharaun. Il ressentait une étrange sensation de chute dans le trivial, une chose absurde car il leur en avait coûté pour en arriver jusque-là.

Il franchit le portail et ne fit pas l'expérience habituelle liée à la téléportation, une sensation de vertige. Excepté les quelques secondes de cécité, c'était simplement comme de passer d'une salle à une autre. Le seul problème s'avéra le drider [2] qui attendait de l'autre côté.

Le mage s'efforça de ne pas faire un seul bruit. La créature monstrueuse, mi-araignée mi-drow, un arc à la main et un carquois de flèches dans le dos, se tourna dans sa direction. Pharaun ne craignait pas ces aberrations, mais la déesse seule savait s'il avait été piégé. Il se retourna brusquement vers le portail magique, au moment même où Ryld le franchissait.

Ryld, qui avait tué bon nombre de driders dans les cavernes entourant Menzoberranzan, vit que ce spécimen – une créature hybride possédant la tête, les bras et le torse d'un elfe noir, le corps et les pattes segmentés d'une grosse araignée – était plus imposant que la moyenne. C'était un spécimen robuste de sa race, si le terme race convenait véritablement pour les décrire. Car ce n'était pas la nature qui les créait, mais la magie. Parfois, lorsque la déesse décidait qu'un de ses serviteurs n'était pas suffisamment déférent, elle le condamnait à subir une horrible transformation entre les mains d'un cercle de prêtresses et d'un démon de race yochlol.

Le maître de Melee-Magthere s'intéressa bien évidemment à l'aberration venimeuse dès qu'il eut franchi le portail, mais comme tout autre guerrier émérite – et bien évidemment contrairement à Pharaun – il examina également la zone tout entière.

Le portail les avait déposés dans un grand hall non meublé et troué de plusieurs ouvertures dans ses murs. C'était le genre de salle centrale qui servait à relier les différentes ailes d'un château. Deux drows mâles passèrent à proximité du drider, sans penser à l'attaquer ou à fuir. La créature elle-même ne semblait pas se préparer à attaquer quiconque, mais elle regarda toutefois les nouveaux venus d'un œil mauvais.

Pour une fois satisfait d'avoir compris la situation, en tout cas mieux que son ami plus rusé, Ryld agrippa Pharaun par l'épaule.

— Du calme, lui dit le spadassin, ne commets pas d'impairs.

Le mage regarda autour de lui et lança un grand sourire à son ami.

— C'est d'accord. Nos amis ne nous ont pas conduits dans un piège. Le drider est contrôlé par magie.

— Pas du tout.

Le mage se retourna et découvrit que les deux faux orques avaient franchi le portail qui vacillait encore derrière eux. Le plus grand des deux reprit la parole.

— Les driders nous aident de leur propre gré.

— C'est intéressant, déclara Pharaun.

En l'espace d'un instant, les deux orques se transformèrent en un guerrier aristocrate – Houndaer Tuin'Tarl que Ryld avait entraîné à Melee-Magthere – et un artiste. Le noble referma le portail avec un geste du bras.

— Tu utilises toujours cette seconde attaque indirecte ? lui demanda Ryld. C'était une bonne technique.

Pour la première fois, Houndaer lui adressa un sourire dépourvu de toute malice ou suspicion.

— Vous vous en souvenez, maître ? Cela fait si longtemps que je suis surpris que vous vous souveniez de moi.

— Je n'oublie jamais les bons élèves.

— Eh bien, je vous remercie. Je suis heureux de vous compter parmi nous et je peux dire que vous allez également l'apprécier. De grandes choses se préparent, lui dit le noble. (Le drider s'approcha d'eux précipitamment.) Ah, je vous présente Tsabrak. Vous constaterez que son esprit n'est pas apathique ou entravé et qu'il est ici de son plein gré.

En fait, le drider n'avait pas l'air particulièrement sympathique. La longueur de ses pattes le faisait surplomber les quatre elfes noirs et il leur lança un regard mauvais plein de démence et de haine. Ryld comprit que Tsabrak s'était allié à eux, une chose typique chez les Menzoberranyrs. Il s'était associé aux fugitifs afin de tirer un profit quelconque, mais il détestait toujours *tous* les drows qui l'avaient rendu difforme et chassé de la cité.

— C'est qui eux ? cracha le drider en découvrant les crocs. (Ces derniers semblaient gêner quelque peu son élocution.) Syrzan a dit non !

Syrzan n'était pas un nom commun drow et Ryld n'avait aucune idée de la race d'appartenance de cet inconnu. Il lança un coup d'œil à Pharaun qui haussa les épaules, le mage ne le sachant pas lui aussi.

— Syrzan est mon allié, pas mon supérieur, déclara Houndaer en lançant lui aussi un regard mauvais au drider. Je prends mes propres décisions et j'ai décidé que ces gentlemen pouvaient nous aider. Ce sont des maîtres de Tier Breche…

— Je sais qui ils sont ! cria Tsabrak, de l'écume, mêlée peut-être à du poison, coulant de sa bouche. Tu crois que je suis une créature stupide ? J'ai également étudié à Tier Breche, comme vous tous !

— Alors tu sais que leurs talents peuvent nous être utiles, lui dit l'artiste, et ô combien il est improbable qu'ils nous causent des torts, en particulier depuis que le prince les a désarmés.

— Indique-nous simplement où se trouve Syrzan, dit Houndaer. Il dissipera tes craintes.

— Impossible, lui répondit le drider. Il est parti… quelque part.

— Où ça ? demanda Houndaer.

— Exalter d'autres esclaves ? Chercher d'autres pots à feu magiques dans un lieu secret ? Comment le saurais-je ? Vous allez devoir surveiller ces deux-là jusqu'à son retour.

— C'est d'accord, déclara le noble. Maître Argith et moi allons pouvoir parler du bon vieux temps. Nous allons attendre dans la pièce où Syrzan interroge généralement les autres recrues.

— Tu veux peut-être nous accompagner, ajouta l'artiste, pour t'assurer que les deux maîtres ne nous causeront pas d'ennuis.

Pharaun leva un visage rayonnant vers l'aberration sanguinaire.

— Pourrais-je me permettre de vous poser quelques questions au sujet de l'existence des driders ? Des questions qui me taraudent depuis plusieurs années ? lui demanda-t-il.

Tsabrak ne releva pas et lança un nouveau regard mauvais en direction de Houndaer et de

l'artiste comme s'il les soupçonnait d'un quelconque tour.

— Bon, je vais vous accompagner. Un individu sensé doit être présent à vos côtés, finit par déclarer le drider.

— C'est parfait. (Houndaer fit un signe de tête à Ryld et Pharaun.) Suivez-moi.

Les deux maîtres et leurs hôtes, ou ravisseurs, s'engagèrent dans un véritable dédale de couloirs. Comme promis, Pharaun posa d'innombrables questions à Tsabrak et quand ce dernier ne réussissait pas à répondre, le mage répondait joyeusement en lui proposant de nombreuses spéculations.

Ryld leur prêta peu attention. Il était trop occupé à examiner la citadelle des fugitifs, un lieu abandonné et poussiéreux dans lequel le monologue de Pharaun résonnait dans le silence. Il ne vit aucun serviteur, juste des fugitifs et des driders qui reconnurent plusieurs fois leur ancien instructeur et lui lancèrent des regards curieux. Des marques d'attaques magiques, des stries créées par des éclairs et des creux provoqués par des jets d'acide, balafraient les murs.

D'après les apparences, les fugitifs avaient élu résidence dans l'ancienne forteresse d'une Maison décapitée par ses ennemis. Personne n'était supposé prendre possession d'un tel bastion sans l'autorisation expresse des Baenre, et peu osaient le faire. Les forteresses abandonnées étaient soi-disant des lieux hantés et maudits, des endroits attirant la maladie, la démence et la malchance. Pour aggraver encore davantage leur risque de mauvaise fortune, les fugitifs avaient arraché toutes les toiles d'araignée dans les endroits où elles gênaient le passage, et même dans les coins où elles ne dérangeaient personne.

À un moment donné, les deux maîtres et leurs gardiens passèrent devant une rangée de petites fenêtres octogonales. Les vitraux avaient disparu, mais les supports en calcaire moulé étaient encore présents. Ryld jeta un œil à l'extérieur et vit des manoirs auréolés de vert et de violet au loin en contrebas. Les fugitifs avaient installé leur repaire dans une forteresse-stalactite qui pendait au plafond de la caverne de Menzoberranzan. La nature isolée de l'endroit les avait très certainement attirés.

Une minute plus tard, le petit groupe atteignit sa destination, une chapelle avec plusieurs rangées de bancs. Son allée centrale zigzaguait jusqu'à un autel en basalte asymétrique et ses murs et son plafond, éclairés d'une douce phosphorescence argentée, étaient décorés de bas-reliefs. À la surprise de Ryld, ces derniers ne représentaient pas les Fosses démoniaques, mais d'autres lieux infernaux complètement dépourvus d'araignées, de yochlols ou de la déesse Lolth elle-même. La Maison qui avait autrefois résidé en ces lieux avait apparemment vénéré des divinités interdites. Cette transgression avait peut-être entraîné sa chute.

Les elfes noirs s'assirent sur les bancs. Même si Houndaer et le roturier paraissaient convaincus de la séparation des deux maîtres de Tier Breche d'avec la société drow, ils conservaient encore leur équipement. Tsabrak s'accroupit dans l'embrasure de la porte, ses pattes déployées des deux côtés de l'entrée.

— J'admire la décoration, déclara Pharaun. Sans même m'y attarder, j'ai remarqué des images de Cyric, d'Orcus, de Bane, de Ghaunadaur [3] et de Vhaeraun [4]. C'est une sacrée sélection de divinités tutélaires pour des fidèles avertis.

— Nous ne cherchons pas à vénérer une nouvelle divinité, cracha Houndaer.

— J'en suis certain, dit le mage. Vous seriez bien sympathiques si vous nous révéliez à moi et à maître Argith les grandes lignes de votre projet si grandiose. Et aussi pourquoi vous lancer *maintenant* ?

— Comment ça maintenant ? demanda le noble.

— Notre cabale existe depuis des décennies, l'interrompit l'artiste, mais nous avons décidé il y

a peu de nous enfuir et d'élire résidence dans ce lieu. Auparavant, nous nous rassemblions une heure ou deux toutes les deux dizaines environ.

— Lorsque vous êtes un mâle, reprit Houndaer, et que vous êtes complètement mécontent de votre place à Menzoberranzan, vous avez besoin d'un endroit où pouvoir vous réfugier, vous ne croyez pas ?

— Je suis plutôt d'accord, déclara le mage. Mais d'autres choisissent une Maison marchande, l'Académie ou Bregan D'aerthe.

Houndaer simula un crachat.

— Ce sont de simples lieux où se cacher des Matrones. Ici en revanche, c'est une forteresse réservée aux mâles qui désirent renverser Menzoberranzan et se placer à la tête de sa hiérarchie. Pourquoi hésiter ? Nos mages et nos guerriers ne sont-ils pas aussi puissants que les prêtresses ?

Pharaun lui adressa un large sourire.

— Ils le sont très certainement maintenant que les prêtresses ont perdu leur magie.

— Vous êtes au courant ? demanda Houndaer en plissant les yeux.

— Je l'ai deviné. Et vous le savez donc vous aussi. Sinon, vous ne vous seriez pas amusés à retirer toutes ces toiles d'araignée ou préparés à mettre votre projet à exécution. Je serais bien curieux de savoir comment vous l'avez découvert et si vous en connaissez la raison.

— Nous ne savons pas pourquoi, répondit Houndaer en secouant la tête. Nous avons commencé à le deviner après que quelques-uns parmi nous aient vu des prêtresses mourir en affrontant des gricks [5] dans le Bauthwaf. Les sales femelles auraient dû utiliser leurs sorts pour leur échapper, mais elles ne le firent jamais ; nous en avons donc déduit qu'elles ne l'avaient pas fait car elles en étaient incapables. Après cet incident, nous avons gardé nos yeux grands ouverts et attaqué quelques prêtresses pour voir comment elles se défendraient. La suite des événements a confirmé notre théorie.

Pharaun soupira avant de répondre :

— Alors vous n'êtes pas en contact avec un quelconque informateur bavard vivant dans les royaumes divins. Vous avez fait comme moi, vous avez utilisé l'observation et la déduction. Quel malheur ! Ne craignez-vous pas, dans votre ignorance, que Lolth redonne leurs pouvoirs magiques aux prêtresses lorsque le moment sera le plus mal choisi pour vous ?

— La déesse s'est peut-être détournée des prêtresses car il est temps pour nous, les mâles, de diriger, déclara le roturier. Qui peut le savoir ? En tout cas, c'est une occasion en or et nous la saisissons.

— L'occasion de faire quoi ? demanda Ryld. Vous parlez comme si vous aviez l'intention de vous révolter, mais au lieu de cela, ce sont les esclaves que vous poussez à la révolte.

— Vous savez ça aussi ? demanda Houndaer en lançant un juron.

— Nous l'avons découvert alors que nous vous cherchions, lui expliqua Pharaun. (Il remit en place une mèche rebelle. Ses cheveux blancs lui donnaient une apparence spectrale à la lumière argentée qui émanait des bas-reliefs.) Comme maître Argith l'a fait remarquer précédemment, il semble peu opportun de pousser les sous-créatures à la révolte.

— Il faut voir plus loin, lui dit le noble. Nous sommes suffisamment malins pour savoir que nous ne pouvons pas renverser le matriarcat en une seule nuit. Même sans leurs sorts, nos mères et nos sœurs sont très puissantes. Elles possèdent bien trop de talismans, de forteresses et, chose encore plus importante, de soldats et de subalternes qui les servent par simple peur.

— Je commence à comprendre et je m'excuse de ne pas avoir eu suffisamment foi en votre projet, déclara Pharaun. Ce soulèvement est simplement la première manœuvre, le premier coup, d'une partie de sava qui va courir sur plusieurs années.

— Lorsque la révolte armée engloutira Menzoberranzan, dit Houndaer, et que les prêtresses ne pourront pas lancer de sorts pour la museler, leur faiblesse sera révélée au grand jour. Dans l'intervalle, notre confrérie profitera du chaos régnant pour assassiner les femelles qui pourraient stopper nos ambitions. Avec de la chance, les orques en tueront eux aussi. À la fin, la place des mâles dans la société sera considérablement renforcée et chacun de nous pourra aspirer à la suprématie.

» Les années suivantes, notre cabale fera tout en son pouvoir pour diminuer la position des femelles qui iront occuper nos anciennes fonctions. Un jour prochain, nous verrons un mâle à la tête d'une Maison nobiliaire et finalement, un patriarche dans chaque Maison.

Il sourit avant d'ajouter :

— Il va sans dire que ces patriarches appartiendront à cette fraternité. J'aimerais vraiment diriger la Maison Tuin'Tarl et j'imagine que vous, maître de Sorcere, ne rechigneriez pas à diriger votre propre famille.

Pharaun acquiesça.

— Vous êtes bien trop rusé pour avoir oublié que nous sommes tous, pour le moment, des fugitifs…

— Nos parents nous accueilleront les bras grands ouverts après les avoir suffisamment affaiblis car ils auront désespérément besoin de renforts. Nous inventerons des récits de voyages fantastiques en Outreterre, ou des histoires de la sorte. Ils ne s'en préoccuperont pas à cause de leur détresse.

— Je constate en effet que vous avez vraiment tout envisagé à la perfection. Je devine cependant un problème éventuel, déclara Pharaun. Et si les gobelins et les gnolls parvenaient véritablement à tous nous massacrer, ou alors à ravager tellement notre cité que nos cœurs en seraient brisés à jamais.

Houndaer contempla le mage l'espace d'un instant puis rit de bon cœur.

— J'ai cru un instant que vous étiez sérieux.

— Excusez-moi, dit Pharaun en souriant, mais j'ai la perverse habitude de blaguer dans les situations les plus inappropriées. Maître Argith peut en témoigner.

Houndaer lança un sourire à Ryld et reprit la parole.

— J'aimerais plutôt l'entendre dire que j'ai vraiment bien retenu toutes les leçons de stratégie qu'il a enfoncées dans mon crâne.

— C'est effectivement la vérité, déclara Ryld.

Et il le pensait peut-être vraiment. Ses instincts lui disaient que ce projet, malgré son excentricité, avait une chance de réussir et le guerrier s'aperçut subitement qu'il ne savait même pas ce qu'une telle éventualité lui donnait comme perspectives.

Lui et Pharaun avaient infiltré les fugitifs pour les trahir et apaiser l'Archimage. Et aussi parce que le mage Mizzrym croyait qu'ils en tireraient de grands pouvoirs, ce qui guérirait de façon permanente l'insatisfaction première de Ryld. Mais les conspirateurs leur offraient maintenant une place importante et un rôle à jouer dans leur grand dessein. Les instructeurs devaient peut-être véritablement devenir les rebelles qu'ils prétendaient être.

Le guerrier lança un coup d'œil à Pharaun. Avec un geste de la main véritablement discret, le mage lui adressa un mot dans leur langage silencieux :

Persévère.

Ryld comprit que son ami, qui le connaissait bien, avait deviné ses intentions et le poussait à maintenir leur projet initial. Le guerrier lui adressa un petit signe de tête approbateur. Il ne savait pas si la décision de Pharaun était sage, mais se rendit compte qu'il ne serait même pas là à écouter ce

projet apocalyptique si son ami ne lui avait pas demandé son aide. Ryld avait quitté Melee-Magthere pour aider le mage à accomplir ses desseins, et c'était ce qu'il continuerait à faire.

Pharaun se tourna vers Tsabrak.

— Je suppose que les driders se sont alliés à la cabale sur la promesse qu'ils auraient une place d'honneur dans la nouvelle Menzoberranzan. Ils vous ont peut-être même promis qu'ils trouveraient le moyen de vous retransformer en drows.

— C'est proche de la vérité, lui répondit Tsabrak d'un air méprisant. Mais la plupart de ceux qui ont rejoint la cabale l'ont surtout fait pour avoir une chance de tuer beaucoup de prêtresses.

— Je ne peux pas vous en blâmer, lui dit Pharaun. En tout cas, messieurs, je dois dire que vos plans sont très ambitieux. Je suis heureux de vous avoir enfin rencontrés.

— Tout comme moi, dit Ryld.

— La seule chose qui me paraisse encore un peu vague, continua le mage, concerne Syrzan et le Prophète. C'est la même et seule personne ? Je vois par vos expressions que j'ai deviné juste. Mais qui est-il réellement et quels pouvoirs peut-il bien maîtriser pour avoir réussi à subjuguer les gobelins ?

— Je crois que vous allez bientôt le savoir, lui répondit Houndaer.

Un instant plus tard, un léger bourdonnement retentit dans l'air. Le maître de Sorcere découvrit toutefois qu'il n'existait que dans son esprit. Pharaun se retourna et vit Tsabrak s'écarter pour laisser passer la silhouette encapuchonnée qui se dessinait dans l'embrasure de la porte. Ryld sentit un grand désarroi monter en lui. Craignant qu'il ne soit déjà trop tard, il se releva d'un bond.

---

1. Formule universellement utilisée dans les Royaumes Oubliés pour souhaiter la bienvenue. (*NdT*)
2. « Terreur » dans le langage drow. (*NdT*)
3. Celui Qui Rôde ; dieu du panthéon drow, ennemi de Lolth, représentant les limons, les vases, les parias et les rebelles. (*NdT*)
4. Le Seigneur Masqué ; dieu du panthéon drow, ennemi de Lolth, représentant le vol et les drows mâles. (*NdT*)
5. Prédateur souterrain au corps reptilien et à la gueule dotée de quatre tentacules et d'un bec. (*NdT*)

Chapitre 18

Une vierge en fer était posée aux pieds de Faeryl – le sarcophage avait l'apparence d'un bouffon rondelet, sa tête surmontée d'un bonnet garni de grelots. Les grelots semblaient réels et devaient tinter lorsqu'une victime gigotait à l'intérieur. L'instrument de torture était entrouvert, mais pas suffisamment pour apercevoir les pointes de fer à l'intérieur.

Droit devant elle pendaient une chaîne et un crochet reliés à une poulie qui servait à soulever un prisonnier. Un chevalet de torture attendait également une victime à écarteler. Sur la gauche, un brasero rempli de charbons ardents diffusait une chaleur étouffante et une collection de sondes, de couteaux, de tenailles et de poires pendait accrochés à une patère. Son ravisseur, le petit mâle à la tunique ornée d'affreux colifichets, se prélassait dans un siège en fer, des menottes pendant sur les côtés.

Elle avait faim et soif, et son corps était douloureux en raison des nombreuses heures passées dans cette même position. Ses liens l'irritaient et sa tête la lançait. Elle n'avait cependant pas encore vu la plus douloureuse de toutes les atrocités que cette cave mal aérée pouvait lui réserver, et elle savait pourquoi. Un messager était venu prévenir les bourreaux d'attendre Triel pour commencer les festivités.

Faeryl avait déjà essayé de bavarder avec l'éclaireur et ses geôliers, sans obtenir aucune réponse. Elle n'avait rien d'autre à faire que de lutter pour concentrer ses pensées. Elle ne voulait pas penser à toutes les horribles choses que la Matrone Baenre pourrait lui faire subir, mais ayant elle-même dirigé de telles atrocités, il lui était bien difficile de ne pas y songer. Elle ne voulait pas non plus penser au massacre de tous ses serviteurs, mais le souvenir de leur mort ne faisait que lui ronger encore plus les sangs.

Encerclés et surpassés en nombre, les filles et les fils de Ched Nasad étaient tombés les uns après les autres. Faeryl témoin du massacre, ses yeux l'avaient fait horriblement souffrir car elle avait refusé de verser ses larmes. Bien sûr, elle « n'aimait » pas ses subalternes, mais elle les appréciait tous, certains plus que d'autres, et elle savait que sans son escorte, elle n'était plus rien… une prêtresse déchue en territoire ennemi, sa déesse et sa patrie bien loin.

Le drow de petite taille l'avait attaquée en utilisant sa magie pour la confondre et l'assommer. Elle s'était réveillée ligotée à ce poteau en pierre.

Une porte couina en s'ouvrant et elle entendit des chuchotements. L'instinct de Faeryl lui souffla que Triel était enfin arrivée. L'ambassadrice ferma les yeux, prit une profonde inspiration et souffla lentement pour se calmer. Elle ne voulait pas paraître effrayée. Sa dignité était la seule chose qui lui restait, du moins jusqu'à ce que ses bourreaux commencent leur horrible travail.

Triel et son fils draegloth franchirent la porte qui menait visiblement dans d'autres zones plus salubres du Plateau Baenre. La Matrone Baenre souriait. Une grimace barrant son visage, Jeggred suivait sa mère en bondissant sur ses pattes de bouc.

L'éclaireur se leva et les salua.

— Valas, déclara Triel. Je te félicite. Les Zauvirr t'ont posé des soucis ?

— Ils ont tenté de quitter la cité vêtus de déguisements, répondit le mâle. Cela a failli tromper notre guetteur, mais dès qu'il a compris le subterfuge, leur sort fut scellé.

La Princesse Baenre sortit une bourse qui semblait trop grosse et trop lourde pour sa petite

main.

— Je recontacterai Bregan D'aerthe lorsque j'aurai de nouveau besoin de vos services, lui dit-elle.

Valas prit la bourse puis s'inclina. Il finit par se retirer, et Triel et son fils monstrueux se tournèrent vers leur prisonnière.

— Bonsoir, Matrone, dit Faeryl, ou le matin s'est-il déjà levé sur votre cité ?

Les mains écartées, ses griffes sorties et sa gueule grande ouverte, Jeggred bondit sur l'ambassadrice. Faeryl ne put s'empêcher de reculer. Les griffes et les crocs pointus du draegloth s'arrêtèrent à moins de deux centimètres de ses chairs. Le démon se dressant devant elle, si proche, Faeryl crut qu'il allait l'étreindre comme un amoureux. Il fit courir un ongle pointu sur sa joue, puis le ramena sous son museau bestial. Il le suça et un peu de bave chaude et gluante, mélangée peut-être à son propre sang, coula sur son front.

— Prenez garde, dit l'ambassadrice avec le plus de nonchalance possible. Si votre fils me tue trop rapidement, vous n'en profiterez pas beaucoup.

Jeggred émit un son grave et grinçant. Faeryl ne parvint pas à deviner s'il grognait ou riait.

— Ne le sous-estime pas, déclara Triel. C'est vrai que je l'ai vu massacrer huit prisonniers en quelques secondes, mais je l'ai vu aussi passer plusieurs jours à disséquer très lentement un petit enfant fée. Cela dépend de son humeur et, bien évidemment, de mes instructions.

— Bien évidemment, répéta Faeryl. (L'entaille coupant sa joue commençait à la piquer. Jeggred suivit le contour de ses lèvres avec sa griffe, sans toutefois la taillader, pas encore…) J'espère que ce petit traître fée a apprécié les honneurs qui lui étaient réservés.

— C'est dur à dire, répondit Triel. Mais te concernant ? Vas-tu les apprécier ?

— Malheureusement, Mère Très Exaltée, dit Faeryl, je ne peux prendre aucun plaisir dans des honneurs que je n'ai pas mérités.

Caressant toujours le visage de sa prisonnière avec sa griffe, Jeggred leva une de ses petites mains, elle ressemblait presque à celle d'un elfe noir si on oubliait bien sûr le duvet qui la recouvrait. Il saisit l'oreille gauche de Faeryl et la tordit subitement. La douleur subite lui coupa le souffle. Lorsqu'il relâcha son oreille, la douleur ne disparut pas tout de suite, lancinante, et l'ambassadrice se rendit compte qu'elle n'entendait plus rien de ce côté-là. Elle se demanda un instant si le draegloth lui avait infligé des dégâts permanents, mais cela importait peu. Dans les heures à venir, la surdité serait le cadet de ses soucis.

— J'espère que tu avoueras rapidement ta culpabilité, soupira la petite et délicate matriarche Baenre. Les dénis sont d'un ennui.

— Même quand c'est la vérité ?

Faeryl sentit une entaille sous son œil. Lorsque Jeggred lui avait tordu l'oreille, elle avait dû frôler sa griffe.

— Je déteste l'ennui, dit Triel. Tu étais en train de fuir, ce qui confirme ta culpabilité.

— Cela confirme uniquement que quelqu'un a empoisonné votre esprit pour me défaire, répliqua Faeryl. (Jeggred lui saisit une mèche de cheveux et la tira cruellement.) Je déteste être condamnée aussi injustement.

— Et tu fuyais pour retourner à Ched Nasad ? lui demanda Triel. Ma parole fait également loi dans la Cité des toiles chatoyantes.

— Comment pouvez-vous en être sûre ? demanda Faeryl.

Jeggred la frappa avec une de ses grosses mains griffues, sa tête culbutant sur le côté. Le choc paralysa son esprit l'espace d'un instant. Lorsqu'il recouvra ses sens, elle sentit du sang dans sa

bouche.

Le draegloth se baissa pour placer son visage à hauteur du sien.

— Respecte l'élue de Lolth, lui dit-il en grognant.

— Je ne voulais pas me montrer irrespectueuse, déclara Faeryl. Je voulais juste dire que nous ne pouvons pas savoir ce qui se passe à Ched Nasad. Des manteleurs ont très bien pu renverser la cité ou elle a pu être engloutie sous des flots de lave. J'en doute, je prie même pour que cela ne soit pas le cas, mais nous n'en savons *rien*. Nous devons cependant découvrir la vérité et c'est pourquoi je m'enfuyais. Nullement dans l'intention de trahir la faiblesse des prêtresses de Menzoberranzan pour un quelconque ennemi. Par la Mère des Péchés, je suis moi aussi affectée ! Je voulais collecter des informations, rétablir le contact…

— Je t'avais dit que j'étais en contact avec Ched Nasad, lui lança Triel.

— Rétablir un contact *digne de confiance*…, persista Faeryl, me rendre utile et vous prouver que je suis une de vos fidèles vassales, et pas une traîtresse.

Triel se renfrogna.

— Mes loyaux serviteurs m'obéissent, dit-elle.

Faeryl voulait pleurer, pas parce qu'elle était terrifiée, même si c'était effectivement le cas, mais par pure frustration. Jeggred passa sa griffe le long de sa carotide.

— Matrone, dit Faeryl Zauvirr. Je vous en supplie. Laissez-moi voir la personne qui m'a diffamée. Donnez-moi une chance de vous prouver ma fidélité. Ce n'est pourtant pas difficile d'imaginer que cette personne ait pu vous raconter des mensonges. Vos courtisans ne se calomnient-ils pas sans cesse dans l'espoir d'obtenir vos faveurs ? Est-il vraiment impossible de croire que quelqu'un ou quelque chose à Ched Nasad vous mente, en ce moment même, en vous déclarant que tout va pour le mieux ? Alors que des jours, puis des dizaines, puis des mois se sont écoulés sans la visite d'une seule caravane marchande à Menzoberranzan.

Triel hésita et Faeryl sentit naître un mince espoir. Mais la dirigeante de Menzoberranzan finit par lui dire :

— C'est toi la menteuse et cela ne te sauvera pas. Si tu veux que je me montre miséricordieuse, dis-moi pour quelles créatures tu œuvres ? Les svirfnebelins ? Les aboleths [1] ? Une autre cité drow ?

— Mais je ne sers que vous, Vénérée Mère.

Faeryl prononça ces paroles sans véritable espoir car elle avait compris qu'elle ne convaincrait jamais la Matrone Baenre de son innocence. Il était bien trop difficile pour Triel de se mesurer aux réussites de sa prédécesseur, sa mère, trop difficile de diriger la cité en ces temps troublés, trop difficile de prendre des décisions. Elle n'allait donc pas changer une des seules décisions qu'elle avait prises, même si c'était imbécile.

Jeggred frappa Faeryl et continua à la claquer jusqu'à ce qu'elle perde le compte des coups. Le temps finit par passer et elle se rendit compte qu'il avait arrêté. De toute manière, pourquoi continuer ? Il l'avait déjà vidée de toutes ses forces. Elle se serait écroulée sans les cordes qui la ligotaient. Une dent cassée s'était logée sous sa langue et elle la cracha.

— Je te l'ai déjà dit, lui lança le draegloth, montre-toi *respectueuse* !

— Je ne suis que respect, dit Faeryl d'une voix rauque. C'est pourquoi je dis la vérité alors qu'il serait plus facile de mentir.

Triel leva les yeux vers son fils.

— Ne laisse pas la Princesse Zauvirr t'éloigner de tes devoirs.

— Oui, mère, dit Jeggred en inclinant la tête.

— Quand je n'aurai pas besoin de toi, poursuivit la Matrone, tu pourras faire de cette espionne

ce que tu veux. Si elle te révèle des choses intéressantes, rapporte-les-moi, mais tes efforts doivent se concentrer sur la punition, pas sur l'interrogation. Je doute qu'elle ait de grandes choses à révéler. Nous savons déjà qui sont nos ennemis.

— Oui, mère. (Le demi-fiélon se baissa, regarda fixement le visage de Faeryl et ajouta :) Je vais faire durer le plaisir. Vous verrez.

Il sortit sa grande langue pointue et lécha le sang qui recouvrait son visage. Sa langue était aussi rêche que celle d'un animal.

La silhouette encadrée dans l'embrasure de l'entrée de la chapelle avait une grosse tête dotée de gros yeux globuleux, une peau sèche et ridée, et quatre tentacules qui s'agitaient autour de sa bouche. Elle possédait des mains noueuses à trois doigts, un corps aux formes et aux proportions différentes de celui d'un drow, et une collection d'étranges amulettes et talismans magiques.

Syrzan, Pharaun le savait maintenant, appartenait à une race de créatures qui possédaient des pouvoirs psioniques, des illithids ou flagelleurs mentaux. En sus, cette créature était encore plus rare puisqu'elle avait suivi la voie des arts arcaniques pour se transformer en une créature morte-vivante, un alhoon. Cette chose était assurément extrêmement puissante, immunisée aux ravages du temps, et capable de lire les esprits des deux maîtres de l'Académie et de découvrir leur perfidie.

Comme Pharaun, Ryld s'était également levé de son banc. L'imposant guerrier se jeta sur Houndaer, probablement pour récupérer ses armes. Pharaun, ayant lui aussi besoin de ses composantes de sorts, suivit son ami.

Le maître d'armes frappa Houndaer, le fit basculer de son banc et récupéra *Pourfendeuse*. Il se retourna brusquement, prêt à affronter quiconque, et faillit frapper son ami et collègue avec sa lame.

Pharaun saisit sa cape puis s'aperçut que le compagnon discret de Houndaer était en train de chanter un arpège indistinct.

Si Pharaun avait porté son *piwafwi* avec tous ses enchantements protecteurs, il aurait pu résister au chant, mais sa puissance magique transperça son esprit. Il se mit à rire convulsivement, un fou rire, et recula en titubant. Il finit par tomber à genoux, les muscles de son ventre se contractant en lui faisant mal.

Il soupçonnait que le drow n'était pas qu'un simple artiste et qu'il était en fait un formidable combattant qui utilisait une apparence terne pour surprendre ses adversaires. L'artiste était en réalité un barde, un lanceur de sorts capable d'invoquer ses pouvoirs à travers le chant et la musique.

Les dents serrées, Pharaun se ragaillardit pour stopper son fou rire. Haletant, il leva la tête et regarda autour de lui. Le barde venait de dégainer sa dague magique et commençait un nouveau chant, celui-ci d'une voix de fausset. Houndaer s'était relevé et combattait Ryld, leurs épées résonnant dans la chapelle. De l'autre côté de la salle, Tsabrak, ses huit pattes s'agitant autour de son corps, avait dégainé son arc et visait Pharaun. Dans l'embrasure de l'entrée, l'alhoon n'avait pas bougé et seuls ses tentacules s'agitaient autour de sa bouche, se contentant visiblement de laisser faire ses associés.

Pharaun fit un bond sur le côté. La flèche du drider le manqua, claqua et glissa sur le sol. Le mage frappa violemment la pierre, un mur de ténèbres rassurantes se dressant entre lui et son adversaire. Se déplaçant avec une grâce silencieuse et experte, il parvint à se relever.

Quelque chose frappa l'esprit de Pharaun, étouffant sa volonté et lui dérobant sa faculté de mouvement. Le flagelleur mental mort-vivant ne se contentait donc pas d'observer le combat. Syrzan avait simplement choisi d'utiliser ses pouvoirs psioniques en lieu et place de ses sorts, et il n'avait pas eu besoin de décrire des symboles arcaniques dans les airs. Le mur de ténèbres ne représentant

pas un obstacle, le Prophète avait attaqué l'esprit de Pharaun, lui infligeant un coup dur.

Le mur d'ombres s'évanouit. Syrzan avait dû invoquer une contre-magie pour le faire disparaître, ce qui permit à Pharaun de voir ce qui se passait dans la salle. À sa grande surprise, Houndaer était toujours en vie, soutenu par Tsabrak qui avait jeté son arc et dégainé une épée large pour le rejoindre. Les deux conspirateurs essayaient de prendre Ryld en tenaille, une technique généralement efficace, mais le *piwafwi* du maître d'armes, son armure naine et sa prouesse au combat les avaient mis en échec pour le moment.

Le guerrier Tuin'Tarl lança une feinte, mais Ryld la reconnaissant, il n'essaya pas de parer. La phosphorescence pâlotte éclairant ses membres nus, Tsabrak cracha un jet de venin sur la lame de son épée large. Le barde continuait à chanter, sa voix stridente montant de plus en plus dans les aigus, et il croisa ses jambes et ses bras, imitant des nœuds.

Avec l'aide de son anneau, Pharaun aperçut une vague d'énergie mystique lumineuse filer du barde en direction de Ryld. Il parvint même à deviner ses effets. Son ami était supposé contorsionner son corps en imitant la posture difficile du barde. Ryld réussit cependant à résister à l'attaque du barde grâce à sa puissante volonté, sans toutefois s'en rendre compte.

Le maître d'armes feinta lui aussi en prenant pour cible la tête de Houndaer, puis il se retourna prestement et plongea au sol. Il glissa derrière les pattes de Tsabrak, échappant ainsi au drider et au guerrier drow, se releva d'un bond et chargea Syrzan. Il estimait que l'alhoon était l'adversaire le plus dangereux, même si ce dernier ne l'avait pas encore attaqué.

Syrzan plongea sa main à trois doigts dans une poche et sortit une petite fiole en céramique. Il secoua la fiole de droite à gauche et une douzaine de globes lumineux enflammés apparurent devant lui. Ils filèrent droit sur Ryld, les uns après les autres, et explosèrent en produisant des roulements de tambour infernaux.

L'éclat des explosions était aveuglant. Pharaun ne vit plus rien l'espace d'un instant et distingua Ryld après coup. Son ami paraissait indemne. Il avait poursuivi sa charge et était presque à portée d'épée de l'alhoon.

Syrzan utilisa ses pouvoirs de flagelleur mental. Même si la liche n'avait pas dirigé son attaque contre lui, Pharaun sentit toutefois sa puissance. Il ressentit comme une pluie de charbons ardents frappant son esprit. Ryld s'effondra.

Syrzan contempla quelques instants le guerrier inerte, s'assurant de son inconscience, puis se dirigea vers Pharaun. Malgré la longueur de sa robe, une chose étrange enveloppait sa démarche, comme si ses jambes se pliaient en plusieurs endroits à la fois. De plus près, l'alhoon dégageait une légère puanteur proche du poisson pourri. Ses vêtements, autrefois d'une élégance rare, étaient effilés et tachés.

Il posa son doigt sur le front de Pharaun et ils se retrouvèrent dans un tout autre endroit.

---

1. Immonde amphibien ressemblant à un énorme poisson préhistorique. (*NdT*)

Chapitre 19

L'Outreterre était infinie, ses mystères innombrables, et malgré ses nombreux siècles de curiosité quasi maladive, Pharaun n'avait jamais vu de cité illithide. Excepté l'absence de tout habitant, il comprit qu'il venait de pénétrer dans une cité de la sorte.

Les artisans avaient taillé les murs et les colonnes du hall en masses spongiformes ressemblant à des tissus cérébraux, puis avaient recouvert de runes gravées les circonvolutions cérébrales. Des bassins contenant un liquide chaud parsemaient le sol. Dégageant une forte odeur salée, le liquide vibrait et pulsait sous l'effet d'une onde de force mentale que même une intelligence non psionique parvenait à ressentir dans son esprit… comme le murmure d'une pensée incompréhensible et étrangère.

Pharaun reconnut finalement que la caverne était une sorte d'illusion, ce qui ne la rendait pas moins intéressante. Il aurait aimé pouvoir en explorer les moindres recoins. Ce désir était profondément ancré en lui à l'instar d'une insouciance allègre pas plus réelle que le paysage, mais néanmoins attirante. Il devait cependant la combattre.

Il se retourna, vit Syrzan à quelques mètres devant lui et lança des fléchettes de force, un sort nécessitant de simples paroles et une passe des mains. Arrivés à mi-chemin de leur cible, les traits azurés s'arrêtèrent net dans les airs puis tombèrent au sol et se transformèrent en créatures sans membres, comme des sangsues ou des têtards. Poussant un hurlement télépathique, elles glissèrent sur le sol pour rejoindre le bassin le plus proche.

— Tes sorts ne fonctionneront pas ici, déclara Syrzan en utilisant la voix riche et fascinante du Prophète.

— Je le soupçonnais, mais je voulais néanmoins en avoir le cœur net. Nous nous trouvons à l'intérieur de votre esprit ?

— Plus ou moins.

Syrzan se rapprocha. Sur le côté, le liquide du bassin clapota et éclaboussa ses rebords, les têtards s'y prélassant.

— Nous parlons en ce moment même dans mon refuge secret, lui dit le flagelleur mental mort-vivant, mais nous nous trouvons également dans la chapelle hérétique. Dans cette autre réalité, je viens d'empêcher Houndaer de te frapper après lui avoir dit que c'était dangereux et que tu étais insensible.

— C'est fascinant, dit Pharaun, et je suppose que vous m'avez conduit jusqu'ici pour avoir une petite discussion.

— En grande partie, répondit l'alhoon. (Même dans ce domaine quasi imaginaire, Syrzan sentait le poisson pourri.) C'est comme une sorte de lecture de l'esprit. Tu ne pourras pas mentir.

Le maître de Sorcere gloussa.

— Certaines personnes pourraient affirmer qu'avec un tel handicap, je serai dans l'incapacité totale de m'exprimer.

Les deux mages marchèrent côte à côte. L'atmosphère était plutôt détendue.

— Comment se fait-il, demanda Syrzan, que toi et ton ami ayez cherché à me rencontrer moi et mes associés ?

Pharaun lui répondit sans mentir. Après avoir terminé, la liche illithide reprit la parole.

— Vous n'auriez jamais pu contrôler un pouvoir comme le mien.

— Maintenant je le sais. Vous avez charmé les sous-créatures grâce à la combinaison de vos talents de mage et vos pouvoirs de flagelleur mental, et moi je ne possède pas la capacité naturelle de maîtriser des pouvoirs psioniques. En sus, vous ne savez rien de la raison du silence de Lolth. (Pharaun pencha la tête.) Ou peut-être que si, Maître Liche ?

— Non, lui dit Syrzan, ses tentacules buccaux gigotant et se tortillant. Comme tous les autres conspirateurs, je sais ce qui se passe sans en connaître la raison.

— Alors il n'y a rien ici de ce que je recherchais, dit Pharaun en riant. Ma sœur Sabal m'a dit un jour que l'intelligence d'un drow pouvait le mener à commettre des folies qu'aucun cancre n'oserait entreprendre… mais ce n'est pas grave. Mais en ce qui vous concerne ? Qu'est-ce qui a pu pousser une créature telle que vous à se lier avec un groupe de Menzoberranyrs mécontents ?

— Tu cherches des informations que tu pourrais utiliser contre moi.

— Eh bien, en partie… (Pharaun dut s'arrêter un instant, une vague de force psionique provenant d'un bassin l'étourdissant et menaçant d'engloutir ses pensées.) Si jamais j'en ai l'occasion, ce qui est très improbable. Et je suis également curieux. Vous êtes mage. Nous devons sûrement partager ce trait, même si nous ne sommes pas vraiment semblables.

Syrzan haussa les épaules, ces dernières se soulevant bien trop haut sous sa robe souillée.

— Eh bien, dit l'alhoon, je suppose que cela ne peut pas te faire de mal d'en savoir plus. En outre, cela fait bien longtemps que je n'ai pas eu l'occasion de discuter avec un collègue possédant un talent certain. Tu n'es en aucun cas mon égal – aucun elfe ou nain ne le sera jamais – mais tu es bien supérieur à tous les alliés de Houndaer.

— Vos paroles sympathiques m'enchantent.

Les deux mages avancèrent sur un pont en calcaire distordu qui enjambait un des bassins d'eau salée.

— Les elfes noirs peuvent tolérer une liche, déclara l'alhoon, une note maussade pénétrant sa voix musicale et quasi artificielle. Les illithids ne les supportent pas. En gros, ils détestent l'idée même de la sorcellerie, une discipline étrangère tout aussi puissante que les talents psioniques avec lesquels nous naissons. Ils tolèrent toutefois un petit nombre de mages mortels, ceux d'entre nous poussés vers la magie en dépit de cette haine farouche, et cela en raison des avantages que nous apportons. Mais la seule pensée de mages morts-vivants, et donc immortels, pouvant vivre des millénaires à amasser des pouvoirs arcaniques, les terrifie.

— Donc, le jour où vous avez embrassé l'immortalité, continua Pharaun, vous avez abandonné votre patrie à jamais, ou du moins jusqu'à ce que vous puissiez la conquérir.

Les deux mages s'arrêtèrent au centre du pont, leurs regards tournés vers une étendue de liquide saumâtre et chaud. Pharaun remarqua que le liquide coulait mollement, comme s'il était plus épais que de l'eau.

— Tout juste, dit Syrzan. J'avais espéré m'enfuir dans la discrétion, mais les gens d'Oryndoll [1] avaient détecté ma métamorphose. Ils m'ont traqué comme un animal des décennies durant et j'ai vécu comme tel dans les tunnels et les cavernes de l'Outreterre. Cette période de mon existence fut pénible. Même les morts-vivants apprécient les conforts de la civilisation. Oryndoll a fini par m'oublier ou a abandonné ma recherche. Une amélioration certaine dans mon existence. Mais je n'avais toujours pas de foyer.

— J'ai entendu dire, déclara Pharaun, qu'il existait une ou deux enclaves clandestines de liches illithides. N'avez-vous pas cherché à en rejoindre une ?

— J'ai cherché pendant quatre-vingt-dix ans jusqu'à en trouver une, répondit Syrzan, paraissant

légèrement irrité que Pharaun l'ait devancé dans son récit. J'y suis resté quelque temps, mais je me suis querellé avec les alhoons les plus anciens qui se considéraient comme les dirigeants de tous les autres. J'ai mené quelques enquêtes qu'ils avaient interdites dans leur ignorance et leur timidité.

Le maître de Sorcere s'esclaffa et lui dit :

— Si vous ne voulez pas croire au plus profond de votre cœur, si d'aventure une liche illithide en possède encore un, que nous sommes égaux, avouez au moins que nous sommes des âmes sœurs. Vous n'avez quand même pas essayé de lier le démon Sarthos, non ?

— Non, lui répondit Syrzan d'un ton cassant. Disons simplement que si j'avais eu plus de chance, j'aurais usurpé la place de la plus ancienne liche illithide, mais la réalité a voulu que je m'enfuie et redevienne de nouveau un vagabond.

— Vous avez certainement dû trouver d'autres personnes à asservir.

Pharaun remarqua que l'atmosphère de la grotte s'était rafraîchie. Elle répondait peut-être aux sombres réflexions de son créateur.

— J'ai effectivement trouvé des petits groupes, dit Syrzan. Une famille de gobelins par-ci, un groupe de troglodytes par-là. Je les ai utilisés chacun leur tour, jusqu'à l'épuisement, mais ces misérables campements infestés de quelques brutes ne pouvaient pas m'offrir ce que je désirais véritablement. Je rêvais d'une cité grouillante de monde, remplie de splendeurs et de luxe, que je pourrais diriger et sur laquelle je pourrais construire un empire. Mais une telle entreprise dépassait même mes pouvoirs.

— Ou les miens, déclara Pharaun, même si je n'aime pas l'avouer. Vous avez donc espionné les cités d'Outreterre pour y trouver ce dont vous rêviez, ou du moins l'une d'entre elles. Vous avez gardé un œil sur Menzoberranzan.

— Oui, avoua Syrzan, j'ai effectivement observé votre peuple pendant longtemps. J'ai découvert la cabale des mâles renégats il y a environ quarante ans. Et plus récemment, j'ai appris l'affliction des prêtresses ; aucune elfe noire n'aurait pu dissimuler un changement aussi important à un spectateur possédant mes talents. Je me suis alors souvenu des soi-disant rebelles et je me suis arrangé pour qu'ils fassent la même découverte. Je suis ensuite sorti de l'ombre pour leur offrir mes services.

— Pourquoi ? demanda Pharaun. Vos collaborateurs sont des drows et vous, pardonnez ma brusquerie, vous êtes une créature d'une race inférieure. Une vermine parvenue. Vous ne vous attendez tout de même pas à ce que Houndaer et les autres honorent votre marché une fois la victoire obtenue ? Les elfes noirs ne se préoccupent même pas de respecter les marchés qu'ils passent entre eux.

— Heureusement, il va falloir des années pour remporter une victoire totale et pendant ce temps, je vais œuvrer discrètement à imposer ma volonté sur mes associés. Avant qu'ils dirigent même la cité, je les aurai asservis.

— Je vois. Ces imbéciles vous ont offert une simple ouverture. Vous allez pouvoir acquérir la chose que vous ne pouviez pas conquérir de l'extérieur en la soumettant depuis l'intérieur. Puis vous étendrez de plus en plus votre asservissement, jusqu'à ce que tous les Menzoberranyrs deviennent vos esclaves mentaux répondant à vos ordres.

— Tu comprends visiblement les bases fondamentales de la société illithide, déclara Syrzan. Tu sais aussi probablement que nous préférons dévorer les cerveaux des êtres inférieurs et que nous partageons comme vous l'attrait de la torture. Mais un bon nombre d'elfes noirs vont néanmoins bien s'en tirer. Je ne peux pas dévorer ou battre *tout le monde*, n'est-ce pas ?

— En effet, à moins de vouloir être le roi d'un royaume rempli de fantômes et de silences. Et

d'où, si je peux me permettre, proviennent donc ces bombes incendiaires ?

— Menzoberranzan n'est pas la seule cité drow possédant des mâles ambitieux, répondit la liche illithide.

Pharaun resta un instant sans voix. *Une autre cité drow…*

— À mon tour maintenant de satisfaire ma curiosité, dit Syrzan en interrompant la rêverie du mage.

— J'attends vos questions.

— Lorsque Houndaer et les autres t'ont expliqué leur projet, as-tu pensé te joindre à nous ?

— L'espace d'un bref instant, oui, répondit Pharaun avec un sourire.

— Pourquoi rejeter une telle idée ? Tu n'es pas plus fidèle ou moins ambitieux que les autres drows.

— Ou que les autres illithids d'après moi. Pourquoi alors n'ai-je pas changé d'avis, désirant toujours vous livrer à Gromph ? (Le mage drow écarta les mains.) Pour de nombreuses raisons. La première, je suis un mage important, en toute modestie bien sûr, et à Menzoberranzan, les mages possèdent leur propre hiérarchie. Au cours des dernières années, j'ai concentré mes aspirations sur ce dessein particulier. Si je parviens à accéder au sommet de cette hiérarchie, je deviendrai une figure aussi exaltée qu'une haute prêtresse.

Syrzan entortilla ses tentacules, un geste impliquant une certaine impatience, et un morceau de chair se décolla. À la différence de la peau visqueuse des flagelleurs mentaux vivants, les chairs de la liche étaient craquelées et sèches.

— Les renégats essaient d'atteindre un statut *supérieur* à celui des femelles, déclara la créature morte-vivante.

— J'ai bien compris, mais je doute que leur projet se déroule comme ils l'ont prévu, ou même comme *vous* l'avez prévu.

— Tu crois que vos prêtresses sont par trop puissantes, même dépossédées de leurs sorts ?

— Elles sont en effet puissantes. Et il se pourrait bien qu'elles éliminent cette petite cabale. Pour le moment, je me soucie davantage des sous-créatures. Vous rendez-vous compte du nombre de gobelins qui se trouvent dans la cité, du point auquel ils nous détestent, même avant que vous les ayez subjugués, et de la dangerosité même de vos bombes incendiaires ? Il se pourrait bien qu'après leur soulèvement, il n'y ait plus de cité à diriger pour personne.

— Ce sont des inepties. Les orques auront leur victoire et ton peuple les massacrera.

Pharaun soupira.

— C'est ce que tout le monde me dit. J'aimerais que votre opinion me réconforte, mais ce n'est pas le cas. C'est un des inconvénients de se savoir plus perspicace que n'importe qui d'autre.

— Je t'assure que les orques ne pourront pas l'emporter sur le long terme.

— Au pire, ils détruiront certaines des belles architectures que les fondateurs sculptèrent à même la roche et représenteront un exemple révolté pour les futures générations d'esclaves. Votre projet nuira non seulement aux prêtresses, mais également à Menzoberranzan elle-même, et je le désapprouve. C'est dommage et inutile. Seul un imbécile abîme le trésor qu'il s'efforce d'acquérir.

— Je ne t'imaginais pas patriote, lui dit Syrzan d'un air sarcastique.

— Étrange, n'est-ce pas ? Je vais vous avouer quelque chose d'encore plus étrange. D'une certaine façon, je suis également un fidèle serviteur de Lolth. Oh, cela ne m'a jamais empêché de poursuivre mes propres ambitions – ou même d'assassiner une ou deux prêtresses – mais même si je lutte pour acquérir toujours plus de pouvoirs, je ne chercherai jamais à renverser l'ordre social qu'elle a établi. Et je ne comploterai assurément pas pour placer son peuple élu et sa cité sous la

domination d'une créature inférieure.

— Même les dieux meurent, drow. Lolth est peut-être morte. Si Menzoberranzan est effectivement le royaume mortel qu'elle apprécie le plus, pourquoi alors vous abandonner ?

— Une épreuve ? Une punition ? Un caprice ? Qui peut le savoir ? Mais je doute en revanche que la Reine Araignée soit morte. Je l'ai vue une fois dans toute mon existence, et je ne parle pas ici de son avatar qui visita la cité pendant le Temps des troubles. J'ai vu la Sombre Mère dans toute sa puissance et sa majesté, et je ne peux pas croire que quelque chose puisse la tuer.

— Tu as vu la Reine Araignée ?

— Je pensais bien que cela piquerait votre curiosité, dit le mage drow. C'était peu de temps après ma sortie de Sorcere, lorsque j'étais retourné dans mon foyer pour servir ma mère et que je m'étais allié à ma sœur Sabal contre sa jumelle Greyanna. Une nuit, une délégation de prêtresses se présenta dans notre bastion-stalactite. Triel Baenre elle-même était à la tête de ce groupe, elle était alors Maîtresse d'Arach-Tinilith, et elle était accompagnée de dignitaires des Maisons Xorlarrin, Agrach Dyrr, Barrison Del'Armgo et d'autres familles notables. C'était une occasion très importante, notamment pour moi, car toutes ces grandes dames étaient venues pour m'arrêter.

» Je n'ai jamais su si Greyanna était à l'origine de cette affaire. Elle portait sa patte, mais ce n'était pas obligatoirement elle. C'est difficile à croire, mais à cette époque, j'étais un vaurien insolent et hautain, bien éloigné du gentleman modeste et docile que vous avez aujourd'hui devant vous. Un bon nombre de prêtresses aurait pu me soupçonner de quelques irrévérences.

— C'est ce qui est arrivé à Tsabrak, déclara Syrzan. Les prêtresses l'ont arrêté, transformé en drider et chassé de chez lui.

— Il arrive parfois qu'elles conçoivent des châtiments encore plus vils, dit Pharaun, mais elles commencent toujours par vous interroger pour découvrir vos véritables sentiments. J'avais espéré que ma mère intervienne pour me protéger. C'était une des grandes Matrones de Menzoberranzan et j'avais fomenté quelques vilains coups contre la Maison Mizzrym, sans toutefois qu'elle ne m'ait jamais rien dit. Elle croyait peut-être que j'étais un traître en devenir ou elle ne voulait peut-être pas se mettre à dos les Baenre. Ou alors elle considérait mon sort plutôt amusant. Mir'ri aime ce genre de choses.

» Quoi qu'il en soit, les prêtresses me jetèrent dans un cachot et me questionnèrent en utilisant le fouet et d'autres objets tout aussi plaisants. Je réussis néanmoins à résister à l'envie de cracher n'importe quoi pour en finir avec la douleur. Un collègue mage lança un sort de lecture d'esprit, mais il se heurta aux défenses que j'avais érigées pour protéger mes pensées. J'imagine qu'un illithid les aurait percées facilement, mais il n'était pas assez chevronné.

— Tu as donc réussi à passer leur test ? demanda Syrzan.

— Malheureusement non, dit Pharaun en riant. Les prêtresses jugèrent les résultats peu probants et demandèrent qu'une puissance supérieure me mette à l'épreuve. Elles me couchèrent sur un autel d'obsidienne puis accomplirent un rituel mêlant danses, cris et mutilations, la salle des tortures s'éloignant enfin. Vous pourriez croire que j'étais satisfait, mais mon nouvel environnement n'en était pas moins sinistre.

Les conspirateurs n'avaient pas tenu compte de l'anneau d'argent de Pharaun, le prenant pour un simple bijou, si d'aventure ils l'avaient même remarqué. Dès qu'il avait regardé Syrzan, le mage drow avait découvert que la magie de son anneau fonctionnait même dans les limites de la création illusoire de la liche. Il pensa à une idée soudaine et poursuivit son bavardage.

— Les prêtresses m'avaient drogué pour empêcher toute résistance de ma part, puis elles m'avaient brutalisé de manière peu élégante. Il me fallut un certain temps pour réussir simplement à

soulever ma tête endolorie et regarder autour de moi. Je me rendis compte que j'étais couché sur un objet gigantesque en forme de bâton ou de corde composé d'une substance souple mais aussi résistante que le diamant. Sinon, elle se serait écroulée sous son propre poids. Loin devant moi, mon perchoir était relié en angle droit à un objet du même type, qui lui-même était relié à d'autres, le motif s'étendant pour former, je le compris subitement, une toile d'araignée d'une complexité démentielle, suffisamment grande pour former un monde en lui-même. Si elle était accrochée à quelque chose, ses points d'attache étaient bien trop éloignés pour que je les aperçoive. Mais elle était peut-être tout simplement infinie.

— Les Fosses démoniaques, ou la Toile démoniaque, déclara Syrzan.

Pharaun examina discrètement les talismans de son ravisseur en utilisant la magie divinatoire de son anneau en argent ; il désirait trouver celui qui permettrait à l'illithid d'envoyer un « Appel » psionique à tous les orques et les gobelins de Menzoberranzan.

— C'est bien, dit Pharaun. Je vois que vous avez bien retenu les cours de vos professeurs concernant les différents plans d'existence. J'avais effectivement été exilé dans cette couche des Abysses où réside Lolth. Je me souviens avoir entendu que les fils de la toile étaient creux et qu'une grande partie de la vie de cet endroit infernal résidait à l'intérieur des filaments. En tout cas, je n'ai vu ni eau ni nourriture à l'extérieur, ni même un portail pour me ramener chez moi. Donc, encore hébété et souffrant en raison de l'attention particulière des prêtresses, j'ai commencé à ramper sur le fil pour trouver le moyen d'entrer à l'intérieur.

» Je pense que j'aurais fini par en trouver un, mais le temps a joué contre moi. Le fil sur lequel je me tenais se mit à trembler. Je levais les yeux et je la vis avancer précipitamment vers moi.

— Lolth ? demanda Syrzan.

— Qui d'autre ? Ses prêtresses prétendent qu'elle voyage dans son royaume à bord d'une forteresse en fer mobile, mais elle avait dû la quitter ce jour-là. J'ai vu la déesse elle-même sous sa forme arachnide, une araignée aussi gigantesque que le Plateau Baenre. Elle était apparue sous la même forme à d'autres, mais plus petite, alors que je la découvris colossale.

» J'étais terrifié, mais qu'est-ce que je pouvais bien y faire ? Fuir ? Combattre ? Cela aurait été absurde. J'ai donc choisi la seule option raisonnable. Je me suis blotti contre le fil en me couvrant les yeux.

» Malheureusement, elle me refusa toute cécité. Sa volonté s'empara de moi et me contraint à la regarder. Elle me surplombait, menaçante, et rivait sur moi ses orbes rubis lumineux.

» C'était comme si son regard ne faisait pas que simplement me regarder, mais également me faisait fondre. Cette sensation était insupportable et je voulais mourir, et d'une certaine façon, elle réalisa mon souhait.

» Ses pattes étaient immenses, mais elles se terminaient en pointes aux extrémités et faisant preuve d'une précision extrême, elle utilisa ses deux appendices avant pour me disséquer. L'opération me tua-t-elle ? Je n'en sais rien. Elle aurait dû, mais si ce jour-là j'ai effectivement perdu la vie, mon esprit s'attarda dans mes chairs déchiquetées, souffrant de l'horreur et de la douleur de l'opération.

» Mon âme se rendit compte, elle aussi, de ma destruction. La Reine Araignée trucidant mes chairs et mes os, elle désossa également mon esprit et mon âme. Cela m'agace de ne pas pouvoir décrire en termes exacts cette sensation. Je suis originaire d'une race de bourreaux et de lanceurs de sorts, et pourtant le vocabulaire me manque. Je me contenterai de dire que l'expérience ne fut pas très agréable.

» À la fin de l'opération, chaque aspect, ou morceau, de ma personne était entendu devant elle

pour qu'elle puisse les examiner, même si à l'époque, j'étais bien trop terrifié et j'avais bien trop mal pour en prendre conscience. Lorsqu'elle eut enfin terminé son examen, elle me rassembla.

Prenant toujours soin de ne pas se trahir, son esprit concentré sur son histoire, Pharaun décida que la broche triangulaire que portait Syrzan était l'objet qui amplifiait l'Appel. La question était maintenant de savoir ce qu'il allait faire. La véritable broche était accrochée sur la poitrine du corps physique de Syrzan, dans le monde matériel. Celle qu'il portait dans ce monde fantasmé était une sorte d'écho. Un analogue. Cela servirait-il ses desseins si Pharaun la lui retirait ?

Pharaun poursuivit :

— Pensez-vous qu'elle prit soin de reconnecter chaque partie de mon intellect et de mon esprit exactement comme elles l'étaient auparavant ? Les années qui suivirent, j'ai passé d'innombrables heures à me pencher sur cette question, mais j'ai finalement abandonné, la réponse n'existant pas.

» La Mère des Péchés ayant terminé son opération de bricolage, elle m'a renvoyé dans ma réalité originelle, c'est-à-dire sur l'autel, indiquant ainsi aux autres qu'elle me trouvait digne. J'imagine que les prêtresses furent très déçues. Je n'ai jamais connu de bourreau se réjouissant de l'acquittement d'un suspect.

» Elles se consolèrent peut-être un peu en découvrant que j'avais sombré dans la folie. Elles me renvoyèrent chez les miens qui me sanglèrent dans un lit et réfléchirent à la possibilité de m'étouffer avec un oreiller pour faciliter ma mort. Sabal agit comme mon avocate et ma sentinelle. Elle ne pouvait pas se permettre de perdre son allié le plus fidèle.

» Je passe bien sûr sur les délires et les hallucinations… Je recouvrais finalement mes esprits et réfléchissant à mon expérience dans les Abysses, je m'aperçus que Lolth, malgré la terreur et la vilenie qui étaient siennes, était également d'une beauté transcendantale. J'étais simplement trop égaré pour le reconnaître auparavant.

La magie de l'anneau et de la broche triangulaire fonctionnait dans le rêve édifié par l'esprit de Syrzan. Sinon Pharaun n'aurait jamais vu le triangle briller d'une aura magique. S'il se débarrassait du talisman dans cet endroit, son double dans la réalité ordinaire perdrait peut-être lui aussi ses pouvoirs.

Le contraire était également envisageable, mais le maître de Sorcere sentit qu'il devait saisir cette chance. Il douta d'en obtenir une seconde.

— Elle illustre avec majesté le pouvoir suprême que tous les drows, notamment nous les mages, aspirent de posséder, poursuivit Pharaun. Je me sentis satisfait de la posséder comme divinité tutélaire. Elle est digne de nous, tout comme nous sommes dignes d'elle.

— Elle t'a impressionné, déclara Syrzan, ses quatre tentacules gigotant encore, comme l'aurait fait n'importe quelle divinité mineure devant un mortel. Tu es pourtant un érudit ès mystères. Tu dois assurément savoir qu'il existe d'autres puissances bien plus grandes que Lolth, des entités qui, si elles daignent…

Pharaun s'empara brusquement de la broche en ivoire triangulaire accrochée sur la robe souillée et miteuse du flagelleur mental mort-vivant, puis il la claqua violemment sur le parapet arrondi du pont. La broche ne se brisa pas. De désespoir, il lança son bras en arrière pour la jeter au loin. La liche illithide aurait peut-être des difficultés à la récupérer dans le bassin aux eaux troubles en dessous.

Une main puissante et froide le saisit au collet et lui tordit la main. Pharaun ne put rien faire pour lui résister. Dans la réalité illusoire que Syrzan avait créée, il était aussi fort qu'un titan.

La liche lui arracha la broche de la main et la fourra dans une poche de sa robe. Elle serra les deux mains du mage, rapprocha sa tête et enroula ses tentacules secs et desquamés autour du crâne du

drow. Pharaun savait que les flagelleurs mentaux se nourrissaient de cette manière. Les tentacules se frayaient un chemin en s'insinuant dans les orifices les plus proches et aspiraient ensuite le cerveau de leur victime.

Il se demanda ce qui se passerait si Syrzan faisait subir à son double fantasmé un tel traitement. Son corps physique périrait-il ou continuerait-il à vivre comme une enveloppe sans âme ?

— Vous n'avez pas aimé mon histoire ? demanda Pharaun en haletant. (L'étreinte de la liche l'empêchait de respirer.) Vous paraissiez plutôt captivé. C'est pourquoi j'ai osé croire que je pourrais vous prendre par surprise !

— Tu as posé tes mains sur moi ! Je ne le permets jamais !

La voix mélodieuse du Prophète grossissait en une affreuse combinaison de sifflements et de bourdonnements. Les tentacules continuaient à serrer son crâne.

— En théorie, ce ne sont même pas mes mains, déclara Pharaun. (Par la déesse, il avait l'impression que sa tête allait exploser !) Puisque tout ceci est fantasmé par vos pouvoirs.

— Tu vas me dire sur-le-champ comment tu as su quel talisman saisir !

— C'est mon anneau. Il me permet de voir et d'identifier la nature des magies utilisées. Un mage devrait toujours en posséder un.

— Tu as été stupide de vouloir m'affronter ici, dans mon sanctuaire privé. Ne comprends-tu pas que dans cette réalité, je suis un dieu !

— De toute manière j'allais mourir, répondit Pharaun, et quand un drow sait que sa vie est perdue, il se concentre sur la vengeance.

— Mais tu te trompes. (Syrzan relâcha son étreinte tentaculaire.) Je ne vais pas te tuer. Cela serait du gâchis. Comme tu le sais désormais, mon objectif est d'asservir Menzoberranzan. Toi, avec tes nombreux talents, tu seras un esclave très précieux. Si tu ne m'avais pas malmené, tes liens auraient été plutôt lâches car j'aime la compagnie des autres mages. Mais maintenant je crains que tu n'apprécies pas du tout ce que je te réserve.

Une douleur atroce vrilla le crâne de Pharaun. Il poussa un hurlement.

---

1. Puissante et redoutable cité de flagelleurs mentaux obsédés par l'accumulation de connaissances. (*NdT*)

Chapitre 20

— Laisse-moi faire, grogna Houndaer.

Son cimeterre à la main, il s'approcha de Ryld.

Le maître de Melee-Magthere essaya de se relever, en vain. Entre ses études à l'Académie et ses longues années d'enseignement, il avait étudié plusieurs techniques qui permettaient de dépasser la douleur, mais il n'avait jamais rien senti de comparable à l'attaque mentale infligée par l'illithid mort-vivant. C'était comme si une lance avait transpercé son crâne.

Syrzan sortit de sa transe momentanée et stoppa Houndaer.

Le guerrier noble se retourna.

— Pardon ? demanda-t-il. Vous aviez raison à leur sujet. Maintenant je le reconnais.

— Et j'espère, dit la liche, ses tentacules gigotant, que tu te souviendras de la finesse de mon jugement. Maintenant qu'ils sont là, ils peuvent tout aussi bien servir notre cause. C'est une simple question de bricolage mental.

Le barde plissa un sourcil en demandant :

— Vous pouvez faire ça ?

— Oui, répondit Syrzan, mais pas instantanément, et pas maintenant. J'ai besoin de toutes mes forces pour lancer l'Appel.

Il retira l'anneau d'argent du doigt du maître de Sorcere inconscient.

— Enfermez-les pour le moment, leur ordonna l'alhoon.

— D'accord, répondit Tsabrak. J'espère que vous parviendrez réellement à les contrôler tous.

Le drider se rapprocha également de Ryld.

Le maître d'armes essaya une nouvelle fois de se relever. Quelqu'un le frappa à la tête avec le plat d'une lame et toutes ses forces le quittèrent comme du vin s'écoulant d'un verre renversé.

Les quelques minutes suivantes furent auréolées d'un voile. Houndaer, Tsabrak, le barde et un autre renégat transportèrent leurs deux prisonniers dans une cellule. Elle avait la même atmosphère crasse et désolée que le reste du bastion, mais un renégat, démontrant ainsi le sens des priorités cher aux elfes noirs, avait pris le temps de changer les serrures et les chaînes.

Les fugitifs retirèrent la cape et l'armure de Ryld puis l'enchaînèrent au mur. Comme il s'y attendait, les conspirateurs prirent plus de précautions pour ligoter le mage. Ayant subi une violente crise après que Syrzan l'ait étourdi, Pharaun était tombé dans une inconscience totale et ne montrait aucun signe d'un réveil proche. En plus des fers ordinaires, les fugitifs passèrent une sorte de bâillon en métal autour de sa tête en enfonçant une partie dans sa bouche pour l'empêcher de prononcer toute parole mystique. Puis ils insérèrent ses avant-bras dans un tube métallique articulé, une sorte de manchon ou de grosse moufle qui l'empêcherait de bouger et de tordre ses doigts pour dessiner des symboles cabalistiques.

Le temps qu'ils en aient terminé avec le mage, Ryld avait commencé à recouvrer ses forces, du moins suffisamment pour parler.

— Elle se retournera contre vous, dit-il d'une voix rauque.

— Hein ? lui demanda Houndaer en se retournant, la mine renfrognée.

— La liche. Elle ne désire pas partager le pouvoir. Elle projette de transformer tous les Menzoberranyrs, vous y compris, en esclaves. C'est la façon d'agir des illithids.

— Tu crois que nous lui faisons confiance ? lui lança le guerrier de la Maison Tuin'Tarl d'un air méprisant. Nous ne sommes pas stupides. Elle va nous être utile un temps, puis nous nous en débarrasserons.

— C'est peut-être ce que vous comptez faire, mais avez-vous déjà pensé que Syrzan avait peut-être déjà commencé à vous soumettre, sans que vous vous en rendiez compte ? Et si, quand le temps viendra, elle…

Houndaer frappa son ancien instructeur à la bouche, sa tête cognant le mur de calcaire derrière lui.

— Tais-toi, lui dit le noble. Tu t'es joué de moi et tu m'as pris pour un imbécile. Cela ne recommencera pas.

Les fugitifs sortirent de la pièce. Avec sa moitié de corps arachnide, Tsabrak fut contraint de se baisser pour franchir la porte. Enfin tous sortis, le barde lança un sourire ironique à Ryld et haussa les épaules, puis il referma bruyamment la porte.

Ryld lécha les gouttes de sang salées couvrant sa lèvre inférieure entaillée.

— Pharaun ? dit-il à voix basse. Tu es toujours inconscient ou c'est une de tes ruses ?

La tête baissée en raison du poids du bâillon de fer qui couvrait sa tête, le maître de Sorcere ne répondit pas. S'il n'avait pas vu sa poitrine se lever et s'abaisser au rythme de sa respiration, Ryld aurait pu craindre sa mort.

Le spadassin essaya de s'approcher de Pharaun, mais ses chaînes étaient trop courtes. Il examina ses menottes. Elles le serraient véritablement et la serrure paraissait résistante. Les maillons des chaînes étaient lourds, bien forgés et solidement accrochés au mur. Ryld s'était libéré une ou deux fois de chaînes similaires au cours de sa jeunesse turbulente, mais sans l'aide d'outils ou d'un miracle, il ne parviendrait jamais à briser celles-là.

Tout comme Pharaun qui ne s'en tirerait pas mieux sans l'aide de sa voix ou de ses mains. Ryld soupçonnait tout de même que le mage représentait son meilleur espoir. Pharaun était rusé. Il imaginerait peut-être un bon stratagème, si d'aventure il n'était pas inconscient.

— *Réveille-toi !* cria Ryld. Bon sang, réveille-toi ! Tu dois nous faire sortir d'ici !

Pour couvrir ses paroles, il fit claquer ses chaînes contre le mur.

En vain. Il cria jusqu'à avoir la gorge irritée, mais Pharaun ne bougeait toujours pas.

— Bordel ! lança le maître d'armes.

Il s'accroupit au sol et essaya de saliver quelque peu pour humidifier sa gorge sèche. Les renégats n'ayant pas laissé de cruche d'eau, il ne lui restait plus qu'à cracher.

— Tu dois te réveiller, lui dit-il d'une voix plus douce. Car pour le moment, nous sommes vaincus et nous n'avions encore jamais laissé personne le faire. Tu te souviens quand on a poursuivi ce seigneur manteleur ? Nous avons découvert bien trop tard qu'il avait réuni *soixante-sept* raies abyssales dans son groupe de maraudeurs, bien plus que ce que notre petit groupe d'élèves de troisième année était prêt à affronter. Mais tu as dit : « Pas de soucis, il faut juste savoir utiliser les bons sorts pour équilibrer nos chances. » Tu as alors commencé par invoquer un mur de feu…

Ryld continua à parler pendant des heures, la bouche de plus en plus sèche, en lui narrant leurs expériences communes, comme elles lui venaient. Ces histoires déclencheraient peut-être quelque réaction dans l'esprit inconscient de Pharaun. De toute manière, il préférait parler plutôt que de penser à sa vie future après que Syrzan ait corrompu son esprit.

Le menton du mage se releva brusquement de sa poitrine. Ses yeux étaient hagards et il essaya de pousser un cri. Le bâillon métallique transforma son cri en un étrange gargouillis, lui coupant les chairs à la commissure des lèvres. Des perles de sang coulèrent de ces nouvelles entailles.

— Tout va bien, lui dit Ryld. Quoi qu'ait pu te faire la liche, c'est terminé.

Pharaun prit une profonde inspiration et souffla lentement. La raison se raviva dans son regard. Ryld eut le sentiment que sans la présence de son bâillon métallique, le mage lui aurait adressé son sourire joyeux habituel. Il fit un signe de tête au maître d'armes, le remerciant pour son réconfort, puis il inspecta le manchon qui emprisonnait ses mains. Il le frappa au sol plusieurs fois pour voir s'il pouvait briser les charnières. Elles résistèrent. Il secoua la tête, demeurant tranquille quelques secondes, puis referma les yeux et s'adossa au mur, réfléchissant probablement à leur situation désespérée.

Après plusieurs minutes, le mage se redressa. Il commença à gratter le talon d'une de ses bottes contre l'autre.

Ryld sentit poindre en lui une sorte d'excitation. Il s'imagina que le mage avait dissimulé un quelconque talisman dans ses bottes. Il était étrange qu'il lui ait fallu tout ce temps pour s'en souvenir, mais c'était peut-être dû à sa crise passée.

Comme toutes les bottes drows, celles de Pharaun étaient hautes et épousaient parfaitement le pied et le mollet. Lorsque le mage réussit finalement à faire glisser sa botte, Ryld regarda avec enthousiasme et curiosité et ne vit… rien. Rien d'autre que le bas de son pantalon et une chaussette-bas.

Pharaun essaya de retirer sa seconde botte. Ryld aurait aimé savoir ce que son ami avait en tête, mais il sut qu'il était inutile de lui poser la question. Ses mains prisonnières, le lanceur de sorts n'aurait même pas pu lui répondre en utilisant le langage des signes secret des drows.

La deuxième botte finit par glisser, puis Pharaun retira ses chaussettes bas. Ses pieds nus ressemblaient à ses mains, longs et fins, ses orteils y compris.

Le mage leva son pied droit, l'examina avec attention et se mit à enrouler et croiser ses orteils. Il essaya péniblement de répéter une suite de mouvements, puis recommença. Ryld mit quelque temps à comprendre, ne sachant pas s'il devait rire ou pleurer.

En fait, l'Outreterre abondait d'innombrables créatures, Syrzan y compris, dont les membres ne ressemblaient pas tous à ceux des drows – ce qui ne les empêchait pas de lancer des sorts. Pharaun avait une chance de réussir. Il parviendrait peut-être à lancer un sort ne nécessitant uniquement que des passes gestuelles, et pas des paroles et des composantes de sorts matérielles.

Mais seulement s'il parvenait à faire bouger ses pieds et ses orteils de la façon appropriée, des passes précises et complexes qu'il avait mis des années à apprendre avec ses mains.

Lorsque les orteils de son pied droit se fatiguaient, il travaillait ceux du pied gauche. Ensuite, il changea de position pour soulever plus facilement ses jambes et s'entraîna avec ses deux pieds. Ryld aurait pu trouver le spectacle hilarant si sa vie n'avait pas dépendu de la réussite du mage.

Pharaun commença bientôt à transpirer, et parfois à trembler, ce qui l'obligeait chaque fois à s'arrêter pour se reposer un peu. Après une heure, il passa à l'étape suivante de son expérience : il rassembla les différentes passes du sort afin de bouger ses pieds en même temps en respectant la même séquence et le bon rythme.

Ryld observait son travail avec intention. Il n'était pas mage, mais pour son œil inexpérimenté, il lui sembla que Pharaun, au bout de quelque temps, parvenait à reproduire le même mouvement deux fois sur trois. Le dernier mouvement se révélait souvent gauche ou maladroit.

Finalement, respirant bruyamment, il regarda le maître d'armes et haussa les épaules.

— C'est très bien, lui répondit le spadassin. Tu y arrives deux fois sur trois, de bonnes probabilités.

Pharaun se relâcha et passa les minutes suivantes à se relaxer. Lorsqu'il se rassit enfin, il grogna

malgré son bâillon et le sang qui coulait au coin de ses lèvres. Il frappa le manchon qui emprisonnait ses mains deux fois sur le sol puis regarda Ryld.

— J'ai compris, lui dit le guerrier. Tu veux que je fasse du bruit pour attirer quelqu'un.

Pharaun hocha la tête. Le bâillon métallique résonna.

— Hé ! cria Ryld. Venez voir par là ! Je suis un maître de Melee-Magthere. Je connais des secrets concernant les défenses des grandes Maisons, des secrets que vous devriez connaître pour réaliser vos projets. Je les échange contre ma liberté !

Il poursuivit plusieurs minutes durant en claquant ses chaînes contre le mur pour appuyer sa requête. Pendant ce temps, Pharaun demeura étendu, comme s'il était toujours inconscient.

Des yeux finirent par apparaître dans la petite fenêtre à barreaux de la porte.

— Qu'est-ce qu'il y a ? lança le nouveau venu d'une voix rageuse.

Ryld ne connaissait pas cette voix.

— Je veux vous parler, déclara le maître d'armes.

— J'ai entendu, répondit l'autre drow. Tu as des secrets. L'alhoon te les arrachera sans avoir besoin de passer un quelconque marché.

— Syrzan a dit qu'il lui faudra un certain temps pour faire de nous ses esclaves mentaux, répondit Ryld. Je possède des informations que vous devriez connaître avant de lâcher les sous-créatures sur la ville. Leur révolte ne vous apportera pas grand-chose si les maîtres d'armes les tuent tous avant même que les gobelinoïdes ne se lancent.

— Comment les maîtres d'armes pourraient-ils accomplir une telle chose ? demanda le fugitif.

— C'est un secret, dit Ryld, que les frères de la pyramide enseignent à quelques élus.

— Je ne vous crois pas.

— Nous étudions la guerre depuis des millénaires. Tu crois que nous révélons tout ce que nous savons à chaque jeune recrue qui entre à l'Académie, ou est-il possible que nous possédions de grands secrets que nous protégeons ?

Le fugitif hésita.

— C'est d'accord, dites-moi tout. Si l'information est bonne, je vous libérerai.

Ryld haussa les épaules, ses chaînes cliquetant. Elles commençaient sérieusement à irriter ses poignets.

— Tu veux que je te crie mon secret à travers une porte close ? lui demanda le maître d'armes. C'est ce que tu veux vraiment ?

— Attendez.

Le mépris imprimé dans le ton du prisonnier avait fait changer d'avis le fugitif, ce dernier se souvenant d'une règle fondamentale drow. Il valait mieux garder une information secrète, du moins jusqu'à trouver le moyen d'en tirer un avantage en la partageant. Ce fugitif ne voulait que personne d'autre puisse entendre le secret de Ryld.

La porte claqua, la clé tournant dans la serrure. Elle s'ouvrit en grinçant et le renégat fit un pas. Il était râblé, un nez cassé barrant son visage osseux. Il avait orné ses vêtements plutôt ordinaires de colifichets voyants, sa cotte de mailles décorée de grenats. Sa rapière était accrochée à une bandoulière, la poignée d'une dague dépassait de chacune de ses bottes et une arbalète de poing pendait à sa ceinture.

Il s'arrêta dans l'embrasure, se croyant en sûreté. La cellule était suffisamment grande et les chaînes des prisonniers suffisamment courtes, il était donc hors de leur portée. Il referma la porte derrière lui, sans toutefois passer le loquet.

— Maintenant, dit-il, vous pouvez parler.

— Tout d'abord, commença Ryld, détache mes chaînes.

Il imaginait qu'il devait attirer l'attention du garde pendant quelques secondes, le temps que Pharaun puisse lancer son sort.

— Ne soyez pas stupide, dit le garde en riant.

— Et pourquoi pas ?

— Vous savez pourquoi.

— Mais tu pourrais très bien écouter mon secret et t'en retourner, lui dit Ryld en observant Pharaun du coin de l'œil.

À son grand désarroi, le mage n'invoquait pas son sort. Et il ne bougeait plus du tout. Était-il de nouveau tombé inconscient ?

— Vous êtes prisonnier, dit le renégat, et moi non. Par conséquent, vous allez devoir *me* faire confiance, c'est la seule condition.

Ryld se renfrogna tout en cherchant une inspiration. Pharaun ne bougeant plus, il allait devoir improviser une histoire pour retenir le fugitif et prier pour que le mage agisse rapidement.

— Bon d'accord, je suppose que je n'ai pas vraiment le choix. Non loin du Bauthwaf se trouve l'entrée d'un tunnel menant dans les territoires les plus profonds de l'Outreterre où notre peuple même n'ose pas…

— Quel est le rapport avec les maîtres d'armes et leur capacité secrète à tuer les esclaves ? demanda le garde.

— Attends, et tu le sauras bientôt. À l'extrémité de ce tunnel se trouve un minéral que je n'avais jamais vu nulle part ailleurs… (Pharaun se mit enfin à bouger les pieds. Il fallait maintenant que le fugitif ne remarque rien.) Lorsque tu réduis cette roche en poudre…

— Hé !

La vision périphérique du garde devait être tout aussi bonne que Ryld car il se retourna vers Pharaun, mais trop tard. Une main désincarnée composée de lumière jaune pâle apparut à côté de son épaule et le poussa.

La main conjurée le fit chanceler en direction de Ryld. Le maître d'armes le saisit et cogna sa tête contre le mur jusqu'à ce que la pierre soit recouverte d'une masse collante. Il fouilla son corps et mit la main sur un jeu de clés attaché à sa ceinture.

Il trouva rapidement celle qui ouvrait ses menottes, puis celle de Pharaun. Le mage remua ses doigts pour recouvrer une bonne circulation sanguine, sortit un mouchoir de soie de sa manche et essuya le sang sur les côtés de sa bouche.

— Je pense que je vais créer une nouvelle école de magie, déclara le mage. La podomancie… la magie des pieds.

— Pourquoi as-tu attendu aussi longtemps pour lancer ton sort ? demanda Ryld.

— Je cherchais les clés de notre ami. Cela aurait été inutile de l'attaquer s'il n'avait pas eu en sa possession le moyen de nous libérer de nos entraves. Sa cape les dissimulait et ça m'a pris quelque temps pour les apercevoir.

— Je croyais que quelque chose avait mal tourné. Tu es prêt à nous faire sortir de là ?

— Un instant, lui dit Pharaun en renfilant ses chaussettes bas et ses bottes. Tout se passe à merveille, non ? Nous possédons les informations que nous recherchions, et nous allons maintenant nous échapper, comme prévu.

— Nous n'avions pas prévu de le faire sans notre équipement.

— Je t'en prie, ne commence pas à énoncer des vérités désagréables. Sinon la conversation va être ennuyeuse. Mais au fait, où sommes-nous ? Où se trouve la sortie la plus proche ?

— Je n'en sais rien. Ils m'avaient assommé avant qu'on se retrouve ici. Je pense que nous nous trouvons dans le plafond même de la caverne.

— Nous n'aurons alors aucune fenêtre ou balcon par lesquels s'enfuir, à moins de descendre un peu, mais on pourrait tout aussi bien trouver une porte donnant sur un tunnel.

Ryld ramassa les armes et le *piwafwi* du fugitif. La cape était bien trop petite pour lui, mais elle lui conférerait néanmoins une protection. La cotte de mailles, par contre, ne lui serait d'aucune utilité.

— Il n'y a rien pour moi ? demanda Pharaun.

— C'est moi le guerrier, et je passe devant.

— Bon, dit de cette façon…

— Allons-y.

Les deux maîtres se redressèrent. Ryld eut quelques vertiges et chancela un instant, mais il recouvra son équilibre. Ils se dirigèrent vers la porte et entendirent subitement quelque chose. C'était comme la sonnerie d'une trompette accompagnée d'une grande lumière blanche, sans toutefois être vraiment cela. Le maître d'armes ne savait pas ce que c'était, excepté qu'il demeura immobile quelques instants jusqu'à ce que la sensation disparaisse.

— Qu'est-ce que c'était que ça ? demanda-t-il.

— L'Appel, répondit Pharaun. Aussi près de la source, on peut la ressentir bien que nous ne soyons pas des gobelins. Les esclaves se soulèvent.

Chapitre 21

Lorsque les deux instructeurs tournèrent au coin du couloir, Pharaun aperçut un fugitif à cinq mètres devant lui. Bien armé, le conspirateur avançait à grands pas vers une destination précise, peut-être pour rejoindre un des groupes d'assassins qui frapperaient la cité une fois les gobelins l'ayant plongée dans le chaos.

Il avait de bons réflexes. Dès qu'il vit les deux prisonniers, il se dirigea vers le mur, probablement pour se dissimuler derrière un rideau de ténèbres.

Pharaun leva les mains pour lancer des projectiles de force mystique – il avait encore deux sorts de ce type en mémoire, ces derniers ne nécessitant pas de composantes matérielles – mais Ryld se révéla plus rapide. Il tira avec son arbalète de poing. Le carreau transperça l'œil du renégat qui s'écroula.

Les deux maîtres se rapprochèrent furtivement du cadavre et s'accroupirent pour l'examiner. Pharaun fut à peine surpris, mais néanmoins déçu, de découvrir que le fugitif ne possédait aucune composante de sorts.

Le maître de Sorcere n'avait pas perdu foi en lui-même, mais il comprit que sa suffisance et son ambition les avaient menés, lui et Ryld, dans une situation désespérée. Ils étaient pris au piège au beau milieu de leurs ennemis. Sans les composantes appropriées, il ne pouvait pas invoquer la plupart de ses sorts, le maître d'armes souffrant en outre de son coup à la tête et de l'attaque psionique de Syrzan. La majorité des personnes n'auraient rien repéré, mais Pharaun, qui le connaissait bien, s'était rendu compte de son état affaibli dans la manière dont il se déplaçait.

En tout cas, Ryld ne pouvait pas dire qu'il s'ennuyait.

Pharaun saisit l'arbalète de poing du drow, son poignard et son *piwafwi*, ainsi que la broche familiale d'une Maison mineure qu'il supposait être enchantée comme toutes les autres. La cape lui allait plutôt bien, mais il la trouva légère sans la présence de toutes les poches secrètes à composantes dont il avait l'habitude. Il espérait au moins qu'il pourrait léviter grâce à la broche. Ryld échangea la rapière qu'il portait contre l'épée large du drow.

Le maître de Melee-Magthere rechargea son arbalète et inséra un nouveau carreau. Les deux mâles avancèrent dans le couloir, puis les murs se mirent à hurler. Pharaun et Ryld firent la grimace en raison du bruit douloureux. Des étincelles bleutées arcaniques tombèrent du plafond et des murs, et une forte puanteur envahit l'air.

Le hurlement s'arrêta aussi brusquement qu'il était apparu, mais continua à résonner un instant dans la citadelle.

— Un sort d'alarme ? demanda Ryld en accélérant sa marche.

— Oui, déclara Pharaun en courant derrière lui. (Ses oreilles bourdonnaient encore.) Si j'avais pu le détecter, je l'aurais annulé, mais…

— Mais les choses étant, les fugitifs vont venir nous chercher. (Pharaun plissa le front.) À moins qu'ils soient trop occupés à se préparer à assassiner les prêtresses.

— Non, ils vont se rendre compte qu'ils doivent nous arrêter à tout prix. Si un espion venait à sortir d'ici pour rapporter leurs desseins au Conseil régnant, cela ruinerait tous leurs projets.

— Tu as malheureusement raison.

Les maîtres de l'Académie s'étaient déplacés discrètement et plutôt lentement depuis qu'ils

avaient quitté leur cellule, et ils devraient maintenant se méfier encore plus et choisir des chemins improbables pour éviter leurs ennemis. Ce qui augmenterait leurs chances de se perdre dans la forteresse. La citadelle avait été édifiée par les membres de cette famille défunte sur un modèle de stratégie défensive, des plans encore parfois utilisés à Menzoberranzan. L'endroit ressemblait à un vrai dédale. Pour une personne connaissant les lieux, cela ne posait aucun problème : elle en connaissait tous les couloirs et les impasses, mais l'orientation était plus difficile pour des étrangers. Des étrangers comme Pharaun et Ryld qui cherchaient une sortie.

Pharaun se dit que les fugitifs avaient peut-être eux aussi quelques difficultés à s'orienter dans le bastion.

Même s'ils occupaient maintenant la citadelle, les renégats ne la connaissaient peut-être pas aussi bien que ses occupants originels. Il était probable qu'ils se soient familiarisés avec quelques zones et couloirs principaux, et qu'ils ne se soient pas intéressés au reste de ce bastion soi-disant hanté et maudit.

Pharaun savait cependant que les fugitifs les retrouveraient bientôt, même par accident, et il n'avait pas tort. Le mage et Ryld traversaient une galerie aux murs ornés de vieilles tapisseries phosphorescentes lorsqu'ils entendirent un bruissement dans leur dos. Les deux maîtres se retournèrent. Silencieux dans leurs bottes drows, une demi-douzaine de guerriers se trouvait juste derrière eux, leurs arbalètes levées dans leur direction.

Ryld s'accroupit et leva un pan de sa cape devant son visage. Pharaun fit de même. Deux carreaux transpercèrent son bouclier improvisé qui n'était visiblement pas aussi résistant que son *piwafwi* à poches que Houndaer lui avait dérobé. Le premier carreau s'emmêla dans le tissu. L'autre perça l'étoffe et effleura l'épaule du mage, le piquant et le tailladant. Il espérait que le carreau n'était pas empoisonné.

Détectant un vacarme soudain, Pharaun baissa sa cape. Les fugitifs avaient laissé tomber leurs arbalètes et chargeaient dans leur direction. Ils étaient déjà trop proches pour que le mage puisse incanter le sort qu'il avait en réserve. Il choisit donc de lancer des projectiles magiques, deux renégats s'écroulant à terre. Il tira également avec son arbalète et manqua un guerrier.

Ryld poussa un cri de guerre et bondit en avant pour affronter les survivants. Son épée large frappa d'avant en arrière et il lança des coups d'estoc, de taille et des parades d'une belle précision que seul un maître d'armes pouvait maîtriser. Pharaun se rapprocha de la mêlée avec son poignard à la main, sans toutefois réussir à porter un coup. Les fugitifs étaient tous morts avant qu'il puisse recommencer.

Pharaun examina sa blessure et comprit que le carreau n'était pas empoisonné. Ryld, par contre, poussa un gémissement, fit la grimace et massa sa tempe.

— Qu'est-ce que tu as ? lui demanda le mage.

Un des fugitifs avait peut-être touché Ryld, mais il ne vit aucun flot de sang couler entre les doigts de son ami, ou même de blessure à sa tête.

— J'ai un horrible mal de crâne, lui dit le maître d'armes. Il doit dater de Houndaer et de Syrzan, et il a empiré lorsque mon pouls s'est accéléré. Mais ça va mieux maintenant.

— Je suis heureux de te l'entendre dire, lui dit Pharaun.

Le mage se retourna et tomba sur un nouveau barrage de carreaux d'arbalètes.

Il n'eut pas le temps de lever sa cape, de les éviter ou de faire une tout autre chose excepté rester bouche bée en découvrant le second groupe de renégats qui venait de surgir de l'autre côté. Miraculeusement, tous les carreaux le manquèrent.

— Ils sont là ! cria un des nouveaux venus.

Les gardes les chargèrent et Pharaun brandit un morceau de toile d'araignée, une composante qu'il n'avait aucun mal à trouver. Un filet de câbles lumineux et tendus apparut autour des renégats. Accrochés au mur, les câbles étaient aussi résistants que des cordes et aussi gluants que de la colle. Ils les prirent au piège, les renégats immobilisés.

Seuls les deux fugitifs placés à la tête du groupe s'en échappèrent. Ils avaient peut-être été suffisamment prestes pour bondir hors de la zone d'effet ou alors leur résistance à la magie naturelle de drow les avait protégés.

Ne se laissant pas décourager par la perte de leurs camarades, les guerriers se jetèrent sur les deux maîtres, leurs épées brandies. Celui qui attaqua Pharaun avait une tache de vin sur le côté gauche de son visage.

Pharaun pressa la gâchette de son arbalète. Le carreau toucha le mâle à la poitrine, mais glissa malheureusement sur sa cotte de mailles. Le fugitif lança son épée pour le frapper sur le côté. Pharaun se contorsionna pour lui échapper et se mit à incanter.

Il dut éviter deux autres attaques avant de pouvoir achever son incantation. Des traits de lumière jaillirent de ses doigts.

Il n'avait plus qu'un seul sort de projectile magique en mémoire, ainsi qu'un sort de toile d'araignée.

Les projectiles lumineux transpercèrent l'armure du renégat qui recula en chancelant. Blessé mais toujours vaillant, le fugitif secoua la tête. Pharaun sortit son autre dague de sa ceinture et se jeta sur le garde. Le mage enfonça la pointe de son arme sous le menton du mâle avant qu'il ait véritablement recouvré tous ses esprits.

Pharaun pivota sur lui-même. Une feinte basse et une attaque haute, Ryld abattit son épée large sur le cou de son adversaire. Le renégat s'écroula au sol, sa tête décapitée basculant avec lui. Pharaun ressentit l'espace d'un instant un sentiment de soulagement, mais il remarqua la grimace de son ami et le sang qui tachait sa cuisse. Puis il entendit les cris d'autres poursuivants qui se rapprochaient.

— On dirait que *tous* les renégats ont décidé de nous arrêter, lança le mage. C'est un sacré compliment pour nous…

— Ils ont entendu le fracas des combats, répondit Ryld. Ils doivent avoir une idée de l'endroit où nous sommes et grâce à toi, ce couloir est maintenant impraticable. On doit bouger… *immédiatement*.

— Tu aurais peut-être préféré que je laisse tous les autres attaquants nous submerger.

— *Bouge*, je te dis.

Ils s'éloignèrent, les drows prisonniers de la toile les maudissant. Pharaun s'aperçut rapidement que Ryld s'efforçait de ne pas boiter ou de lui montrer un tout autre signe de faiblesse, mais il ne parvint pas complètement à dissimuler sa douleur.

Le mage pensa invoquer des sphères de ténèbres derrière eux pour gêner leurs poursuivants, mais cette action aurait également révélé la direction qu'ils suivaient. Il pensa alors à une seule chose pour pouvoir échapper aux fugitifs et espéra ne pas devoir l'employer.

Les deux maîtres détectèrent par deux fois l'approche d'un groupe de fugitifs et se réfugièrent dans une salle en attendant qu'ils s'éloignent. Ils trouvèrent finalement un escalier qui descendait. Pharaun espérait que leur passage à l'étage inférieur mettrait fin à la poursuite, mais il se rendit vite compte du contraire. C'était peut-être parce qu'ils laissaient du sang sur leur passage. La petite entaille de Pharaun avait arrêté de saigner, mais la cuisse blessée de Ryld saignait abondamment.

Malgré lui, l'imposant spadassin commençait même à se déplacer de façon maladroite, ses pas

de plus en plus courts. Pharaun entendit des bruits de pas dans le couloir derrière eux, et d'autres provenant d'un couloir latéral.

— Ne bouge pas. J'ai une idée, déclara le mage.

Ryld haussa les épaules.

Le mage avança de quelques pas dans le couloir. Il brandit un morceau de toile d'araignée et se mit à incanter. Une puissance mystique remplit l'air en gémissant et des toiles s'enchevêtrèrent dans le couloir, le condamnant. Les fugitifs qu'il avait entendus se trouvaient de l'autre côté de la toile. Ryld également.

Le guerrier regarda son ami à travers les interstices de la toile d'araignée.

— Je ne comprends pas, lui dit-il.

— Tu es pourtant un grand stratège. Je le regrette véritablement, mais je ne pouvais pas rester à tes côtés, tes blessures retardant notre progression. J'ai donc choisi de t'abandonner là pour retarder mes poursuivants. En raison de ma vulnérabilité actuelle, mon choix est relativement sensé.

— Salaud ! Combien de fois t'ai-je sauvé la vie ?

— J'ai perdu le compte. En tout cas, ça va l'allonger encore puisque je vais m'échapper. Et tu vas enfin être débarrassé de ta mélancolie. Adieu, mon vieil ami.

Pharaun se retourna et s'éloigna à grandes enjambées.

Il entendit claquer une arbalète et se jeta sur le côté. Le carreau le frôla. Ryld avait réussi à tirer son projectile malgré la toile adhésive qui barrait le couloir.

— Joli tir, mais je te conseille de garder tes carreaux pour les renégats, lui dit Pharaun en tournant la tête.

Il s'éloigna furtivement en accélérant son allure, puis il entendit des cris dans son dos et le fracas d'armes s'entrechoquant.

Ryld comprit rapidement qu'un des renégats était un mage, plutôt doué de surcroît. Il n'eut aucune difficulté à lancer ses sorts par-dessus la ligne que ses trois compagnons avaient formée dans le couloir, ne les touchant jamais, et à frapper encore et encore le maître d'armes.

Ses sorts brûlèrent les chairs du maître de Melee-Magthere avec des flammes ou du givre, sans toutefois lui infliger de véritables dégâts. Il doutait cependant que cela continue ainsi. Il devait stopper cette volée de sorts avant qu'un sort perce sa résistance à la magie, et cela signifiait qu'il devait briser leur ligne défensive.

Il fit semblant de se déplacer sur la gauche, puis plongea sur la droite. Sa jambe blessée le lança et un endolorissement, un résidu de l'attaque mentale de Syrzan, lui vrilla le cerveau. La douleur ralentit ses mouvements. Urlryn, le renégat sur sa droite aux longs bras et aux dents écartées, un des autres anciens élèves de Ryld, plutôt habile, le stoppa en allongeant une botte en direction de son ventre.

Comme le savaient tous les guerriers, il était impossible de reculer quand le corps était lancé en avant. Ryld n'eut pas d'autre choix que de parer son attaque. Il leva son épée large devant lui pour parer. Urlryn essaya de faire pénétrer l'extrémité de son arme sous la parade de Ryld, mais il se révéla un peu trop lent. Ryld parvint à dévier l'attaque en repoussant brutalement la lame de son adversaire sur le côté et à le faire reculer un peu.

Le maître d'armes allait riposter avec un coup à la poitrine, mais il sentit un déplacement sur son flanc. Il se retourna. Espérant le prendre par surprise, le fugitif qui se trouvait à côté d'Urlryn avait fait tourner sa hache pour lui trancher le genou. C'était la technique même d'un combat de

guerriers formés en ligne. Il fallait attaquer le mâle qui combattait son voisin.

Ryld sauta en l'air pour éviter le coup de hache meurtrier. Lorsque ses pieds retouchèrent le sol, sa jambe hurla de douleur et menaça de le faire tomber. Poussant un cri de douleur, Ryld la retint avec force et trancha le ventre du guerrier à la hache. Son épée large mordit et pénétra les mailles de sa cotte et le fugitif s'écroula.

La lame de Ryld toujours plantée dans le ventre du fugitif, Urlryn et l'autre guerrier survivant se jetèrent sur lui. Le maître d'armes recula en titubant, libérant son épée large. Les deux guerriers frappèrent Ryld qui parvint toutefois à esquiver leurs armes malgré son déséquilibre ; il finit néanmoins par tomber sur son séant.

Les fugitifs s'approchèrent précipitamment pour l'achever. Il surprit le guerrier inconnu en frappant violemment son pied contre sa cheville, lui brisant l'os ; le fugitif recula en titubant puis Ryld se releva d'un bond, son épée levée pour parer la nouvelle attaque d'Urlryn.

L'arme de ce dernier s'écrasa sur son épée large et un choc violent fit trembler son bras. Ses deux pieds plantés au sol, le renégat pouvait utiliser toute sa force pour pousser encore plus son attaque. Ryld ne pouvait pas.

Il était néanmoins plus grand et plus puissant que son adversaire plus jeune et occupait une position de choix pour l'attaquer au niveau des jambes. Les dents serrées, il maintint sa parade jusqu'à ce que son ennemi faiblisse, puis lança une attaque au sol pour lui couper les jarrets.

Urlryn poussa un cri strident et vacilla sur ses jambes. Ryld se releva puissamment et se tourna vers le mage… qui avait disparu. Son mur de guerriers tombé, le lanceur de sorts avait invoqué un autre défenseur, une chose ressemblant vaguement à un ours avec des ailes de chauve-souris repliées dans son dos et des yeux écarlates brillants, si imposante qu'elle occupait presque tout le couloir.

Ryld avait observé plusieurs fois Pharaun s'exercer à ses talents d'illusionniste, un don dans la famille Mizzrym, et ses expériences personnelles l'aidèrent également. Il sentit, même s'il ne savait pas vraiment comment, que l'ours-démon était une simple illusion. Il avança en boitant, le frappa avec son épée large et l'ours éclata comme un champignon explosant en libérant un nuage de spores. Il était étrange de le comparer à un gros champignon car s'il avait cru à cette illusion, cette dernière l'aurait taillé en pièces.

Le mage fugitif tourna les talons. Ryld ne voulant pas voir réapparaître cet adversaire, il le suivit. Sa tête et sa jambe blessées parurent hurler de douleur de concert, et il dut s'arrêter. Le mage fila et tourna dans un couloir, et disparut.

Ryld attendant que la douleur disparaisse, il comprit qu'il ne survivrait pas à de nombreux autres combats dans ces conditions. Il devait rapidement échapper à ses adversaires ou alors se défaire de ses handicaps.

Il parvint à la conclusion qu'il était destiné à errer dans la citadelle, à combattre des ennemis de temps à autre, avant de trouver une sortie. Cela pourrait prendre des heures.

Il savait qu'il lui faudrait autant de temps pour récupérer, mais cela le rendrait vulnérable. Il ne pourrait pas échapper subrepticement et constamment aux fugitifs quand il en croiserait. Il devait se reposer dans un lieu et ne pas en bouger. Cela lui semblait être la meilleure option.

Il avança furtivement dans le couloir en jetant des coups d'œil dans les salles adjacentes. L'une d'elles s'ouvrait sur une grande salle d'entraînement déserte. Les mannequins d'entraînement ressemblaient à des fantômes, des toiles d'araignée les recouvrant.

Des places assises en gradins se trouvaient du côté droit de la salle, un lieu depuis lequel les spectateurs pouvaient observer les combattants s'entraîner. Si Ryld s'accroupissait derrière la structure en gradins, personne ne le détecterait à moins de fouiller complètement la salle.

En outre, cela pourrait peut-être lui apporter chance et repos. Car il en avait besoin.

Il boita jusqu'à l'arrière des gradins et s'assit sur le sol, les jambes croisées. Il posa ses mains sur ses cuisses, ferma les yeux et commença un exercice de respiration.

Avec leur air suffisant, les lanceurs de sorts s'imaginaient qu'ils étaient les seuls à savoir vraiment méditer. Ils se trompaient. Les frères de Melee-Magthere étaient également passés maîtres dans cette discipline. Cela les aidait à atteindre les plus hauts rangs de la maîtrise martiale.

Les lanceurs de sorts… Cette idée lui fit repenser à Pharaun. Le choc de sa trahison et la colère provoquée remontèrent en lui.

Mais pour l'instant, de tels sentiments ne l'aideraient pas. Il devait se reposer et vider son esprit.

Il pourrait ainsi soigner la blessure que Syrzan lui avait faite à l'intérieur du crâne. Il pourrait arrêter le saignement de sa cuisse. Il pourrait bannir la douleur et la fatigue, et puiser des forces supplémentaires au plus profond de son corps.

Il fallait toutefois que ses adversaires lui en laissent le temps.

Pharaun avança à l'aveuglette pendant quelques minutes puis il découvrit un nouvel escalier, un étroit colimaçon qui descendait. C'était presque comme si Lolth, la mystérieusement silencieuse Lolth, venait de réapparaître un instant pour le récompenser de sa trahison.

Par contre, il allait rapidement se souvenir qu'elle était également une entité capricieuse et fourbe. Il atteignit le bas de l'escalier, s'engouffra dans un couloir au plafond élevé et voûté, et entendit un nouveau groupe de fugitifs. Ils semblaient être sur le point de tourner dans son couloir droit devant lui. Pharaun regarda autour de lui et ne vit que des murs nus. Le couloir était dépourvu de portes dans l'embrasure desquelles le mage aurait pu se cacher.

Pharaun aurait pu s'enfuir en courant, mais il ne voulait pas rebrousser chemin. Il aurait pu également invoquer un mur de ténèbres, mais cela aurait averti les fugitifs de sa présence. Il aurait aussi très bien pu utiliser son dernier sort de projectile magique, mais cela l'aurait laissé sans le moindre sort offensif. Il décida de tenter sa chance.

Se concentrant sur la broche familiale qu'il avait dérobée, il se mit à flotter dans l'air et lévita jusqu'au plafond où il écarta ses membres horizontalement, son dos pressé contre le cintre du plafond voûté.

Les fugitifs passèrent en dessous de lui, sans détecter sa présence. Il les observa, à la recherche d'un collègue mage. Malgré le danger d'une telle entreprise, il choisirait de l'attaquer pour récupérer de nouvelles composantes matérielles de sorts. Les mâles étaient cependant tous des guerriers.

Les fugitifs disparus, il se laissa descendre en flottant jusqu'au sol et continua à avancer furtivement. Il prit un nouveau couloir et se retrouva subitement devant une petite entrée menant à des écuries, un peu comme dans la forteresse de sa famille. Les écuries abritaient de vieux abreuvoirs en pierre, des barriques, des marchepieds, ainsi que de nombreux anneaux rouillés et espacés à intervalles réguliers. Sur les murs étaient accrochées des selles moisies et pourries. Les montures aériennes avaient depuis longtemps déserté les lieux, dérobées apparemment par d'autres conquérants, car il ne vit aucun squelette de créature ou d'animal volant. Deux fugitifs montaient la garde devant de grosses portes coulissantes.

Pharaun sourit, lança ses derniers projectiles magiques et, sans attendre de voir les dégâts qu'il leur avait infligés, sortit de sa cachette et courut vers les sentinelles.

Un des deux renégats cracha du sang et s'écroula. L'autre paraissait indemne. Un drow plutôt

joli, deux élégantes tresses pendant de chaque côté de sa tête, se retourna, vit Pharaun s'approcher et leva tranquillement son arbalète.

Le mage se jeta au sol et le carreau fila juste au-dessus de sa tête. Couché à terre, il utilisa également son arbalète. Le carreau pénétra la poitrine du drow.

Le fugitif poussa un grognement, dégaina son cimeterre et avança, mais seulement de trois pas. Il s'arrêta et son bras se relâcha à ses côtés, son arme se fracassant au sol. Le visage stupéfait, il tomba à genoux.

Se relevant, Pharaun vit que les vêtements du fugitif étaient tout aussi élégants que sa coiffure.

— Qui est ton tailleur ? lui demanda le mage, mais le fugitif tomba le visage contre terre. Bon, ben tant pis.

Le mage se dirigea à grands pas vers une des portes extérieures, souleva le loquet et l'ouvrit. Les roulettes de la porte coulissante étaient peut-être magiques car elles fonctionnèrent comme si elles dataient d'hier. Le panneau s'ouvrit facilement et sans bruit en coulissant sur le côté.

De l'autre côté se trouvait un à-pic donnant sur les manoirs luminescents situés à trois cents mètres en contrebas. Remerciant silencieusement la Maison du garde défunt, Pharaun caressa la broche qu'il avait dérobée puis il sauta dans le vide.

Chapitre 22

Pharaun pouvait léviter sur quelque trois cents mètres ou se laisser tomber et utiliser le pouvoir de la broche au dernier moment pour ralentir sa chute. La seconde option était risquée. S'il attendait trop longtemps pour contrer la pesanteur, il pourrait se briser les os ou même s'écraser en atterrissant.

Il choisit toutefois de se laisser tomber en raison de ce qu'il découvrit en contrebas.

Il avait perdu toute notion de temps dans la citadelle des fugitifs, mais il était évident que l'Appel avait été lancé aux environs de la mort noire de Narbondel, lorsque la majorité des drows étaient rentrés dans leurs foyers pour la nuit. Peu de drows évoluant dans les rues à cette heure tardive de la nuit, les sous-créatures avaient bondi de leurs tanières pour tuer, piller et détruire. Pharaun ne distinguait pas les créatures, mais les groupes de gobelinoïdes lui apparurent comme des déferlantes ou des masses informes ressemblant aux vases monstrueuses qui infestaient certaines cavernes ; et il vit assurément les incendies qu'elles étaient en train d'allumer. Il sentit l'étrange et vile odeur de la pierre qui brûle et entendit les cris des gobelins.

Les roturiers assiégés se tournèrent alors peut-être vers les Maisons nobiliaires pour obtenir leur aide. Si c'était le cas, ils l'attendraient en vain. Car des éclairs de lumière mystique blancs et rouges illuminaient les fenêtres et les murs d'enceinte des bastions-stalactites, les nobles luttant contre leurs propres guerriers-esclaves révoltés. Pour le moment, les drows étaient paralysés, incapables de repousser les maraudeurs à l'extérieur de leurs propres murs.

Une résidence grossit de plus en plus sous les bottes de Pharaun. Il activa le pouvoir de lévitation de la broche mais s'écrasa violemment à terre. Le choc lui coupa le souffle et l'étourdit un instant, et lorsqu'il recouvra ses esprits, il flottait de nouveau dans les airs.

Annulant le pouvoir de la broche, il parvint à se poser plus gracieusement, se plaqua sur le toit et regarda autour de lui. Des gobelins couraient, déchaînés, dans les environs, et il sauta dans la rue en contrebas. Ravi que le Bazar se trouve à trois pâtés de maisons de là, il se précipita dans cette direction.

Il était presque arrivé à destination lorsqu'un groupe disparate de petits kobolds écailleux, d'orques aux visages porcins et de gros gobelours hirsutes jaillit d'une ruelle. Jusqu'ici, le soulèvement se déroulait plutôt bien pour eux. Ils avaient réussi à s'emparer de lances, d'épées et de haches, toutes couvertes de sang.

Pharaun courut encore plus vite qu'eux. Un javelot l'effleura, mais les esclaves ne le poursuivirent pas. Ils étaient apparemment plus intéressés par d'autres proies.

Lorsque le mage atteignit le grand marché, il lança un juron car la révolte s'était déjà emparée du quartier. Les sous-créatures pillaient et brûlaient les étals, créant de petits incendies épars. Certains des marchands s'étaient enfuis. D'autres essayaient de protéger leurs marchandises, en vain s'ils comptaient sur leurs esclaves gobelins pour les aider.

Pharaun contourna la périphérie du Bazar et vit en chemin plusieurs scènes de carnage. Un gobelin, des rires s'échappant de sa gueule, fouettait son maître avec un martinet. Un gobelours utilisait ses chaînes pour étrangler un marchand. Prisonniers d'une fosse de pierre en proie aux flammes, des lézards de monte sifflaient et allaient et venaient, effrayés.

La première boutique que Pharaun avait espéré trouver intacte brûlait gaiement et la deuxième

grouillait de gnolls qui grognaient, gémissaient et aboyaient en pillant les marchandises du vendeur. Le maître de Sorcere pensa à une troisième échoppe dans le même périmètre. Si cette dernière était également la proie des gobelins, il devrait s'aventurer encore plus dans le dédale de boutiques incendié et infesté d'orques, ou alors concocter un nouveau plan.

Des ogres barbus et verruqueux venaient de renverser une charrette à douze roues pour s'attaquer aux drows qui s'étaient réfugiés à l'intérieur. Un champignon humanoïde au corps fuselé et gracieux, bien plus grand que toutes les autres brutes, fit de grands écarts pour éviter le massacre.

Pharaun évita également le carnage. Quelques nouvelles enjambées le menèrent devant une nouvelle scène qui, après le massacre dont il venait juste d'être le témoin, lui parut quasi surréaliste. La zone la plus à l'ouest du marché était calme et tranquille. Certains des marchands avaient pris les armes et s'étaient positionnés à l'extérieur de leurs tentes et de leurs boutiques, l'air placide mais néanmoins intrépide.

Au cours de son existence aventureuse, Pharaun avait déjà été témoin de situations similaires. En certaines circonstances, il était possible que des personnes se retrouvent complètement sereines alors qu'une bataille sanglante faisait rage à quelques mètres.

Le mage courut dans leur direction. Devant lui, un cercle vert lumineux dessiné au sol entourait une vaste échoppe composée de champignons durcis. Un drow costaud se tenait dans l'entrée avec une arbalète à la main, son familier, un crapaud, posé sur son épaule. Il portait une chemise de nuit et ses pieds étaient nus. Le marchand se renfrogna en découvrant Pharaun.

— N'approchez pas, lui dit-il d'une voix encore plus rauque que celle du mage Mizzrym.

Pharaun s'arrêta, reprit son souffle et finit par tousser en raison de la fumée qui imprégnait l'air.

— Très cher maître Blundyth, est-ce une façon d'accueillir un fidèle client ?

— C'est la seule façon que je connaisse pour accueillir le fou qui a attaqué une patrouille hier.

C'est vrai, se dit Pharaun, *c'était seulement hier*. Il s'était depuis passé tellement de choses qu'il avait eu l'impression qu'une année entière avait filé.

— Mes errances passées n'ont plus aucune importance, lui répondit le mage Mizzrym. Avez-vous la moindre idée de ce qui se passe ?

— Vous voulez parler de la fumée et des troubles de ce côté-ci ? lui dit Blundyth en désignant l'est de la tête. Je suppose qu'un marchand est en train d'éliminer ses concurrents.

— Si seulement c'était vrai, lui dit Pharaun. Malheureusement, ce n'est pas vraiment le cas. Avez-vous eu la curiosité de regarder par-delà le Bazar ?

Il désigna la lueur orangée qui tremblotait à l'est.

— Les nobles manigancent quelque chose, dit Blundyth. Certaines des Maisons se sont peut-être alliées pour éliminer un rival commun. Mais une fois encore, cela ne me concerne pas le moins du monde.

— Vous vous trompez. Dans toute la cité, les sous-créatures se soulèvent.

— Vous êtes *vraiment* fou, lui dit le marchand en grognant.

— Vous ou vos voisins ne possédez pas d'esclaves ?

— Bien sûr que si. Mais ils sont occupés à faire d'autres choses.

— En effet. Ils se préparent à vous trancher la gorge.

— Je vous prie de partir, maître Mizzrym. (Blundyth changea sa main de position sur son bâton.) Nous nous sommes toujours bien entendus. Ne m'obligez pas à vous frapper.

— Les orques représentent une réelle menace. Je sais comment les affronter, mais j'ai besoin de votre aide. Votre boutique me compte toujours parmi ses clients, non ?

— Je ne vends rien aux hors-la-loi. Je ne veux pas m'attirer de problèmes avec les prêtresses.

Pharaun scruta le marchand et comprit qu'il ne le convaincrait pas.

— C'est bien dommage. Vous allez regretter votre décision. Très certainement dans quelques minutes, mais il sera alors trop tard.

Le maître de Sorcere se retourna et s'éloigna à grands pas, mais dès qu'il sortit du champ de vision de Blundyth, il fit le tour de son échoppe. Se faufilant dans les espaces exigus courant entre les boutiques, il s'approcha sur le côté de l'échoppe du marchand drow. Il attendit un instant pour détecter si les gobelinoïdes se rapprochaient, mais il ne sut rien dire. Il soupçonnait que les maudits tampons sonores étouffaient le bruit de la révolte.

Il atteignit l'édifice champignon sans rencontrer aucun orque. Ses mains s'agitèrent un instant en un signe cabalistique et il incanta à voix basse. Le cercle de lumière protecteur disparut.

Pharaun se hâta de rejoindre l'échoppe, lévita dans les airs et sauta sur le toit. Les champignons pétrifiés étaient comparables à de la pierre de maçonnerie. Blundyth lança un juron en l'apercevant et approcha sur le côté de sa boutique, une arbalète au poing. Pharaun devait s'assurer que le marchand ne puisse pas l'utiliser.

Le mage sauta du toit en bondissant sur Blundyth. Il savait que son saut n'était pas aussi agile que ceux effectués par le pauvre Ryld, mais il obtint le résultat escompté. Le marchand tomba à genoux. Le crapaud s'échappa en sautillant.

S'accrochant à sa victime, Pharaun enfonça plusieurs fois son poignard dans le ventre du gros marchand. Il pénétra ses chairs et dérapa même quelques fois sur ses côtes. Blundyth se tortilla et battit l'air un instant, ne parvenant pas à se libérer, puis il essaya de presser la gâchette de son arbalète en tirant par-dessus son épaule. Pharaun plongea pour l'esquiver. Le marchand finit par tomber complètement à terre, le couteau et la main de Pharaun coincés sous son cadavre.

Le mage retira immédiatement sa main en abandonnant son poignard. Il était sur le point de récupérer des armes d'une qualité grandement supérieure. Il essuya ses doigts ensanglantés sur les vêtements du marchand puis se releva et se dirigea vers l'entrée de la boutique.

Les voisins de Blundyth l'observèrent, sans intervenir. Comme le marchand aurait pu lui dire, son meurtre ne les concernait pas.

La boutique du marchand-mage était bien approvisionnée, comme à l'accoutumée. Des pots, des bouteilles et des boîtes étaient disposés sur des étagères en calcaire et un miroir verdâtre lumineux était posé sur un support en bois dans un coin. L'air embaumait les épices, les herbes, un encens âcre et une odeur de pourriture.

Le *piwafwi* de Blundyth était posé négligemment sur un coffre et ce fut le premier objet dont Pharaun s'empara. La cape lui allait aussi bien qu'une tente, mais elle était dotée des nombreuses poches d'usage. Il examina ensuite les fioles et les tiroirs, et découvrit les composantes matérielles qui correspondaient aux sorts préparés qu'il avait en mémoire. Avec chaque composante qu'il récupérait, il se sentit de mieux en mieux, comme un invalide recouvrant l'usage de ses jambes.

Explorant complètement la boutique, il remarqua une paire de bottes posée sur un petit meuble. Elles étaient assurément spéciales car des runes étaient inscrites dans le cuir. Sans son anneau en argent, Pharaun ne pouvait plus deviner instantanément les capacités magiques des bottes, mais écoutant son intuition, il prit le temps de les enfiler.

Les bottes se rétrécirent et s'adaptèrent parfaitement à sa pointure, puis elles frémirent contre sa peau à l'instar d'un animal impatient de courir. Il avança d'un pas pour les tester et le pouvoir magique des bottes s'activa, augmentant la force de ses jambes pour le faire sauter de l'autre côté de la boutique en un seul bond.

Pas mal, se dit Pharaun. *C'est pas aussi bien qu'un tapis volant, mais elles peuvent être*

précieuses.

Il fit quelques autres pas afin de s'accoutumer aux bottes, puis prit la sortie de la boutique. Alors qu'il franchissait le seuil, un vacarme tonitruant et perçant explosa dans l'air. Un instant plus tard, une horde de sous-créatures – principalement des orques avec quelques gobelins aux longs bras – chargea dans la zone en sortant des échoppes et des étals situés à l'est.

Les voisins de Blundyth en restèrent bouche bée de stupéfaction. Pour certains, leurs quelques secondes de consternation se révélèrent fatales. Les orques envahirent leurs boutiques comme des fourmis grouillant sur la carcasse d'un mulot.

Certains marchands se sauvèrent. D'autres lancèrent des volées de carreaux ou invoquèrent des éclairs aveuglants. Un optimiste tenta même d'intimider les rebelles avec des menaces, des injures et des ordres jusqu'à ce qu'un orque, l'extrayant d'un seau en fer-blanc, lui lance une des bombes incendiaires de Syrzan. L'explosif se mit à brûler ses chairs aussi facilement que la pierre.

Son grand *piwafwi* claquant autour de lui, Pharaun s'éloigna en courant. Chacun de ses pas amplifiés le fit rebondir sur le sol et grâce aux vertus magiques des bottes, il parvint à se réceptionner chaque fois en douceur.

Un couple d'orques lui lança des regards mauvais en levant leurs lances. Le mage récita une incantation à voix basse et une noirceur effilochée, l'essence de la mort elle-même, tourbillonna au milieu des créatures. Elles s'effondrèrent, leurs corps pourrissant déjà.

Pharaun se retrouva seul l'espace d'un instant. Il continua à filer tandis que sa cité, tout autour de lui, s'engouffrait dans le sang et les flammes.

— Tu dois connaître une chanson, un sort, pour pister un ennemi, lui dit Houndaer.

— Si c'était le cas, je serais en train de la chanter, lui répondit Omraeth avec brusquerie. Je te demande cependant de te taire. Si les maîtres de l'Académie nous entendent approcher, ils feront tout pour nous échapper.

— Il a raison, déclara Tsabrak qui avançait à leurs côtés sur ses huit pattes segmentées. Ferme-la ou alors on ne les retrouvera jamais.

Houndaer portait l'épée large de Ryld Argith, il l'avait sanglée dans son dos, et il ressentit le besoin fugace de tester sa lame sur ses compagnons. Il n'était pas habitué à une telle insolence, en premier lieu chez d'autres mâles, et surtout pas de la part d'une aberration comme le drider.

Il se retint cependant de les attaquer car il avait besoin d'eux. Il espérait être celui qui rattraperait les prisonniers échappés car ils avaient entaché sa réputation auprès des autres renégats, mais il savait aussi qu'il ne pourrait pas les éliminer tout seul.

— Attendez ! dit Tsabrak en levant la main.

— Qu'est-ce qu'il y a ? demanda Houndaer.

Pour toute réponse, la créature à moitié arachnide se mit à prendre de profondes inspirations. Ses narines frémirent. Il se tourna d'un côté, puis de l'autre, et s'accroupit finalement pour renifler le sol. Ses pattes avant se plièrent et sa moitié arachnide, la partie inférieure de son corps, se baissa pour approcher son visage drow du sol.

— T'as retrouvé leur trace ? demanda Houndaer.

Il sentit une excitation soudaine et se retint de l'exprimer ouvertement. Il ne doutait pas que Tsabrak ait reniflé quelque chose de pertinent, mais au cours de la dernière heure, la brute, sa métamorphose ayant assurément altéré sa perception, avait relevé leurs traces plusieurs fois, pour les perdre de nouveau aussitôt.

— Suivez-moi, déclara Tsabrak en encochant une flèche.

Le drider mena ses compagnons jusqu'à l'entrée voûtée d'une salle d'entraînement où des mannequins de combat se dressaient entourés de toiles d'araignée, un grand tableau de scores ornant le mur gauche. Au cours des années, la craie avait perdu de sa phosphorescence, mais Houndaer parvint tout de même à lire le score d'un combat d'escrime, les chiffres brillant encore légèrement.

Il ne vit toutefois aucun signe des maîtres Argith et Mizzrym. Il lança à Tsabrak un regard à la fois interrogateur et impatient. Le drider lui répondit en désignant le sol.

Lorsqu'une famille nobiliaire résidait encore dans cette citadelle, un de leurs ouvriers avait dû peindre au sol des pistes et des cercles pour les duels. Comme la craie du tableau, la peinture magique diffusait encore une légère luminosité. En un endroit, une tache de sang la masquait.

Le pouls de Houndaer s'accéléra. Il regarda le drider.

— Où ça ?

Tsabrak les mena vers les gradins situés sur la droite. Le noble remarqua alors qu'un espace séparait les gradins calcaires du mur.

Quelque part dans la forteresse, un fugitif cria quelques paroles à un autre.

Du calme, se dit Houndaer. *C'est moi qui vais le tuer*.

Il retint son souffle, lui et ses subalternes – car c'était ce qu'ils étaient même s'ils pensaient le contraire en raison de leur union sacrée dans la cabale – jetant un œil derrière les gradins. Maître Argith était assis, les jambes croisées, à quelques mètres devant eux.

Le guerrier de la Maison Tuin'Tarl leva immédiatement son arbalète. Avant de presser la gâchette, il scruta la scène avec attention. Son ancien instructeur ne bougeait pas et ses yeux étaient fermés. Il semblait inconscient, ou du moins il n'avait nullement détecté la présence de ses adversaires. Maître Mizzrym n'était cependant pas là.

La passivité de Ryld fit hésiter Houndaer, ce dernier réfléchissant au meilleur moyen de l'arrêter. Lui et ses laquais devaient-ils l'éliminer tout simplement ou essayer de le faire prisonnier une nouvelle fois ? Si le maître d'armes mourait, il ne pourrait pas leur dire ce qu'il était advenu de son partenaire.

Plongé dans ses réflexions, le noble s'aperçut que Tsabrak avait bandé la corde de son arc et se préparait à tirer sa flèche. Houndaer leva la main pour lui indiquer d'attendre un instant, mais il craignit subitement de commettre une erreur. Maître Argith était un formidable combattant, même d'après les critères de Melee-Magthere. C'était pourquoi le jeune Houndaer, encore novice, l'avait tant admiré et avait été si enthousiaste à le recruter. Il serait peut-être plus sage de le tuer maintenant, l'occasion étant trop belle.

En outre, Houndaer ne voulait pas prendre le risque de subir une nouvelle vexation, Tsabrak pouvant très bien passer outre son ordre.

Il leva son arbalète de poing. Lui et le drider prirent leur temps pour le mettre en joue. En effet, Ryld ne les avait toujours pas détectés.

Tsabrak relâcha la corde de son arc et Houndaer pressa la gâchette de son arbalète. Les deux projectiles bondirent en direction du maître d'armes, toujours immobile. Le noble ne doutait pas un instant que les deux projectiles suffiraient à le tuer. Ils se dirigèrent droit vers leur cible, leurs têtes empoisonnées. Il était étrange et peu satisfaisant de se débarrasser d'un maître d'armes aussi aisément – une vengeance au rabais en quelque sorte.

Puis, alors qu'il était assurément trop tard pour réagir, Ryld se déplaça. Il évita le carreau d'arbalète et saisit la flèche dans sa main.

Prestement, sans toutefois donner une apparence de rapidité éclair, le guerrier drow se releva et

avança vers eux. Sa cuisse ensanglantée ne le gênait plus du tout. Son visage et son regard étaient vides, comme ceux d'un médium attendant une quelconque communication avec les morts.

D'une voix grave, Omraeth se mit à chanter un rapide distique rimé. Une vague d'énergie chatoya dans l'air. Le sort était censé affecter Ryld, mais pour ce que Houndaer en vit, rien ne se produisit. Le guerrier imposant continuait à avancer. Tsabrak tira une autre flèche et l'instructeur la claqua dans l'air avec son épée large.

Tsabrak et Houndaer lâchèrent leurs armes de jet et dégainèrent leurs épées. Le drider cracha du poison sur sa lame. Ils allaient affronter Ryld dans l'espace exigu situé derrière les gradins où ce dernier ne pourrait pas bien manœuvrer. Omraeth se réfugia derrière ses camarades pour appuyer leurs efforts grâce à sa magie bardique.

Houndaer sentit un léger effroi l'envahir, mais chassa ce sentiment. Il n'avait rien à craindre. Ils étaient trois contre lui et Ryld n'avait pas d'armure. Et d'après son regard, il avait peut-être même perdu la raison.

Sauf qu'il se trompait. Ryld toucha la surface verticale qui formait l'arrière des gradins. Il invoqua une sphère de ténèbres, ce qui aveugla ses adversaires.

Houndaer frappa comme un fou dans le noir, Tsabrak l'imitant. Sphère de ténèbres ou pas, ils allaient bien réussir à toucher l'espion de cette manière. Mais leurs lames ne tranchèrent que de l'air.

Omraeth cria au bout de quelques secondes :

— Revenez vers moi ! Maintenant !

Houndaer et Tsabrak se retournèrent et se hâtèrent de rejoindre le son de la voix de leur compagnon. La lame empoisonnée du drider toucha le bras de Houndaer Tuin'Tarl, heureusement sans pénétrer son armure et son *piwafwi*.

Lorsque Houndaer sortit finalement des ténèbres, maître Argith se trouvait au centre de la salle. Dissimulé par les ténèbres, il avait grimpé en haut des gradins et sauté de l'autre côté. Il pouvait désormais atteindre la sortie sans difficulté.

Mais il ne se dirigea pas vers la porte. Attendant au centre d'un des cercles lumineux, il se mit en garde. Il n'avait pas sauté par-dessus les gradins pour fuir, mais pour profiter d'une zone plus dégagée.

Houndaer déglutit un instant. Ryld n'avait pas voulu s'enfuir ? C'était son choix. Ils allaient donc le tuer.

Le noble et le drider s'écartèrent pour attaquer le maître de Melee-Magthere sur les deux flancs. Omraeth resta en arrière et commença à entonner un autre chant.

Avançant au-devant de ses adversaires, maître Argith enchaîna trois passes d'arme – une parade, une feinte en hauteur et un coup dans les jambes – qui composaient une technique martiale à l'épée large qu'il avait enseignée à Houndaer du temps de l'Académie. Le noble s'aperçut un instant trop tard que l'objet de cette passe était de détourner l'attention de l'arbalète que le maître d'armes serrait dans son autre main. Le carreau plongea dans la gorge d'Omraeth et mit fin à son chant en un horrible gargouillis, la vague d'énergie mystique qui s'était rassemblée dans l'air disparaissant aussitôt. Le barde tomba en arrière, mort pour le compte.

Houndaer se rassura en se disant que cela importait peu. Il maniait l'épée large de Ryld, une arme qui pouvait visiblement traverser n'importe quoi, et la lame de Tsabrak dégoulinait de poison. Ils avaient simplement besoin de lui porter un seul coup pour l'handicaper.

Ryld recula devant eux. Houndaer devina qu'il voulait se placer dos au mur pour éviter toute attaque de dos, mais faisant preuve d'une agilité stupéfiante pour un drow aussi massif, il changea subitement de direction. En un éclair, il avança au lieu de reculer et plongea en direction du drider

sur sa gauche.

Surpris, Houndaer chancela puis se redirigea tant bien que mal vers Ryld et le drider. Quelques fractions de seconde lui suffiraient pour se rapprocher.

Dans l'intervalle, Ryld chargea sur la droite de Tsabrak, de l'autre côté de son bras d'arme. La partie arachnide inférieure du corps d'un drider était si massive qu'il lui était difficile, comme un cavalier monté, de frapper ou de parer sur son autre flanc.

Tsabrak lança une allonge en direction de la tête du guerrier. Il porta cependant mal son coup et Ryld ne se soucia même pas de l'esquiver ou de le parer, se concentrant uniquement sur son attaque.

Le drider essaya désespérément de pivoter. L'épée large de Ryld pénétra le haut d'une des pattes chitineuses de Tsabrak. Il lança un cri de douleur et chancela.

Faisant un pas de côté, Ryld fit tournoyer son arme pour lui assener le coup de grâce. Houndaer poussa un cri de guerre, fit une dernière enjambée et frappa avec *Pourfendeuse*. Sa position n'était pas excellente et son coup était plutôt maladroit, mais cela suffit à faire reculer le maître d'armes. Ryld connaissait mieux que quiconque le pouvoir meurtrier de sa lame magique.

Houndaer ayant porté son coup, Ryld s'avança aussitôt pour le frapper à la poitrine. Houndaer releva l'épée large pour parer son attaque. Il semblait impossible de soulever aussi rapidement une épée aussi énorme, mais elle lui parut posséder le poids d'un parchemin entre ses mains. L'épée large de Ryld frappa *Pourfendeuse* juste au-dessus de la garde et accrocha un des crochets de parade.

Ryld recula et libéra son arme. Houndaer se remit en garde et Tsabrak le rejoignit en clopinant. Le visage du drider était déformé par la douleur et un liquide âcre coulait abondamment de sa blessure.

Ryld continua à reculer. Les deux renégats s'écartèrent de nouveau, mais pas autant qu'auparavant. Une plainte naquit dans la gorge de Tsabrak.

Subitement, sans la moindre préparation, Ryld lança son arme comme une arme de jet. Même si l'arme n'était pas conçue pour une telle action, l'épée fila dans l'air aussi facilement qu'une flèche. Sa pointe transperça la poitrine du drider.

Tsabrak écarquilla les yeux. Il cracha du sang puis sa moitié drow s'écroula en avant en lâchant son arme. Son autre moitié, l'arachnide, plus lente à mourir que la partie supérieure de son corps, continua un instant à boitiller.

La mort de Tsabrak était malheureuse, mais elle laissait Ryld sans arme de mêlée, à l'exception d'une dague qui ne le sauverait pas face à la redoutable *Pourfendeuse*. Houndaer se jeta sur lui pour le tuer une bonne fois pour toutes.

— *Tuin'Tarl !* cria-t-il.

Son visage toujours aussi impassible que celui d'un mort-vivant, le maître d'armes plongea sur le côté.

Houndaer pivota en suivant sa cible et vit que Ryld s'était réfugié derrière une rangée de mannequins en bois. De près, les mannequins aux formes grossières étaient étrangement inquiétants, affichant tous le même sourire en dépit de leurs nombreuses balafres et entailles.

Ryld s'arrêta, immobile, et Houndaer comprit l'attention de l'espion. Son adversaire plongeant sur lui, Ryld se contenterait de contourner le mannequin pour profiter d'un obstacle entre eux.

Houndaer ne voulait pas jouer à ce petit jeu, surtout si sa nouvelle épée était aussi tranchante qu'il le croyait. Il frappa le mannequin en portant une attaque de taille. Elle le trancha sans aucune difficulté, Ryld perdant sa protection.

Malheureusement, le maître d'armes bondit en avant au même moment, avant que Houndaer ait

pu ramener son épée vers lui pour porter une nouvelle attaque. Ryld entailla la gorge du noble avec sa dague.

Houndaer se recula tant bien que mal, effrayé, son épée large levée entre lui et le guerrier drow ; il s'aperçut cependant rapidement que l'entaille était davantage une feinte que toute autre chose. Ryld l'avait conduit à faire ce qu'il désirait, c'est-à-dire se mettre en position défensive. Le maître d'armes choisit de reculer précipitamment pour s'éloigner. Houndaer tenta de le frapper dans le dos, mais il parvint uniquement à déchirer sa cape flottante.

Houndaer le poursuivit et Tsabrak, mort ou en train de mourir, son corps arachnide continuant à déambuler dans la salle, se mit devant lui. Houndaer poussa un cri de frustration et frappa le drider, ce dernier s'écroulant enfin.

Le drider au sol, Houndaer vit pourquoi Ryld s'était éloigné si précipitamment. Il avait atteint la lame de Tsabrak. Sans se soucier un instant du poison séchant sur la lame, l'instructeur de Tier Breche glissa son pied sous l'arme, la fit sauter en l'air et la rattrapa proprement par la poignée. Son expression toujours aussi inexpressive, il se mit en garde et avança.

Je peux encore le tuer, se dit Houndaer, *j'ai une meilleure allonge que lui.*

— Par ici ! Je tiens un des deux maîtres ! cria-t-il à pleins poumons.

Ryld s'arrêta à quelques pas de lui, lui tournant autour. Confiant dans sa capacité à se défendre, il voulait que Houndaer l'attaque le premier. En effet, un escrimeur ne pouvait attaquer sans ouvrir sa garde.

Le noble refusa tout d'abord de tomber dans son subterfuge. Il avait bien l'intention d'attendre les attaques de son adversaire. Ryld frappa sa lame.

Le choc métallique le poussa à l'action et il attaqua Ryld en utilisant une technique composée. Une feinte à la poitrine, une autre sur le flanc, un coup aux jambes et l'adversaire se retrouvait au sol.

Se laissant porter par ses mouvements, Houndaer se souvint alors de Ryld lui apprenant cette séquence de passes et il s'aperçut qu'il ne pourrait pas tromper son ancien instructeur. Le maître d'armes para son coup aux jambes et riposta en mordant les chairs de son poignet avec la lame de Tsabrak. L'épée pénétra son gantelet et sa main.

Ryld retira son arme, son sang éclaboussant sa main. Puis il porta un nouveau coup qui lacéra la poitrine de Houndaer. Le guerrier Tuin'Tarl recula péniblement tout en soulevant l'épée large, toujours aussi menaçante, pour se protéger.

Son poignet ensanglanté le lança et la grande lame trembla dans ses mains. Il était subitement très difficile de la tenir, et cela malgré ses enchantements magiques. Il la serra encore plus, sa main affaiblie sur la garde, mais cela ne l'aida pas davantage. Il attendit un instant, espérant entendre un groupe de renégats venir à son aide. Mais il n'entendit rien.

— Bien joué, maître Argith ! déclara Houndaer. Je m'avoue vaincu. Je me rends.

Ryld s'avança avec raideur, son épée devant lui.

— Je vous en prie ! lui dit Houndaer. Nous nous sommes toujours bien entendus, non ? J'étais un de vos élèves les plus studieux et je peux vous aider à fuir cet endroit.

L'instructeur continuait à avancer et Houndaer vit que son visage n'était plus inexpressif ou impassible. Il n'exprimait peut-être aucune émotion, mais une concentration surnaturelle, quasi démoniaque, fixée uniquement sur le meurtre.

Houndaer y lut sa mort inéluctable et, empreint d'une étrange sérénité, baissa son épée large. La lame de Ryld pénétra sa poitrine un instant plus tard.

Le fracas métallique qui retentit surprit Quenthel. Si elle n'avait pas passé son existence à contrôler son sang-froid, elle aurait très bien pu pousser un cri de consternation.

La haute prêtresse et sa patrouille tournaient dans le temple. Après les événements des quatre nuits précédentes, il aurait été imbécile de relâcher leur vigilance, mais les heures se déroulant sans le moindre incident, ses gardes commençaient à croire que les attaques avaient enfin pris fin. Après tout, elles étaient censées être terminées. La baguette d'os avait dû normalement renvoyer le démon vers l'individu qui l'avait invoqué.

Quenthel avait cependant découvert qu'elle n'était pas encore prête à partager l'optimisme général. Elle avait effectivement réussi à retourner l'attaque contre son agresseur clandestin, mais cela ne signifiait pas nécessairement que cet ennemi avait succombé aux attentions du démon. Le lanceur de sorts avait pu s'en tirer et si c'était le cas, elle devait peut-être s'attendre à affronter de nouveaux assassins démoniaques.

D'après le fracas qui venait de retentir, une telle attaque venait d'avoir lieu et Quenthel n'avait plus de baguette en os pour se protéger.

La prêtresse Baenre sentit l'espace d'un instant une vague de peur la submerger, peut-être même de désespoir, et elle déglutit difficilement.

— Suivez-moi, dit-elle d'un ton brusque.

Ses subalternes allaient peut-être enfin lui être utiles.

Marchant silencieusement grâce à leurs bottes magiques, les prêtresses se hâtèrent de rejoindre l'origine du fracas. La lueur verdâtre des torches plaquait leurs ombres sur les murs. Un papier bruissa, une novice déroulant un parchemin. Des voix féminines se mirent à crier. Une vague de puissance arcanique écarlate envahit l'air un instant et Quenthel sentit une caresse granuleuse et piquante effleurer sa peau.

— Ce n'est pas un démon, déclara Yngoth en se tortillant à l'extrémité du fouet pour amener son visage à la hauteur de celui de sa maîtresse.

La foulée de Quenthel fit balancer la tête du serpent d'avant en arrière.

— Ah non ? demanda-t-elle. Mon ennemi est-il enfin venu poursuivre notre duel en personne ?

Elle l'espérait. Avec ses subalternes dans son dos, Quenthel aurait de grandes chances d'écraser cet imbécile impétueux.

Mais ce n'était malheureusement pas le cas. Leur course les mena jusqu'au hall d'entrée décoré des statues arachnides. Les charnières de la porte avaient de nouveau été enfoncées et tordues. Le coupable était cette fois-ci une grosse main lumineuse et désincarnée qui flottait dans l'air les doigts levés comme pour demander à quelqu'un de s'arrêter. Un mâle dégingandé, vêtu d'une cape trop grande pour lui, s'était réfugié derrière la main translucide pour se protéger des lances et des flèches que plusieurs prêtresses lui avaient lancées.

Quenthel poussa un soupir car elle connaissait ce fou et il ne pouvait en aucun cas être son mystérieux adversaire. D'après ce qu'elle savait, ces derniers jours, ce scélérat avait été bien trop occupé à semer le désordre dans la cité en contrebas.

Elle fit un signe de la main qui serrait son fouet et le barrage de projectiles s'arrêta.

— Maître Mizzrym, lança-t-elle. Vous désirez excuser vos crimes en pénétrant dans un lieu où les mâles ne peuvent entrer sans autorisation ?

Pharaun s'inclina respectueusement. Il paraissait éreinté et chose étrange pour un élégant, plutôt débraillé.

— Maîtresse, je vous demande pardon, mais je dois vous voir immédiatement. Le temps est compté.

— Je n'ai pas grand-chose à vous dire excepté pour condamner vos crimes, ce que l'Archimage aurait dû faire.

— Tuez-moi si vous le voulez. (La main géante s'évanouit et il poursuivit :) À la lumière de mes récentes vétilles, j'attendais une telle réaction. Mais écoutez tout d'abord mon message. Les sous-créatures se sont soulevées.

Quenthel plissa le front avant de rétorquer :

— C'est l'Archimage qui vous a envoyé ici avec ces nouvelles ?

— Malheureusement non, répondit le mage. Je ne suis pas parvenu à le localiser, mais je savais que cette information devait être livrée à l'attention des membres les plus respectueux de l'Académie. Je m'aperçois que personne ne l'avait jamais imaginé, mais c'est une réalité. Accompagnez-moi au bord du plateau et vous verrez par vous-même.

La haute prêtresse plissa encore davantage le front. L'attitude de Pharaun était par trop présomptueuse, mais ses déclarations requéraient cependant l'attention.

— Très bien, lui dit-elle, mais si c'est une blague quelconque, vous en subirez les conséquences.

— Maîtresse, déclara Minolin, il pourrait vous mener dans un…

Quenthel fit taire la femelle avec un regard glacial, puis se retourna vers Pharaun.

— Après vous, maître de Sorcere.

En réalité, la haute prêtresse ne fut pas obligée de rejoindre la paroi abrupte de Tier Breche pour savoir que quelque chose de malheureux frappait la cité en contrebas. La lueur orangée vacillante des incendies et la fumée âcre qui piquait l'air l'avertirent aussitôt après avoir franchi les portes du temple en forme d'araignées. Oubliant toute dignité, elle courut vers le bord du plateau, Pharaun essayant tant bien que mal de la suivre.

En contrebas, des quartiers de Menzoberranzan – la pierre elle-même, incroyable ! – étaient en proie aux flammes. Chose impossible, même le Plateau Baenre s'ornait d'un panache de fumée et de flammes en son point le plus élevé, comme une plume décorant un chapeau. Les yeux de Quenthel s'adaptant à la forte luminosité, elle parvint tout juste à distinguer les cohortes qui grouillaient et saccageaient la ville, ses rues et ses places.

— Vous voyez, dit Pharaun, c'est pourquoi j'ai traversé la moitié de la ville en courant et en évitant ces maraudeurs en chemin, pour venir vous avertir, ma dame. Si je peux me permettre, la situation est encore pire que vous le pensez. En gros, les nobles n'ont pas encore réussi à reprendre le contrôle des rues. Ils sont prisonniers de leurs maisons où ils essaient de résister à leurs propres esclaves gobelinoïdes. De plus, je vous suggère…

Le mage était suffisamment malin pour arrêter de parler lorsqu'il vit le regard mauvais de Quenthel.

— Nous allons mobiliser tout Tier Breche, dit-elle. Melee-Magthere et Arach-Tinilith peuvent combattre. Sorcere divisera ses efforts entre les combats et l'extinction des incendies. Vous allez devoir localiser mon frère Gromph ou agir en son nom.

Pharaun s'inclina dignement.

Quenthel se retourna et découvrit que ses prêtresses et ses novices l'avaient suivie sur le plateau. Leur attitude l'étonna toutefois quelque peu.

— Maîtresse, dit Viconia Agrach Dyrr, une instructrice principale aux grandes oreilles, d'un ton mal assuré, il est parfaitement censé d'appeler Melee-Magthere et Sorcere à descendre dans la ville, mais…

— Mais vous avez perdu votre magie, déclara Pharaun.

Les sœurs du temple le contemplèrent toutes, ébahies.

— Vous savez ? demanda Quenthel.

— Un grand nombre de mâles le sait, répondit le mage, une impatience certaine dans la voix, il est donc inutile de me tuer. Je vous expliquerai tout plus tard. (Il se tourna vers les autres prêtresses.) Très Vénérées Mères et Sœurs, même si vous avez perdu la faculté de lancer vos sorts, vous avez toujours à votre disposition des parchemins, des talismans et les autres objets divins que conserve votre ordre. Et vous pouvez même combattre avec vos masses d'armes. Vous savez vous battre.

— Mais nous avons déjà perdu un trop grand nombre de sœurs, dit Viconia à Quenthel. Les démons en ont tué quelques-unes et vous, Maîtresse, en invoquant les araignées, vous en avez massacré davantage. Nous n'osons pas courir le risque de perdre les survivantes. Certaines d'entre nous doivent rester ici pour préserver le savoir et accomplir les rituels.

— C'est vraiment très optimiste, dit Pharaun.

— De quoi, mâle ? demanda Viconia en lui jetant un regard mauvais.

— De croire que si vous restez ici, à Arach-Tinilith, la révolte et la destruction ne vous toucheront pas, répondit le mage. Il est plausible de croire que si les orques triomphent dans la ville basse, ils grimperont ces escaliers pour poursuivre leurs ravages dans l'Académie. Vous professez votre entière dévotion à l'égard d'Arach-Tinilith. Il serait assurément plus déférent d'affronter les créatures gobelinoïdes dans la ville en contrebas pour les empêcher de profaner vos chapelles et vos autels. De façon similaire, il serait plus intelligent de combattre aux côtés de vos alliés que d'attendre qu'ils périssent et que vous vous retrouviez, seules, à les affronter.

— Vous avez la parole facile, mage, lui lança la prêtresse Agrach Dyrr d'un air sarcastique, mais vous ne savez même pas si nos efforts seront nécessaires. Par les flammes et la lumière, ce ne sont que des gobelins ! Je crois que vous êtes un lâche.

— Il l'est peut-être, déclara Quenthel, mais comment espérer recouvrer les faveurs de la Sombre Mère si nous refusons de défendre sa cité bien-aimée dans son heure la plus sombre ? Je ne serais pas étonnée alors de ne plus du tout entendre sa Parole.

— Maîtresse, dit Viconia en écartant les mains, je suis sûre que nous pouvons trouver un autre moyen de la satisfaire plutôt que de nous bagarrer dans les rues avec des vermines.

Quenthel leva son arbalète de poing et tira un carreau dans la tête de son lieutenant. Viconia s'étrangla et tomba en arrière. Le poison noircissait déjà ses traits lorsqu'elle toucha le sol.

— Je croyais avoir déjà prouvé que ma parole faisait loi en cet endroit, déclara la Princesse Baenre. Quelqu'un d'autre désire contester mes ordres ?

— Si c'est le cas, déclara Pharaun, sachez que je me range du côté de votre Maîtresse et que j'ai le pouvoir de toutes vous détruire de la surface de ce plateau.

Ne tenant pas compte du mage fanfaron, Quenthel passa en revue ses subalternes. Il semblait qu'aucune prêtresse n'avait rien d'autre à ajouter.

— C'est parfait, déclara la haute prêtresse, allons réveiller les résidents de la tour et de la pyramide !

Chapitre 23

Quenthel à leur tête, les personnels de l'Académie sortirent de Tier Breche à l'instar d'une chute d'eau cascadant sur la ville. Des novices des trois écoles se hâtèrent de la rejoindre dans l'escalier, d'autres descendant la paroi calcaire en lévitant. Quelques-uns, possédant des magies qui leur permettaient de voler, voletèrent dans les airs comme des chauves-souris.

— La Maîtresse d'Arach-Tinilith désirerait peut-être attendre un peu avant de continuer, déclara Pharaun. (Dans l'intervalle, il avait rejoint ses appartements pour se laver le visage, brosser ses cheveux et passer une nouvelle et élégante tunique. Il était revenu seul, prétendant une fois encore ne rien savoir de la localisation de Gromph.) Cet endroit est idéal pour avoir une vue générale de la situation. Nous sommes encore suffisamment élevés pour une inspection aérienne, la fumée envahissant la cité en contrebas.

Gromph n'étant pas disponible, ou ne s'intéressant pas à la situation actuelle, le mage de la Maison Mizzrym agissait, avec une joie évidente, à la place de l'Archimage. C'était assurément un affront pour la Maison Baenre et l'Archimage, mais Quenthel avait nommé Pharaun à sa place. Jusqu'au retour de son frère ou la fin de la crise, elle avait besoin d'un représentant de Sorcere à ses côtés et elle était convaincue que Gromph s'irriterait, d'une façon joliment amusante, de savoir que cet élégant le remplaçait dans une tâche aussi importante.

Elle s'arrêta et ses subalternes firent de même, d'une façon plus chaotique, dans son dos. Les vipères de son fouet se dressèrent pour observer le panorama urbain en même temps qu'elle. Du coin de l'œil, elle vit Pharaun esquisser un petit sourire comme s'il trouvait comique l'attitude des serpents.

— Là, dit Quenthel en pointant son doigt, dans la Cohue. Il semble que la Maison Auvryndar ait achevé de supprimer ses propres esclaves, mais un groupe les empêche encore de sortir de leurs murs.

— En effet, Vénérée Mère, déclara Malaggar Faen Tlabbar qui se tenait sur la marche juste derrière elle. (La Première Lame de Melee-Magthere était un mâle au visage rond à l'apparence joyeuse, possédant un attrait tout particulier pour les vêtements verts et les émeraudes.) Avec votre permission, leur résidence serait un bon endroit pour commencer notre travail. Nous allons soulever le siège de leur citadelle et ajouter les Auvryndar à notre propre armée.

— C'est d'accord, déclara Quenthel.

Les résidents de l'Académie finirent de descendre la paroi, puis les différents instructeurs, et instructrices, notamment les guerriers de la pyramide, s'occupèrent de former des bataillons de novices, des épéistes et des lanciers protégeant les lanceurs de sorts. Puis ils organisèrent les différentes unités en un semblant d'ordre de marche.

Comme toutes les Princesses des Maisons majeures, Quenthel possédait une certaine connaissance de l'art de la guerre et elle observa d'un œil torve les efforts des instructeurs pour créer un certain ordre dans cette armée hétéroclite.

— Si seulement nous avions une véritable armée, murmura-t-elle.

Elle avait prononcé ces paroles à voix basse, mais Pharaun acquiesça.

— Je comprends votre sentiment, Maîtresse, mais nous n'avons qu'eux et je suis persuadé que si nous les avons bien entraînés, nous avons une chance de gagner. (Il toussa.) Face aux esclaves, je

veux dire…

— Vous entendez quoi par là ?

— Le plus grand danger de toute cette crise est ce voile de fumée. Je pense que Syrzan, malgré toute sa ruse, n'avait pas prévu ça. Si les mages que nous avons laissés en haut des escaliers ne parviennent pas à éteindre les flammes, nous suffoquerons tous, les femelles et les mâles, les elfes comme les orques, et l'alhoon n'aura plus qu'une nécropole à diriger. Je suppose toutefois que nous devons nous concentrer sur notre tâche et ne pas nous tracasser du reste.

— Quel alhoon ? demanda Quenthel.

Pharaun hésita.

— C'est vraiment une très longue histoire, Maîtresse, qui n'est pas essentielle pour le moment.

— Je déciderai de ce qui est essentiel ou pas, mage, lui dit-elle. Parlez.

Avant que Pharaun commence son récit, elle vit la Première Lame approcher, probablement pour l'informer que sa compagnie était prête à se mettre en marche.

Alors qu'ils s'engageaient dans les rues, elle écouta le récit du mage concernant le flagelleur mental mort-vivant et ses desseins futurs pour Menzoberranzan. Elle était persuadée que le mage ne lui disait pas tout, qu'il lui cachait des choses, mais elle pourrait toujours le torturer plus tard.

En chemin, les instructeurs et les novices découvrirent les rues jonchées de cadavres drows, certains décapités, d'autres à moitié dévorés, les incendies faisant briller leurs yeux privés de toute vie. L'odeur du sang capiteuse rivalisait même avec la fumée âcre.

Aucun drow ne s'indigna de ce spectacle de morts violentes, mais l'omniprésence des corps déchiquetés, associée à l'éclat des incendies et la vision saisissante des pierres qui brûlaient, semblaient avoir transformé Menzoberranzan en une sorte d'enfer miniature, une chose troublante pour Quenthel.

La Maîtresse d'Arach-Tinilith s'imagina que si elle avait été plus faible, elle aurait pu croire évoluer au milieu d'un cauchemar ou interpréter le carnage comme une preuve évidente que Lolth avait pour de bon tourné le dos à la Cité des araignées. Elle se consola en se disant que cette fois-ci elle avançait en direction d'un ennemi qu'elle pourrait voir et frapper.

Les novices croisèrent de temps à autre des petits groupes de sous-créatures qui s'adonnaient au pillage, au massacre de roturiers impuissants ou même qui lançaient des pierres et des flèches sur la colonne armée. Les jeunes élèves cherchèrent à attaquer les esclaves mais leurs instructeurs leur ordonnèrent d'y renoncer. L'Académie devait agir comme une seule unité et respecter un même plan si ses membres voulaient espérer remporter la victoire.

Malaggar leva la main pour faire stopper la colonne.

— Je crois que nous sommes proches, dit-il dans le langage des signes drow silencieux.

Ils restèrent en position jusqu'au retour d'un éclaireur volant, un frère de la pyramide possédant une cape qui se transformait en ailes de chauve-souris, qui piqua dans leur direction pour faire son rapport.

— Maîtresse, continua Malaggar en se signant, puis-je suggérer que dix bataillons continuent à avancer et que le reste encercle ce pâté de maisons. Nous pourrons ainsi prendre les orques en tenaille.

— Très bien, répondit Quenthel en regardant son armée. Tous ceux placés entre la tête de la colonne et l'entrée de cette ruelle vont me suivre. Les autres, vous suivez maître Faen Tlabbar. Et que personne ne fasse de bruit.

Des mains se levèrent à intervalles réguliers dans la colonne pour transmettre les ordres à ceux qui n'avaient pas vu voir les signes de sa main.

La compagnie se sépara, puis les soldats dirigés par Quenthel se mirent en marche en direction d'une cohorte qui vociférait et qui était probablement plus grande en nombre. Heureusement, les esclaves n'avaient pas remarqué l'arrivée de l'Académie et Quenthel avait bien l'intention de profiter de leur ignorance. Elle organisa rapidement ses troupes en une formation honnête, puis elle leur donna l'ordre d'attaquer tous ensemble.

Des vagues d'énergie gonflèrent et zébrèrent l'air, brûlant, explosant et dévorant des masses de gobelins. Des projectiles traversèrent l'air pour se planter dans les orques et les gobelours. Les sous-créatures tombaient par dizaines.

Après cette première volée de sorts et de projectiles, il restait cependant encore de nombreuses créatures qui se jetèrent comme des forcenées sur les élèves de Tier Breche. Les drows se débarrassèrent rapidement de leurs arbalètes pour s'emparer d'épées et de lances. Cachés derrière les lignes de guerriers, les mages et les prêtresses observèrent la bataille afin de voir ce qui se passait dans la mêlée sanglante pour cibler leurs sorts sans blesser leurs propres camarades.

Quenthel aurait pu se réfugier derrière sa ligne de gardes du corps – elle aurait peut-être même dû le faire en raison de ses titres de haute prêtresse et de commandeur de cette armée – mais elle pensait que cela pourrait donner du courage aux élèves de première et de deuxième année si elle les menait au combat. En tout cas, elle voulait faire des victimes et voir de près la douleur et la peur sur les visages des esclaves révoltés. Ses vipères se dressant en sifflant, elle se dirigea au-devant de son armée.

Elle massacra plusieurs gobelinoïdes, une lumière aveuglante éclatant et grésillant subitement devant elle. Le feu magique qui venait d'exploser ne lui fit aucun mal – ses protections mystiques la préservaient – mais plusieurs individus autour d'elle, des drows comme des gobelins, poussèrent des cris et s'effondrèrent.

Un instant, tous les survivants dans la zone du combat se retrouvèrent quelque peu hébétés. Les orques se lancèrent alors dans les brèches que les flammes avaient ouvertes dans les lignes drows, les novices se précipitant en avant pour reformer les rangs. Personne ne prêta attention aux compagnons brûlés gisant à terre, excepté pour les maudire si d'aventure les soldats trébuchaient.

Quenthel se recula pour laisser un élève guerrier de la Maison Despana prendre sa place, puis elle regarda autour d'elle afin de trouver l'origine de l'explosion incendiaire. Elle avait la vague impression que le feu magique était tombé du ciel et elle leva la tête en direction des étages supérieurs des édifices encadrant la rue.

Elle écarquilla les yeux de surprise. À l'instar de véritables araignées, des driders avançaient précipitamment sur les murs et les toits. Un grand nombre de ces ignobles créatures avaient conservé leur faculté de conjurer des sorts et l'une d'entre elles devait être responsable de l'invocation de ces flammes incendiaires.

Quenthel n'avait pas la moindre idée de la façon dont les esclaves et les mâles fugitifs avaient pu comploter de concert, et elle n'avait pas non plus le temps d'y réfléchir. Elle devait stopper les driders avant qu'ils détruisent sa compagnie depuis les airs. Elle lévita au milieu de l'air enfumé, cherchant en même temps le mage drider responsable de l'invocation des flammes.

Des flèches aux pointes barbelées et des éclairs de lumière bondirent vers elle de toutes les directions. Elle protégea son visage avec un pli de son *piwafwi* et les projectiles rebondirent ou s'évanouirent au contact des protections magiques. L'impact des projectiles la piquèrent toutefois sans lui infliger de réels dégâts.

Lorsqu'elle parvint enfin à leur hauteur, elle reconnut certains des visages en dépit de leurs crocs, des driders qu'elle avait elle-même créés. Cela expliquait peut-être pourquoi ils avaient dirigé

leur magie contre elle en dépit des dégâts considérables infligés à leurs alliés orques.

Elle déroula rapidement un parchemin et récita l'incantation contenue. Des lames apparurent en flottant devant elle au milieu des driders, la barrière commençant à tourner autour d'un axe central. Les éclats métalliques acérés tournaient tellement rapidement qu'ils en étaient presque invisibles, leurs tournoiements lacérant les rangs des driders. Les lames déchiquetèrent les demi-araignées sans même ralentir en des bouillies de chairs et d'ossements ensanglantés.

Quenthel s'esclaffa et se tourna dans la direction opposée, de l'autre côté de la rue, où d'autres driders évoluaient sur les édifices-stalagmites. Une chose gluante la frappa et s'enroula autour de sa poitrine, emprisonnant sa main libre contre ses seins.

C'était une toile d'araignée. Elle savait que certains driders possédaient également la capacité de tisser de la toile. Cherchant à la faire tomber, elle poursuivit sa lévitation en résistant à la traction comme un poisson à l'extrémité d'une ligne. Dans l'intervalle, elle lutta pour atteindre un autre parchemin en dépit de son bras et de sa poitrine enchevêtrés. Les vipères mordirent et mâchèrent la toile.

Pharaun apparut dans son champ de vision, lui aussi en lévitation, et des éclairs blanchâtres et crépitants jaillirent de ses doigts. Ils touchèrent un premier drider, puis bondirent sur un autre, puis encore un autre, jusqu'à ce que l'énergie électrique grésillante relie toutes les créatures comme des perles sur un collier. Les driders dansèrent et tremblèrent, agités de spasmes irréguliers, puis, la magie disparaissant, ils s'écroulèrent instantanément. Une fumée âcre et puante s'éleva de leurs cadavres.

Pharaun lança un sourire à Quenthel.

— Je me suis souvent demandé pourquoi la déesse ne transformait pas nos inadaptés en créatures inoffensives, lui dit-il. Je suppose que les driders servent également à séparer les forts des faibles.

Passant outre ses bavardages, Quenthel baissa les yeux dans la rue pour se faire une idée de ce qui se déroulait sur le champ de bataille.

Le contingent de Malaggar était arrivé et perçait le flanc de l'ennemi. Quasiment au même instant, les Auvryndar ouvrirent leurs portes et, montés sur leurs lézards, chargèrent en direction des orques.

Serrant les dents, Quenthel retira la toile gluante qui couvrait sa poitrine et redescendit à terre pour rejoindre ses troupes. Méprisant les flèches des tireurs ennemis, Pharaun resta en lévitation dans l'air au-dessus de la tête des guerriers, une position d'où il pouvait cibler plus facilement ses sorts.

Les élèves de l'Académie continuèrent à combattre quelques minutes encore car la masse des gobelins, frappée sur trois flancs, s'effondra sur elle-même, l'implosion de leur unité déposant un tapis de cadavres dans la rue.

La haute prêtresse laissa quelques minutes à ses troupes pour reprendre quelques forces, puis elle les remit en formation pour se diriger au cœur d'une nouvelle bataille, la déesse seule sachant combien elle aurait à en livrer cette nuit.

— Dehors ! cria Greyanna. Maintenant !

Le fabricant de canoës la regarda, les yeux écarquillés, et lui répondit en bredouillant :

— Et… et ma marchandise ?

Les objets en question étaient posés sur le sol de l'atelier ou pendus au plafond par des cordes.

— Les gobelins les détruiront, lui répondit la Princesse balafrée. Comme ça. (Elle écrasa un

kayak à moitié terminé, une construction fragile composée de côtes arrondies et de peaux tannées, avec sa masse d'armes.) Tu pourras en fabriquer de nouveau plus tard, mais seulement si tu survis. Alors bouge ou je te tue moi-même.

L'artisan descendit tant bien que mal de son tabouret, Greyanna le poussant hors de son atelier. Dans toute la rue, ses serviteurs chassaient les artisans de leurs boutiques et ateliers.

Un groupe d'hobgobelins hirsutes, tous bien armés et plus grands qu'un elfe noir ordinaire, tourna au coin de la rue. Ils aperçurent les drows, lancèrent leurs cris de guerre grossiers, et chargèrent.

Après la désastreuse rencontre avec Ryld Argith, un des deux jumeaux avait trouvé la mort. L'autre jumeau et Relonor étaient gravement blessés, et n'avaient pas quitté la Maison Mizzrym. Ils survivraient ou mourraient sans d'autres soins magiques car Mir'ri avait refusé d'utiliser les ressources limitées de la Maison pour guérir de tels incompétents. Greyanna avait accepté sans rechigner.

Après avoir déposé les drows blessés dans la résidence familiale, Greyanna, avec l'aide suspecte d'Aunrae, avait choisi cinq nouveaux mâles pour reprendre la traque de son frère. Ils le retrouveraient à pied, Greyanna s'étant trop tardivement rendu compte que les horreurs ailées ne lui portaient pas chance.

Elle et ses subalternes erraient dans les rues pour retrouver la trace de sa proie lorsque la révolte avait éclaté. Après avoir pris conscience de l'importance du soulèvement, elle s'était demandé si la chasse qu'elle avait organisée dans le Braeryn, cette tentative brutale de contraindre son frère à sortir de sa cachette, était responsable de la révolte des esclaves. D'une certaine façon, sinistre et démente à la fois, cette éventualité la satisfaisait, mais elle avait décidé de ne pas en parler car les autres n'auraient assurément pas partagé le comique de la situation.

Ses pensées s'étaient davantage concentrées sur des choses plus pratiques. Elle pensait que son petit groupe armé pouvait aider à abattre les sous-créatures, mais seulement s'il parvenait à s'allier à une armée authentique. Car sinon les groupes gobelinoïdes les écraseraient.

Au cours des premières minutes de carnage et de destruction des gobelins, elle s'était attendue à voir apparaître des nobles, sortis de leurs forteresses, pour repousser les créatures. Mais à sa grande consternation, elle ne vit aucune Maison nobiliaire agir de la sorte, du moins pas dans les environs immédiats. Son petit groupe avait dû faire face seul.

Leur existence s'était alors transformée en une suite exaspérante de courses et de fuites devant des orques misérables, des animaux semblables à des rothés qui détruisaient une beauté et une sophistication qu'ils ne pouvaient même pas percevoir. Il arriva parfois à Greyanna et à ses compagnons de tuer un petit groupe de gobelinoïdes errants, mais cela ne signifiait rien et n'arrêterait pas la dissolution de tout ce qui était beau en ce monde.

Où était la Reine Araignée ? Son jouet, Menzoberranzan, l'ennuyait peut-être, et cela en dépit de sa splendeur. Elle avait peut-être l'intention de le casser afin d'en accueillir un nouveau.

La nuit passant, les courses folles et effrénées de Greyanna la menèrent dans une rue qu'elle reconnut, ses deux côtés ornés de boutiques prospères – pour être précis, des établissements placés sous la protection de la Maison Mizzrym. Elle était déjà venue ici pour collecter des loyers et des dettes, ou même parfois pour punir un imbécile qui avait quelque retard dans le remboursement d'un prêt ou qui avait déplu à la Mère Matrone Mir'ri.

Greyanna comprit que si les marchands laissaient leur vie, ils ne contribueraient plus à remplir les coffres des Mizzrym. Mais si elle parvenait à les mettre en sûreté, elle pourrait peut-être obtenir de nouveau les faveurs de sa mère. Car Mir'ri commençait à montrer de véritables signes

d'impatience face à son échec continu d'éliminer Pharaun et elle avait même laissé entendre qu'une autre femelle pourrait peut-être bientôt porter le manteau de Première Fille avec plus de grâce.

Au moins, le fait de préserver les biens des Mizzrym se révélerait plus constructif et moins frustrant que la fuite ou la dissimulation ; Greyanna avait donc donné l'ordre à ses subalternes de faire sortir de leurs maisons les commerçants et artisans apeurés.

Elle tira un carreau d'arbalète sur un hobgobelin et ses soldats l'imitèrent. Son mage invoqua une ombre menaçante et sinistre ressemblant à la silhouette d'une mante géante qui déchiqueta plusieurs esclaves dans ses grosses pinces avant de disparaître. En tout, une bonne dizaine de brutes trouva la mort, mais d'autres sortirent de la fumée et de l'éclat aveuglant des flammes pour les remplacer.

Par les voix du tourment, se dit-elle, *combien y a-t-il de sous-créatures à Menzoberranzan* ?

Jusqu'à aujourd'hui, Greyanna n'avait jamais vraiment prêté attention à leur nombre. Elle supposait que ses frères drows ne s'en étaient eux aussi jamais préoccupés.

Les hobgobelins chargèrent.

— Mur d'ombre ! cria la Princesse Mizzrym.

Trois de ses serviteurs, les plus proches des esclaves qui les chargeaient, se baissèrent et touchèrent le sol pour invoquer un mur d'ombre entre eux et les créatures, puis ils se replièrent.

Un des guerriers Mizzrym éloigna les marchands de la menace gobeline. Les autres, Greyanna y compris, se hâtèrent de former une ligne en un endroit étroit, à trois mètres derrière la barrière intangible. La Princesse sortit une petite fiole en argent de la poche de sa ceinture et but tout le contenu, un liquide tiède et amer. Elle trembla et se plia en deux, ses muscles se contractant, et le malaise laissa place à une chaleur et des picotements.

Les hobgobelins sortirent des ténèbres. Ils évoluaient au milieu des elfes noirs depuis bien trop longtemps pour se laisser prendre plus de quelques secondes par une telle ruse.

Le voile noirâtre avait au moins empêché qu'ils n'avancent en une formation cohérente. Ils hurlèrent et chargèrent les Mizzrym en une vague informe et trouée qui n'avait toutefois pas perdu de sa nature meurtrière.

Le premier hobgobelin qui attaqua Greyanna était particulièrement grand et à la différence de ses compagnons, glabre des épaules jusqu'à la tête. Une maîtresse ou un maître avait épilé l'esclave pour préparer la « toile » d'une œuvre d'art, des centaines de minuscules brûlures arrondies décrivant un motif tourbillonnant complexe.

L'esclave essaya de trancher la tête de Greyanna. En d'autres circonstances, elle aurait reculé, mais cela aurait brisé leur ligne défensive. N'ayant malheureusement pas pris de bouclier pour ces festivités, elle leva sa masse d'armes pour parer. L'épée large du hobgobelin frappa la poignée en pierre de son arme et glissa.

Elle riposta immédiatement avec un coup au flanc et la sous-créature leva sa targe pour bloquer son attaque. Le coup de masse bossela le bouclier en fer rond et projeta l'esclave en arrière, ses yeux bridés écarquillés de surprise. Il ne savait pas qu'elle venait d'avaler une potion qui lui conférait une force d'ogre.

Greyanna frappa sur le côté, massacrant l'esclave qui menaçait son voisin dans la ligne défensive, puis son propre adversaire chauve se rapprocha de nouveau. Il attendit une seconde puis feinta pour la toucher à la poitrine. Ayant discerné sa véritable intention, elle avança de quelques centimètres et le frappa à la mâchoire. La masse écrasa l'hobgobelin, ce dernier s'écroulant avec un menton déchiqueté et sanglant, et la nuque brisée.

Elle supprima deux autres hobgobelins, puis quelque chose poussa son tibia, un coup qui ne

parvint pas à pénétrer sa botte. Elle baissa les yeux et vit un kobold, armé d'un tisonnier, qui évoluait entre les pattes des plus gros esclaves. Greyanna tua le petit monstre reptilien avec un coup de pied circulaire.

Elle regarda autour d'elle, cherchant son prochain adversaire. Elle n'en vit aucun. Le combat était terminé et les quelques hobgobelins survivants prenaient la fuite.

— En formation ! cria-t-elle. Je veux voir une colonne armée, les commerçants en son centre. Vite !

Une fois le petit groupe formé, Aunrae, qui marchait à côté de Greyanna, s'adressa à elle.

— Puis-je savoir où nous allons ? Rejoindre la forteresse d'un allié ?

— Non, répondit Greyanna. Je doute qu'ils nous laissent entrer avec la révolte. Nous allons cacher nos protégés dans le Bauthwaf.

La colonne avança au milieu des cadavres et des pierres brûlées et se dirigeant vers la périphérie de la caverne, d'autres roturiers sortirent de leurs foyers pour se joindre au cortège. La première réaction de Greyanna fut de chasser les drows qui ne possédaient aucun lien avec la Maison Mizzrym, mais elle se garda bien de le faire. La plupart des nouveaux venus portaient des épées et elle pourrait très bien les contraindre à obéir à ses ordres martiaux si besoin.

Il arriva parfois qu'un membre de la formation s'écroule, en toussant faiblement, intoxiqué par la fumée âcre et piquante. Les autres l'évitèrent et continuèrent à avancer.

Quelqu'un poussa un petit cri perçant, comme si une douleur subite l'avait assailli. Greyanna se retourna vivement. Les gobelins ne lançaient pas de nouvelle attaque contre eux. Le fabricant de kayaks avait simplement saisi l'occasion de poignarder dans le dos un autre mâle.

— Un concurrent, avoua simplement l'artisan.

La forteresse labyrinthique connue sous le nom de Plateau Baenre abritait un certain nombre de zones condamnées par magie. Aussi incroyable que cela puisse paraître, les guerriers-esclaves pénétrèrent dans tous les autres endroits. Les Baenre combattirent les gobelinoïdes dans les tours-stalagmites, sur les ponts aériens qui reliaient ces dernières et dans les tunnels qui couraient sous elles, et même sur les balcons et les passerelles aériennes des bastions-stalactites… reconquérant leur domaine un centimètre sanglant après l'autre.

Les esclaves livrèrent leur ultime combat dans la cour, une vaste zone dégagée entourée d'une grille en fer en forme de toile d'araignée. Cette grille était une puissante défense magique qui, comme les Baenre venaient de le découvrir, n'était d'aucune utilité si l'ennemi se trouvait déjà dans le complexe.

Triel descendit des remparts en flottant pour participer aux derniers instants de la bataille. Jeggred, qui était resté à ses côtés depuis le début du soulèvement, la suivit également dans les airs. Les vêtements de la mère et de son fils démoniaque étaient abondamment recouverts de sang, aucune goutte ne leur appartenant.

En vérité, Triel aurait très bien pu laisser ses guerriers se charger de nettoyer la cour, mais elle aimait simplement ça. C'était en partie inscrit dans ses gènes, la soif de sang, mais elle avait également découvert une certaine franchise, une simplicité, dans le massacre des gobelins qui était malheureusement absente dans sa tâche complexe de diriger la cité. Pour la première fois depuis qu'elle était montée sur le trône de sa mère, elle sentit qu'elle savait ce qu'elle faisait.

Une demi-douzaine de minotaures, des brutes épaisses qu'elle avait souvent employées comme ses gardes personnels, criaient « Liberté ! Liberté ! » en faisant tournoyer leurs haches dans les airs

ou en encornant leurs ennemis. Triel lut les dernières lignes d'une série de runes inscrites sur un parchemin qui contenait encore sept sorts au début de la révolte.

Des flammes nourries jaillirent du sol sous les sabots des minotaures. Quatre des brutes s'écroulèrent en hurlant et en s'agitant. Les deux autres parvinrent à s'extirper à temps de l'explosion. Ils n'en échappèrent cependant pas complètement indemnes. Les flammes avaient brûlé une partie de leurs poils hirsutes et rongé leurs chairs en dessous, mais leurs blessures ne les ralentirent pas. Ils beuglèrent avant de charger les drows.

Un minotaure avança, sa silhouette imposante en face d'un drow de taille ordinaire, plus encore en face de Triel. Elle ne s'empêcha cependant pas de sourire en allant à sa rencontre. L'autre minotaure porta son attention sur Jeggred.

La Mère Matrone savait que les minotaures aimaient charger leurs adversaires et les renverser grâce à la vitesse de leur assaut. Elle attendit que la créature se soit suffisamment rapprochée, puis elle fit un pas de côté. La créature était bien trop lourde pour pouvoir être stoppée ou repoussée et Triel éclata son genou avec sa masse lorsqu'elle se jeta en avant.

L'esclave tomba le visage au sol et elle frappa brutalement sa colonne vertébrale, le paralysant à vie. Dans l'intervalle, Jeggred s'était jeté au cou de son ennemi et le lui dévorait, ses griffes lacérant son ventre, ses entrailles s'en extirpant.

Après ça, Triel et le draegloth tuèrent plusieurs gnolls avant de se retrouver sans ennemis. Haletante, la Princesse Baenre s'avança au pied d'un mur et se remit à flotter dans l'air une fois de plus, suffisamment pour regarder par-delà l'éminence de Qu'ellarz'orl et voir la cité de Menzoberranzan en flammes. Jeggred la suivit.

Plus tôt dans la journée, lorsqu'elle avait découvert que des esclaves se révoltaient dans toute la Cité des araignées, elle avait utilisé un diamant magique pour appeler les mâles de Bregan D'aerthe à sortir de leur repaire secret. Les mercenaires étaient à l'œuvre dans la cité.

Un quartier du sud de la ville était rempli de gobelins. Même depuis le Plateau Baenre, elle pouvait apercevoir leurs vagues mortelles dans les rues. En l'espace de quelques secondes, cette marée monstrueuse prit fin, les créatures tombant apparemment raides mortes au même instant.

C'était un acte fantastique d'extermination de masse, mais les mercenaires avaient seulement dégagé une petite partie de la cité. Ils ne pourraient pas reconquérir la ville par eux-mêmes… si d'aventure la ville pouvait être reconquise.

Triel cria aux officiers présents dans la cour :

— Rassemblez mes soldats. Nous sortons.

Jeggred ne parvenait pas à exprimer sa joie. C'était pour l'instant la meilleure nuit de toute sa jeune existence et il s'enivrait dans le carnage et le massacre. Il avait tué et tué et tué et tué encore, une extase qui plaçait les tortures qu'il avait infligées à Faeryl Zauvirr au plus profond de son esprit.

Et sa mère venait de dire que ce n'était pas terminé ! Ils allaient descendre dans la cité pour se gorger de nouveau de meurtres et Jeggred connaîtrait enfin la félicité transcendantale de tout fiélon. La seule chose difficile pour lui serait de ne pas oublier d'épargner les drows, mais il tuerait tous les autres.

Il pressa l'épaule de Triel d'une main tremblante, une de ses petites mains.

Valas Hune tourna furtivement au coin de la rue, puis plissa le front. Un bastion bloquait la rue,

un bastion qui n'était pas supposé se trouver là… puis l'édifice se mit à avancer.

Non, ce n'était pas un édifice, mais le plus gros géant de pierre qu'il ait jamais vu. L'éclaireur savait que certaines Maisons avaient asservi des géants, comme les autres gobelinoïdes et ogres. Ce spécimen, les flammes faisant ressortir le teint grisâtre de sa peau, avait une grosse tête et des yeux sombres et enfoncés, et il portait encore de gros bracelets métalliques, de grandes longueurs de chaînes traînant derrière lui. Il avait même réussi à se procurer une énorme hache de bataille qu'il utilisait pour réduire en bouillie tous les drows qu'il apercevait.

Valas avait été séparé de ses compagnons plus tôt dans la soirée. Il ne s'inquiétait pas. Il avait coutume de voyager seul, mais la vérité était qu'il n'avait jamais traversé de tunnels aussi dangereux et incertains que Menzoberranzan en cette nuit même.

Il avait tué des orques et des gnolls, tout d'abord avec son arc court, puis son carquois vidé, il s'était jeté au corps à corps avec son kukris. Il croyait avoir accompli une avancée certaine jusqu'à ce qu'il rencontre cette chose gigantesque.

Le simple spectacle du géant était décourageant, mais quelqu'un devait bien tuer les grosses créatures comme les petites si Menzoberranzan voulait survivre et Bregan D'aerthe se faire payer ses services.

Valas posa son doigt sur une petite étoile à neuf branches épinglée sur sa tunique puis murmura un mot dans une langue que peu de Menzoberranyrs connaissaient. En une fraction de seconde, il se retrouva, accroupi, sur l'épaule du géant de pierre.

La surface était lisse et arrondie. Il faillit glisser, mais réagissant comme l'alpiniste accompli qu'il était, il changea de position et se raccrocha. Il se hissa ensuite jusqu'au cou du géant et se mit à trancher les artères qui apparaissaient devant lui avec ses deux lames.

En vain. En équilibre précaire sur le cou du géant, Valas ne put employer sa force et son poids comme il le désirait, et son premier coup de kukris glissa sur la peau rocheuse du géant, sans lui causer le moindre dégât.

Le béhémoth sentit néanmoins le contact. Il tourna brusquement la tête et son menton faillit renverser Valas. Le géant lui lança un regard noir et le mercenaire l'attaqua de nouveau, cette fois-ci avec plus de succès. Accompagné d'un arc électrique, l'arme enchantée trancha la lèvre inférieure de l'esclave.

Poussant un cri de douleur et de colère, un cri tonitruant que Valas sentit jusque dans ses os, le géant détourna la tête. Sa grosse main grisâtre se dressa pour saisir le drow qui recula péniblement tout en lacérant le cou du colosse.

Un flot de sang épais et rougeâtre éclaboussa Valas et le poussa en arrière. Il tomba violemment sur un toit voisin et vit le géant tituber, sa main serrant son cou. Après quelques autres pas chancelants, le gros esclave tomba en arrière, écrasant quelques hobgobelins qui erraient dans le quartier.

Gromph, d'une humeur exécrable, redescendait la paroi de la colonne en lévitant. Comme à l'accoutumée, il avait lancé son sort de lumière à la base de Narbondel et le monde avait alors explosé en un chaos démentiel. Des orques étaient sortis de nulle part et avaient attaqué ses gardes. Ses propres ogres qui portaient sa litière l'avaient sommairement renversée au sol pour se joindre aux révoltés.

L'Archimage avait essayé de tuer les sous-créatures avec un puissant sort, mais il ne s'était rien passé. Quelqu'un avait invoqué une bulle d'anti-magie autour de lui. Un des orques était peut-être un

puissant chaman capable de conjurer un tel sort ou alors, chose plus probable, une de ses créatures esclaves lui avait volé un talisman.

Quoi qu'elles aient pu faire, les brutes chargeaient dans sa direction. Les sorts qu'il possédait en mémoire lui étaient aussi utiles que des petites chansonnettes, tout comme sa robe et sa cape étaient redevenues de simples étoffes, et ses baguettes, des morceaux de bois inertes et décoratifs. Ses armes n'étaient peut-être pas toutes inutilisables, mais il n'était pas suffisamment imprudent pour les tester tandis que les orques l'attaquaient avec leurs lames dérobées. Oubliant toute dignité, il pivota sur lui-même et s'enfuit. Sa poitrine le lança sous l'effort, à l'endroit même où K'rarza'q l'avait encorné.

Lorsqu'il atteignit la périphérie de la place, il pensa être sorti de la bulle d'anti-magie. Il était préférable que cela soit le cas car il entendit des ogres aux longues jambes se rapprocher de lui, pantelants. Il se retourna, sortit une baguette et prononça le mot de commande.

Un jet de liquide jaillit de l'extrémité de la baguette. Il frappa le ventre de l'ogre de tête et explosa en un formidable jet d'acide.

Sa magie recouvrée, Gromph massacra chacun des attaquants qui n'eut pas le bon sens de s'enfuir. Ses serviteurs elfes noirs tous morts, il devait rentrer seul à Tier Breche.

Il s'avéra que la révolte des esclaves frappait toute la ville et son retour à l'Académie n'en fut pas facilité. Il pensa un instant se réfugier dans un bastion ou une maison, mais lorsqu'il vit les flammes ronger la pierre, il comprit qu'il devait rentrer.

Crasseux, éreinté et toussant sans cesse, il parvint à revenir à Sorcere et lorsqu'il arriva en haut de la paroi calcaire, le spectacle qu'il découvrit lui remonta quelque peu le moral.

Huit maîtres de Sorcere se tenaient sur le plateau et incantaient en mêlant paroles et gestes pour lancer un rituel, huit autres apprentis les observant. Les mages avaient rapporté de la tour la plupart des bonnes composantes pour le rituel. Le spectacle était impressionnant, mais inutile.

L'Archimage Baenre se posa sur la terre ferme, ses mains et ses genoux au sol, un affront supplémentaire et ennuyeux pour sa dignité.

— Ça suffit ! cria-t-il en se relevant.

Les instructeurs et les élèves se retournèrent et écarquillèrent les yeux en le découvrant. Leurs incantations se turent.

— Archimage ! cria Guldor Melarn. (Il était soi-disant sans égal dans le domaine de la magie élémentaire, mais ses efforts jusqu'ici ne le prouvaient en rien.) Nous nous sommes inquiétés !

— J'en suis sûr, déclara Gromph en se rapprochant à grands pas. J'ai aperçu les *nombreux* groupes que vous avez dépêchés pour me retrouver !

Guldor hésita.

— Seigneur, la Maîtresse d'Arach-Tinilith a donné l'ordre de…

— Taisez-vous ! lança Gromph. (Il s'était suffisamment rapproché pour découvrir que les mages se tenaient à l'intérieur d'un pentacle complexe, dessiné au sol avec une matière phosphorescente rouge.) C'est pitoyable.

Il tendit son index et décrivit des symboles dans l'air. Les lettres et les symboles magiques se redessinèrent au sol.

— Seigneur Archimage, dit maître Godeep. Nous avons dessiné ce cercle pour éteindre les incendies dans la cité. Si vous le brisez…

— Je ne suis pas en train de le briser, lui dit Gromph, je le répare. (Il tourna son regard vers un des apprentis, un jeune roturier, et le balourd sursauta.) Ramène-moi une fourrure, un bâtonnet d'ambre et un des petits gongs de bronze que les cuisiniers utilisent pour nous signaler les soupers. *Et*

vite !

— Archimage, dit Guldor, vous pouvez observer que nous avons déjà réuni toutes les composantes matérielles nécessaires pour invoquer et contrer la magie du feu. (Il désigna un brasero rempli de charbons rougeoyants.) J'étais en communication avec les flammes de la cité et je leur commandais de s'éteindre.

— Ce qui dégageait en même temps davantage de fumée. Une chose dont nous avons vraiment besoin en ce moment. (Gromph renversa le brasier d'un coup de pied, les braises se dispersant sur la roche.) Votre approche ne fonctionnait pas, élémentaliste. Je devrais vous exiler dans les Contrées de la lumière pendant quelques décennies afin que vous compreniez comment un incendie d'une telle envergure peut être combattu et soufflé.

Le novice revint en courant avec les composantes que Gromph désirait. Le mage Baenre murmura un mot de pouvoir et le pentacle vira du rouge au bleu.

— Bon, dit-il en se tournant vers les mages. Je suppose que vous savez où vous placer, alors hâtez-vous pour que nous commencions. Je prononce une ligne et vous la répétez. Et imitez mes gestes si vous en êtes capables.

Pour un mage ayant reçu une bonne éducation arcanique, la magie était généralement facile à façonner. Il utilisait une petite armée de sorts, la plupart inventés par ses prédécesseurs, quelques-uns par lui-même s'il en était capable. En tout cas, c'étaient des sorts parfaits qu'il comprenait complètement. Il savait qu'il pouvait les lancer efficacement et il connaissait tous leurs effets.

Un rituel improvisé était bien différent. En puisant dans leurs connaissances arcaniques et leur don naturel pour la magie, un cercle de mages essayait de générer un nouvel effet immédiat. Dans la plupart des tentatives, les rituels ne donnaient rien. Lorsqu'il se passait quelque chose, la puissance magique se retournait souvent contre ceux qui l'avaient invoquée ou produisait un effet opposé à celui recherché. Il arrivait pourtant parfois que de tels rituels fonctionnent et avec son rang, sa richesse et la survie de sa cité en péril, Gromph était bien décidé à réussir le lancement de ce rituel.

Après que les mages eurent incanté durant quinze minutes, une énergie arcanique commença à se lever et à crépiter dans l'air. L'Archimage utilisa le gong, un bruit métallique et tremblant résonnant sur le plateau. Une seconde note répondit à la première en l'étouffant et un grondement assourdissant, crépitant et retentissant explosa dans l'air. Les associés de Gromph tressaillirent, mais l'Archimage sourit de satisfaction car ce grondement était celui du tonnerre.

Haut perchés dans leur caverne latérale, les résidents de Sorcere bénéficièrent d'une excellente vue pour suivre la suite des événements. L'air qui emplissait le plafond de la vaste caverne, déjà épais de fumée, s'épaissit encore davantage, des masses de vapeurs apparaissant. Ces ombres informes vacillaient comme de grands dragons transparents, des flammes bondissant dans leurs ventres. Après chaque éclair, ils hurlaient des grondements assourdissants comme si les flammes les faisaient souffrir.

Gromph devinait que la plupart des habitants de la cité en contrebas n'avaient pas la moindre idée de ce qui se passait – il était même possible que certains de ses collègues érudits ne le sachent pas eux-mêmes – mais qu'ils le comprennent ou non, des nuages, des éclairs et un orage venaient d'apparaître dans les profondeurs éternelles de l'Outreterre.

Comme répondant à un même ordre, les nuages déversèrent des trombes d'eau sous la forme de voiles glacials. L'Archimage entendit le crépitement provoqué par la pluie battant les murs de la grande caverne.

— C'est impressionnant, déclara Guldor, mais vous êtes certain que cela va éteindre les incendies ? Les flammes sont magiques, après tout.

Les ecchymoses de Gromph le lancèrent une nouvelle fois.

— Oui, professeur, lui répondit-il en grognant, car je ne suis pas un mage incompétent originaire d'une Maison sans aucune envergure. Je suis un Baenre, l'Archimage de Menzoberranzan… et je suis sûr de moi.

Avant la fin de la révolte, Pharaun perdit le compte des nombreuses batailles que lui et ses compagnons livrèrent. Il savait seulement qu'ils les remportaient toutes, davantage grâce à leurs stratégies supérieures qu'à leur force brute, et en dépit de leurs pertes, leur nombre continua à grandir, des garnisons entières enfin échappées des forteresses les ayant rejoints.

Il arriva parfois que cette armée hétéroclite pénètre dans des quartiers déjà reconquis et même s'il ne les vit jamais, Pharaun savait que Bregan D'aerthe luttait tout autant que sa compagnie. Cela apporta un réconfort certain à cette nuit chaotique et épouvantable.

L'armée de Tier Breche finit par rencontrer une unité tout aussi impressionnante dirigée par la Matrone Baenre. Les deux compagnies se rallièrent et marchèrent de concert sur Narbondellyn où plusieurs gobelours, possédant quelques talents d'expertise martiale, s'étaient efforcés d'organiser des milliers de leurs frères gobelinoïdes en une armée capable de résister au courroux de leurs maîtres.

La grande colonne de Narbondel illumina les combats féroces et chaotiques. Par miracle, à la moitié du combat, l'air de la caverne se couvrit de nuages et il plut sur la cité, faisant disparaître la plus grande crainte de Pharaun. Une heure plus tard, les drows emportèrent tout sur leur passage et massacrèrent l'armée adverse, reconquérant ainsi leur patrie.

Après la bataille, le mage erra par-ci par-là au milieu de la pluie torrentielle. Des mèches de cheveux étaient collées sur son crâne et ses bottes étaient trempées. En tant que mage, il reconnut que l'orage invoqué dans la caverne était un exploit extraordinaire, sans compter le fait qu'il ait sauvé la cité, mais il était déplorable que ses collègues n'aient pas pu accomplir la même chose sans causer des ravages sur l'apparence de tous les Menzoberranyrs et les transir de froid.

Un grand sourire barra le visage du mage de la Maison Mizzrym. Il ne voyait ni Quenthel ni Triel aux alentours. Toute la nuit durant, il avait suivi leurs ordres, sans rechigner ; mais il voulait diriger lui-même l'apothéose de cette extraordinaire entreprise, leur absence lui offrant la possibilité de continuer sans devoir les consulter.

Il regarda de nouveau autour de lui et aperçut Welverin Freth. Grand maître d'armes de la Dix-neuvième Maison, Welverin excellait au combat malgré le handicap apparent que constituait sa jambe en argent prosthétique. Il avait en sus combattu en tandem avec Pharaun plusieurs fois au cours de la nuit. Il était en ce moment même devant une entrée, pour se protéger de la pluie, en train de discuter avec deux de ses lieutenants.

— Maître d'armes ! appela Pharaun.

Welverin leva les yeux et lui fit un signe de tête.

— Comment puis-je vous aider, maître Mizzrym ?

— Aimeriez-vous m'assister dans le meurtre de la créature responsable de cette insurrection ?

— Est-ce là une autre de vos blagues ? lui demanda-t-il en plissant les yeux.

— En aucun cas. Mais si vous acceptez, nous ferions bien de le faire rapidement avant que notre proie disparaisse dans l'Outreterre. Je pense que vous et vos soldats savez monter des créatures volantes ?

Pharaun lui désigna les chauves-souris géantes, créées par un quelconque enchanteur,

rassemblées dans une sorte de grande cage grillagée voisine. Il semblait miraculeux qu'elles aient survécu à la révolte sans mourir étouffées ou brûlées.

— Où peuvent bien se trouver les selles ? demanda Welverin en examinant la cage.

1.

Chapitre 24

De l'eau dégoulinant de l'ourlet de sa cape, Pharaun découvrit que les plans de la forteresse des renégats n'étaient pas aussi complexes quand il ne fallait pas éviter à tout instant de se faire attaquer ou qu'il ne souffrait pas lui-même des horribles effets secondaires d'une attaque psionique. Les salles et les couloirs vides résonnaient maintenant et semblaient toujours aussi inquiétants, une demeure véritablement appropriée pour des spectres et des malédictions.

Le mage Mizzrym observa Welverin et les autres guerriers de la Maison Freth afin de savoir si l'endroit les dérangeait également. Ils n'en avaient pas l'air. Ils étaient peut-être trop vaillants. Ou les cadavres déchiquetés qui jonchaient le sol détournaient peut-être leur attention de l'effroi pour se concentrer sur la violence plus ordinaire associée à leur profession.

Ils découvrirent les cadavres, souvent tranchés en deux ou taillés en pièces, ici et là dans le bastion. Pharaun se stupéfia de leur nombre. Malgré ses blessures, le pauvre Ryld avait visiblement embrassé une soif meurtrière avant que les conspirateurs l'éliminent. C'était peut-être même Syrzan qui avait été contraint de le tuer.

Rétrospectivement, Pharaun se demanda pourquoi l'alhoon ne s'était pas joint immédiatement aux fugitifs pour retrouver les deux prisonniers échappés. L'Appel l'avait peut-être vidé de ses forces.

Le maître de Sorcere mena les soldats dans une vaste salle, une estrade dans le fond, où une Mère Matrone avait dû être autrefois entourée de sa cour et soupé à en juger par les bancs et les tables à tréteaux stockés dans une alcôve. Des araignées sculptées et peintes ornaient toutes les surfaces de la salle, mais de l'avis de Pharaun, c'était une sorte de masque qui permettait de dissimuler les véritables divinités que les anciens résidents de la citadelle vénéraient. Des toiles appartenant à de véritables araignées recouvraient les sculptures.

— Regardez, dit Welverin.

Pharaun tourna la tête, la surprise lui coupant le souffle. Ryld Argith venait de franchir l'entrée d'un couloir latéral situé au milieu du mur gauche.

Malgré sa jambe blessée, les enjambées du maître d'armes étaient sûres et régulières. Il avait quelque peu maigri, comme si son corps brûlait ses graisses à une vitesse prodigieuse, et il avait même réussi à récupérer *Pourfendeuse*.

Les soldats levèrent leurs arbalètes.

— Non, cria Pharaun.

Pas tout de suite du moins, pensa-t-il.

Ryld se tourna vers les nouveaux venus et avança vers eux. Son regard était à la fois profond et vide, son visage impassible, et il semblait ne pas se préoccuper des armes levées en direction de son corps solidement charpenté. Un des soldats marmonna dans sa bouche comme s'il croyait voir un fantôme à la place du maître de Melee-Magthere. Pharaun écouta son instinct et reconnut une profonde transe dans l'attitude du maître d'armes. Son ami avait visiblement utilisé une discipline martiale ésotérique pour rester en vie.

— Ryld ! lança Pharaun. Bonne rencontre ! Je savais bien que tu réussirais à vaincre Houndaer et le reste de ces bouffons. Sinon je ne t'aurais jamais laissé seul.

Le mensonge parut même blesser les oreilles du mage.

Cela n'impressionna pas le moins du monde le guerrier. En raison de son état de conscience altéré, il n'avait peut-être rien entendu ou pas reconnu son ancien ami. Il continua simplement à avancer.

— Réveille-toi ! lui dit le mage. C'est moi, Pharaun, ton ami. Je suis revenu pour te sauver. Ces soldats sont de la Maison Freth et ce sont nos alliés.

Ryld continua à avancer à grands pas, toujours en direction du maître de Sorcere.

Je suis désolé, pensa Pharaun, *mais tu ne me laisses plus le choix*.

Il s'apprêta à donner l'ordre de tirer lorsque des formes surgirent des trois grandes entrées voûtées situées derrière l'estrade.

Plusieurs créatures humanoïdes étaient à leur tête, toutes portant d'innombrables chaînes cliquetantes sur le corps. Ces monstres étaient des kytons, des diables maléfiques que les mages pouvaient invoquer et contrôler. Les conspirateurs survivants et Syrzan, toujours vêtu de ses robes crasseuses, avançaient derrière les diables.

Ryld se retourna brusquement en direction des conspirateurs. Les fugitifs tirèrent une volée de carreaux et les guerriers Freth leur répondirent de même. Les renégats avaient l'avantage de l'estrade surélevée et les soldats celle de la supériorité de leur nombre, mais aucun carreau ne tua plus de quelques mâles. Les combattants étaient bien trop protégés par leurs armures métalliques, des objets magiques, ou les deux.

Impatients de savoir si leurs épées seraient plus efficaces que les carreaux d'arbalète, les soldats Freth poussèrent un cri de guerre et chargèrent les renégats. La plupart d'entre eux pour être précis. De sa grosse voix bruyante, Welverin donna l'ordre à certains de ses guerriers de se replier et de trouver le chemin menant aux entrées par lesquelles étaient apparus les conspirateurs, pour les prendre à revers. *Son idée n'était pas idiote,* pensa Pharaun, *mais les soldats couraient le risque de se perdre*.

Leurs chaînes tourbillonnant autour d'eux, les huit kytons, chaque diable possédant la valeur combattante d'une douzaine de guerriers ordinaires, bondirent de l'estrade pour affronter les soldats. Les renégats demeurèrent sur la plate-forme aux côtés de Syrzan et ils se mirent à recharger leurs arbalètes avec l'intention évidente de tirer dans la mêlée.

Pharaun ne voulait pas faire de même. Il lévita au-dessus de ses compagnons, obtenant ainsi une vue dégagée de l'estrade.

Il sentit un picotement au milieu de son front qui dura une seconde seulement. Comme il s'y était attendu, Syrzan l'avait attaqué avec une frappe psionique, sans savoir toutefois que le mage s'était protégé contre de tels effets avec des talismans et des sorts efficaces.

Cette fois-ci, se dit le mage de la Maison Mizzrym, *tu vas devoir m'affronter sort contre sort et objet contre objet*.

À sa grande surprise, il reçut une réponse télépathique, une voix grinçant et bourdonnant dans son esprit.

Si tu veux, mammifère, lui dit l'alhoon. *Quoi qu'il en soit, je vais pouvoir me venger du misérable qui m'a condamné une fois encore à l'exil*.

Tout en écoutant la menace lancée par Syrzan, Pharaun incantait un sort en manipulant un petit tube de métal. Une boulette de flammes lumineuse jaillit de l'extrémité du tube et grossit dans l'air en une boule de la taille d'un crâne. Elle frappa un des renégats sur la plate-forme, rebondit et en frappa un nouveau. Elle rebondit une nouvelle fois et frappa encore et encore, tissant une toile enchevêtrée d'éclairs sur l'estrade. Avant de disparaître, elle avait tué un bon nombre des fugitifs ou réduit les autres en torches humaines hurlantes et effrayées que les survivants durent supprimer de peur qu'elles

ne les brûlent à leur tour. De son côté, Syrzan ne subit aucun dégât.

Sous ses pieds, Pharaun aperçut le fracas des lames tranchantes claquant contre les chaînes tourbillonnantes. Utilisant leurs chaînes comme des fouets, les kytons, qui ressemblaient à des cadavres suppurants et suintants à l'intérieur de leurs armures de chaînes, modifièrent leurs traits. Les diables possédaient la faculté de prendre l'apparence d'un défunt proche de son adversaire. Les svirfnebelins et les créatures de leur espèce devaient assurément trouver cette expérience profondément pénible, mais c'était tout juste dérangeant pour les membres d'une race qui ne connaissaient pas l'amour – les drows.

Ryld menait l'assaut à la tête des soldats, *Pourfendeuse* tournoyant devant lui avec sa force et son talent coutumiers. Pharaun se satisfit de voir que son ami frappait uniquement les démons.

Ses tentacules buccaux gigotant et ses gros yeux exprimant une colère indicible, Syrzan leva ses mains à trois doigts pour invoquer. Autour de lui, les renégats encore survivants bondirent de l'estrade. Ils préféraient apparemment combattre les guerriers Freth au sol plutôt que de rester à proximité de l'alhoon pendant son combat magique contre Pharaun.

Le maître de Sorcere fut surpris de constater que peu de renégats tentèrent de fuir. La loyauté, un sentiment étranger, n'était visiblement pas ce qui les retenait ici. Ils devaient savoir que leurs projets contrecarrés et leur conspiration révélée, ils étaient maintenant des hors-la-loi, répudiés à tout jamais de ce qu'ils convoitaient et chérissaient. Ils étaient peut-être tellement désespérés et emplis de rage qu'ils préféraient se venger plutôt que de survivre.

Syrzan continuant à façonner son sort, son adversaire elfe noir fit de même, et plutôt rapidement. La liche acheva son incantation avant lui. Un arc électrique, proche de ceux qui zébraient encore l'air au-dessus de la cité, jaillit de sa main flétrie et squameuse pour frapper la poitrine de Pharaun avant de toucher le plafond qu'il calcina.

Les muscles de Pharaun se contractèrent et ses cheveux se dressèrent sur sa tête, mais ses protections lui permirent d'éviter le plus gros des dégâts. En sus, l'attaque n'avait même pas réussi à annuler son propre sort. Prononçant la dernière syllabe de son sort, il tendit son bras devant lui et une volée d'ombres agitées jaillit de la paume de sa main, comme des petites chauves-souris spectrales.

Hurlant et jacassant, les fantômes piquèrent et tourbillonnèrent autour de l'alhoon, le lacérant avec leurs griffes. Le flagelleur mental grogna un mot dans un langage infernal et une fissure déchira un des murs. Les serviteurs illusoires de Pharaun s'évanouirent.

Le mage Mizzrym sortit cinq billes de verre d'une de ses poches et les fit rouler avec dextérité dans sa main en récitant un court tercet. Cinq sphères lumineuses se matérialisèrent dans l'air et bondirent vers Syrzan en l'attaquant simultanément avec des flammes, du son, du givre, de l'acide et des éclairs. Une de ses énergies allait assurément percer les défenses de l'alhoon.

Syrzan poussa un cri perçant, un claquement et un grincement, et lança ses bras dans l'air. Les sphères se retournèrent brusquement pour filer en direction de leur source.

Pris par surprise, Pharaun essaya tout de même de les éviter de la seule façon possible. Il annula sa lévitation et plongea en direction du sol comme une pierre. Deux des projectiles lumineux le frôlèrent pour exploser au plafond. Deux autres disparurent simplement en entrant en contact avec son *piwafwi*. Le cinquième traversa sa poitrine.

Il poussa le plus grand cri de douleur de toute son existence. Ses os en tremblèrent, ses oreilles transpercées, et ses pensées explosèrent. Étourdi, il continua à tomber jusqu'à s'écraser violemment au milieu de la mêlée.

Il resta étendu un instant au milieu d'une multitude de pieds qui ne cessaient de bouger et de taper le sol, puis il recouvra ses esprits et comprit qu'il devait sortir de là avant de se faire piétiner

pour de bon. Il se releva, mais une chaîne le frappa à la tempe.

Ce coup oblique le fit de nouveau basculer à terre. Un kyton se dessina menaçant au-dessus de lui, ses chaînes flexibles tournoyant de nouveau dans l'air pour le frapper. Le diable avait pris le visage de Sabal.

Pharaun pointa son doigt et lança rapidement un sort ; il se rendit compte cependant qu'il ne s'entendait pas parler… et qu'il n'entendait plus rien. Quelques secondes auparavant, la bataille était une véritable cacophonie, mais elle était maintenant pour lui silencieuse.

Il n'avait heureusement pas besoin d'entendre sa voix pour réciter un sort. Une énergie arcanique jaillit de son doigt et pénétra le corps du kyton. En une fraction de seconde, le corps de la créature se flétrit au milieu de son armure de chaînes. Les maillons glissant et tombant autour de lui, le fiélon s'écroula.

Une main saisit l'épaule de Pharaun et le souleva de terre. Il se tourna et découvrit Welverin. Les lèvres de l'officier bougèrent, mais le mage n'eut pas la moindre idée de ce qu'il lui disait. Il secoua la tête et désigna ses oreilles qui, même si elles étaient inutiles, le faisaient souffrir. Elles le lançaient et saignaient. Il avait également mal au ventre et cette douleur le motiva encore plus pour détruire Syrzan.

Pharaun lévita de nouveau dans l'air et se retrouva à quelques mètres d'une chose que la liche illithide avait dû conjurer pendant qu'il était au sol au milieu de la mêlée. C'était une grosse tête désincarnée et phosphorescente de flagelleur mental, les tentacules entourant sa bouche plus grande que le drow. Ses appendices gigotant, la chose illithide se rapprocha de lui en volant. De près, elle sentait le poisson.

Pharaun s'empara d'un gant en cuir blanc et d'un éclat de cristal dans sa cape et commença à incanter. L'extrémité d'un tentacule s'enroula autour de son avant-bras et le tira, son action pouvant mettre fin à son sort, mais il parvint à se libérer et à achever le lancement de son sort.

Une énorme main composée de glace apparut à côté de la tête illithide. Elle posa sa main sur la chose illithide et y enfonça ses ongles pour la maintenir immobile.

Le seul problème était que la tête spectrale bloquait le champ de vision de Pharaun. Il incanta un nouveau sort et descendit de quelques dizaines de centimètres pour apercevoir Syrzan.

Prononçant la dernière syllabe de son incantation, des flammes blanches explosèrent sur les chairs desséchées de l'alhoon… pour disparaître une seconde plus tard. La magie aurait dû transformer le mage mort-vivant en un cadavre inanimé, mais le seul effet avait été de roussir sa robe déjà miteuse. Pharaun constata malgré ses nombreuses tentatives qu'il n'avait pas encore blessé ou même bousculé son adversaire. Si l'elfe noir n'avait pas été plus confiant, il aurait même pu croire que Syrzan était meilleur mage que lui.

Même si le Mizzrym n'aimait pas le combat au corps à corps, il était peut-être temps pour lui de changer de stratégie. Il saisit un petit os fragile, obtenu sur un démon qu'il avait tué et disséqué en classe à Sorcere, et commença à incanter.

Syrzan lança son bras en avant et conjura une douzaine de flèches enflammées. Elles manquèrent le mage, rebondissant sur les enchantements protecteurs de leur cible. Pharaun acheva l'incantation de son sort et infligea à son corps une atroce douleur.

Son corps grossit pour atteindre la taille de celui d'un ogre et sa peau se transforma en une armure écailleuse. Ses dents laissèrent place à de gros crocs, ses ongles à des griffes, et de longues cornes courbes sortirent de son front. Une queue sans poils jaillit de l'extrémité de sa colonne vertébrale et un fouet apparut dans sa main.

La transformation ne prit que quelques instants, la douleur disparaissant. D'un battement de ses

nouvelles ailes membraneuses, Pharaun bondit sur son adversaire.

Le mage illithid leva ses bras monstrueux bien haut et beugla une incantation. Pharaun sentit son esprit traversé de vertiges. La scène devant lui se mit à tourner et à tourbillonner, et il perdit le contrôle de son vol. Il s'écrasa sur l'estrade et le temps se délita. Lorsqu'il reprit ses esprits, il avait recouvré sa forme normale et se sentait aussi faible et malade que Smylla Nathos.

La liche le contemplait.

— Quelle bêtise d'être revenu, dit Syrzan. Tu savais que tu ne faisais pas le poids contre moi.

Pharaun s'aperçut que sa surdité avait disparu à l'exception d'un léger bourdonnement dans ses oreilles. Au moins, il n'allait pas mourir sourd.

— Arrête de fanfaronner, lui lança le maître de Sorcere. C'est ridicule. Tu n'as pas réussi à obtenir le monde dont tu avais rêvé. Ici, c'est la réalité : je suis le prince d'une grande cité et toi, tu n'es qu'une sorte de mollusque, mort et putride de surcroît.

Raillant la créature, il s'efforça de rassembler ses forces pour lancer un dernier sort. Il ne doutait cependant pas que son attaque allait échouer comme les autres.

Pourquoi alors m'efforcer de l'attaquer ? pensa-t-il.

Il devait trouver autre chose. Tremblant sous l'effort, il lança un sort dans la salle. Une énergie bleue illumina brièvement l'air.

— Et tu me trouves pathétique ? lui dit Syrzan d'un air méprisant. Et ça, c'était quoi alors ?

Si tu portais l'anneau que tu m'as dérobé, se dit Pharaun, *tu l'aurais deviné, mais je doute qu'il épouse tes doigts boudinés.*

L'alhoon le souleva quelque peu du sol puis enveloppa ses tentacules desquamés et secs autour de son crâne.

Tu vas pouvoir encore me servir, lui dit Syrzan directement dans son esprit en levant un de ses doigts noueux pour lui montrer l'anneau en argent. *Lorsque je dévorerai ton cerveau, j'apprendrai tous tes secrets.*

— Cela permettra peut-être de guérir ta stupidité, dit Pharaun d'une voix rauque, mais j'ai bien peur qu'on ne le sache jamais. Regarde autour de toi.

La liche se retourna et le mage drow la sentit tressaillir de surprise.

Les effets illusoires qu'il avait invoqués devant l'estrade faisaient ressembler Syrzan à un certain maître de Sorcere plein d'esprit, Pharaun ressemblant quant à lui à un orque ordinaire. Lorsqu'il avait lancé son dernier sort, le mage Mizzrym avait donné l'ordre à la main de glace de relâcher la tête de l'illithid au bout d'un certain temps afin qu'elle puisse repartir agresser sa proie.

Syrzan jeta Pharaun à terre et attendit l'arrivée de sa création. Si Pharaun ne faisait rien, l'alhoon pourrait la contrôler. Le mage drow trouva quelques rares forces pour lancer un autre sort. Son incantation laborieuse éclata le sol de l'estrade et le flagelleur mental chancela, sa concentration brisée.

Les gros tentacules de la tête illithide ramassèrent Syrzan, toujours sous les traits de Pharaun, et l'approchèrent de sa gueule où la bouche à la forme étrange commença à mâcher et mastiquer le mort-vivant. La propre puissance magique de l'alhoon était en train de le blesser, Pharaun n'ayant jusqu'ici réussi à rien. La liche s'évanouit un instant, puis son corps devint opaque et solide de nouveau. Elle avait essayé de se transporter dans un autre plan, sans résultats à cause de la douleur.

Après quelque temps, la tête s'évanouit dans l'air, des morceaux inertes de flagelleur mental momifié tombant au sol.

Les forces de Pharaun commencèrent à revenir. Il fouilla les restes putrides de l'alhoon et trouva finalement son anneau en argent ; il se tourna ensuite vers les renégats pour les affronter, mais

Ryld, Welverin et ses soldats avaient le dessus.

Lorsque le dernier fugitif s'écroula à terre, le maître de Melee-Magthere, toujours en transe, s'assit sur le sol et commença à ronfler. Sa jambe en argent cliquetant comme s'il avait reçu un coup, ses éléments prosthétiques abîmés, Welverin s'approcha de lui en boitant pour voir s'il allait bien et le soigner si besoin.

Le Mizzrym pensa à faire la même chose, aller voir si son ami allait bien, mais lorsqu'il essaya de se relever, il fut pris de vertiges et dut se rasseoir en s'affalant.

Triel se tenait sur un balcon et observait la cité en contrebas. C'était quasiment la même vue qu'au cours de la nuit du soulèvement, lorsqu'elle avait découvert Menzoberranzan en proie aux flammes.

Les incendies étaient toutefois éteints. À leur place, des grandes flaques d'eau stagnante parsemaient les rues et les avenues, gênant la circulation. La pluie avait inondé également les caves et les cachots, et il faudrait un certain temps pour s'en débarrasser. Personne ne s'était attendu à une pluie torrentielle, pas avec les kilomètres de roche qui séparaient la Cité des araignées du monde de la surface, et par conséquent, aucun maçon n'avait jamais prévu de système d'écoulement pour la pluie dans la cité.

Quelqu'un toussa discrètement. Triel se retourna. Se tenant dans l'embrasure de la porte, Gromph inclina la tête.

— Matrone.

Elle sentit un frisson de plaisir, de soulagement même, en voyant son frère qui venait si rapidement la voir alors qu'elle l'avait autorisé à partir. Elle prit soin de cacher ses sentiments.

— Archimage, dit-elle. Joignez-vous à moi.

— Bien sûr.

Gromph s'approcha de la balustrade avec une raideur certaine.

Dans un coin du balcon, Jeggred était affalé dans un fauteuil bien trop petit pour lui et mastiquait un cuissot de rothé cru. Il semblait totalement absorbé par son repas, mais Triel savait bien qu'il observait son frère. Après tout, son travail était de la protéger de tout ennemi potentiel, y compris les propres membres de sa famille. Surtout les propres membres de sa famille.

Gromph regarda les dômes et les flèches de la cité. Certains avaient perdu leur luminescence, comme si la pluie les avait emportées, et de nombreux bâtiments s'étaient tordus dans l'étreinte des flammes, les sculptures arachnides déformées ou complètement effacées. Les lèvres du mage se tordirent.

— Cela aurait pu être pire, déclara Triel. Les maçons vont pouvoir réparer les dégâts.

— Oui, mais ils vont avoir quelques difficultés à mettre leurs chantiers en œuvre, notamment sans leurs esclaves.

— Nous en avons encore quelques-uns. Des sous-créatures avaient refusé de se soulever ou ont été capturées au lieu d'être tuées. On va les pousser au travail, en acheter et en capturer d'autres.

— Mais qui se rappelle précisément de l'apparence de chaque rempart ou sculpture ? Quelqu'un peut-il recréer Menzoberranzan comme elle était avant l'incendie ? Non. Nous avons changé, nous sommes profondément marqués et…

Il grimaça de douleur et se frotta la poitrine.

— Excusez-moi, poursuivit l'Archimage. Je ne suis pas venu ici pour me lamenter, mais pour agir en tant que conseiller et partager mes vues sur les épreuves à venir.

Triel posa sa main sur la pierre polie et froide de la balustrade.

— Comment voyez-vous ces épreuves ? lui demanda-t-elle.

— C'est évident, non ? Nous venons de subir la première calamité d'une longue série. Pour avoir combattu à vos côtés, chaque Menzoberranyr qui possède un cerveau sait désormais que les prêtresses ont perdu leurs pouvoirs. Et soyez assurée que la nouvelle de cette affliction s'étendra bien au-delà de nos frontières, et cela quelles que soient les mesures que prendra le Conseil régnant. Il est même possible qu'un esclave échappé ait déjà répandu la nouvelle. Bientôt, un autre de nos adversaires marchera en direction de la cité. Si la malchance est nôtre, il se pourrait même que tous nos ennemis décident de s'allier en une vaste force armée.

Triel déglutit.

— Aucun de nos ennemis ne peut espérer conquérir Menzoberranzan.

— Ce Syrzan l'a bien fait. Lorsque les membres de son espèce, et les autres, découvriront que nous avons perdu notre magie divine, une partie importante de nos guerriers drows et quasiment tous nos guerriers-esclaves, cela pourrait bien les inspirer à un peu d'optimisme. Et ils ne représentent même pas notre plus grande menace.

— Nous sommes nous-mêmes cette menace, soupira Triel.

— Exactement. Nous supportons constamment des vendettas et des assassinats au sein de nos propres Maisons. Et il arrive parfois qu'une Maison en extermine carrément une autre, mais c'est dans l'ordre des choses. C'est notre façon d'être, cela nous rend plus forts. Mais nous ne pouvons pas supporter une guerre constante et manifeste. Cela créerait bien trop de… chaos. Cela réduirait Menzoberranzan en pièces. Jusqu'ici, la crainte de la Reine Araignée et de ses prêtresses permettait de maintenir tout en place, mais ce n'est plus le cas. (Il cracha.) Il est même dommage que nos nouveaux héros ne soient pas tombés vaillamment au combat en protégeant leur cité.

— Vous parlez de Quenthel et du hors-la-loi de la Maison Mizzrym ?

— Qui d'autre ? Vous les croyez moins ambitieux que nous autres ? Hier, ils ont défendu l'ordre établi au cours de la bataille, mais en découvrant que de nombreux drows pourraient se rallier à leur étendard, ils pourraient très bien chercher à le renverser demain. Quenthel pourrait tenter de s'emparer de votre trône, pas dans cent ans, mais maintenant. Pharaun pourrait chercher à endosser les Robes de l'Archimage ; et par les Six Cent Soixante-six Strates, il l'a presque fait puisqu'il n'a pas cherché à me contacter avant de vous rejoindre. Quel désastre cela serait ! Excepté les désagréments personnels pour vous et moi, la cité affaiblie ne pourrait pas supporter de tels bouleversements.

— Je suppose qu'ils projettent peut-être même de nous renverser, déclara Triel en plissant le front. Nous aurions peut-être dû aller jusqu'au bout et tuer au moins maître Pharaun.

— Si nous exécutons un des sauveurs de Menzoberranzan – que sa misérable langue soit maudite – cela pourrait porter l'attention sur la Maison Baenre, les autres la considérant comme effrayée et affaiblie. (Le mage sourit du coin des lèvres.) Ce que nous sommes véritablement en ce moment, effrayés et affaiblis, sans pour autant le montrer.

— Que proposez-vous alors ?

Sous le balcon, un lézard siffla et des roues grincèrent, une charrette s'éloignant.

— De les utiliser à la fois d'une manière qui nous profiterait et qui neutraliserait la menace qu'ils représentent, dit Gromph. Nous pouvons assurément nous accorder tous les deux en reconnaissant que cette situation ne peut pas continuer ainsi. Nous devons également trouver le moyen de restaurer la magie divine des prêtresses.

Triel acquiesça en détournant le regard de sa cité ravagée.

— Je propose qu'en premier lieu, poursuivit l'Archimage, nous envoyions des agents dans une autre cité, probablement Ched Nasad, pour découvrir si leurs prêtresses sont également affectées et si c'est le cas, si elles savent pourquoi. Vous pourriez assigner Quenthel à la tête de cette expédition. Après tout, cela concerne Arach-Tinilith au plus haut point. Et je serais ravi de vous prêter les services de maître Pharaun. Si l'histoire que j'ai entendue est exacte, son *ami* le maître d'armes devrait également l'accompagner, simplement pour mettre mal à l'aise le mage de Sorcere.

— Ched Nasad…, murmura Triel.

— Ces trois-là devraient être capables de survivre à un périple jusqu'à la Cité des toiles chatoyantes, continua Gromph, et ils auront bien des difficultés à tenter de nous renverser à des centaines de lieues de là, vous ne croyez pas ? Qui sait, Lolth réapparaîtra peut-être avant leur retour et en outre, leur notoriété s'estompera avec le temps.

La suggestion de son frère l'intéressait, même si elle ressentait une certaine gêne. Elle le dissimula en prétextant de réfléchir à son plan.

— Faeryl Zauvirr avait proposé une expédition pour Ched Nasad. Elle prétendait s'inquiéter de la disparition des caravanes en provenance de sa cité.

Gromph pencha la tête.

— Vraiment ? Eh bien, nos représentants pourront également enquêter sur cette affaire. Vous savez, il est bon de savoir que l'ambassadrice est prête à partir. Elle constituera un atout précieux et permettra en sus de donner une bonne couverture à toute cette mission.

— Waerva avait rapporté que Faeryl était une espionne, dit Triel, et qu'elle cherchait à quitter la cité pour rapporter notre faiblesse à ses compatriotes. Je lui avais interdit de quitter la cité.

— Et quelles preuves Waerva vous avait-elle données ?

— Elle avait découvert la traîtrise de Faeryl grâce à une de ses informatrices.

Gromph s'arrêta un instant, attendant d'autres preuves.

— Et c'est tout ? demanda-t-il finalement. Avec tout le respect que je vous dois, Matrone, puis-je vous faire remarquer que sans avoir personnellement parlé avec cette informatrice et sans avoir enquêté davantage sur ses allégations, vous ne possédez finalement que la parole de Waerva quant à la traîtrise de l'ambassadrice.

— Je ne peux pas me charger de tout en personne, rétorqua Triel en se renfrognant. C'est d'ailleurs pour cela que nous avons des serviteurs. Je n'ai pas complètement délaissé et oublié mes… *nos* intérêts à Ched Nasad. Mais je dois avouer que les explications et les excuses de ces serviteurs commencent véritablement à ne plus prendre.

— Bien sûr, Matrone, répondit rapidement Gromph. Je vous comprends. J'ai le même problème avec mes propres serviteurs… et je n'ai que les mages de Menzoberranzan à gérer, pas une cité tout entière.

— Mais pourquoi Waerva mentirait-elle ?

— Je ne sais pas, mais j'ai déjà eu affaire à Faeryl Zauvirr. Elle ne m'est jamais apparue suffisamment stupide pour oser trahir les Baenre. Waerva, d'un autre côté, est imprudente et suffisamment mécontente pour oser jouer un tel jeu. Par conséquent, il serait peut-être opportun que nous nous penchions nous-mêmes sur cette affaire.

Triel hésita avant de répondre :

— Cela va être difficile. En dépit de mes ordres, les Zauvirr ont essayé de fuir Menzoberranzan. J'ai engagé des mercenaires de Bregan D'aerthe avec Valas Hune à leur tête… mais vous le connaissez peut-être ?

— En effet, j'ai déjà entendu son nom, répondit Gromph.

— Il ferait un membre idéal dans votre petit groupe d'explorateurs, dit Triel. Il est réputé pour connaître l'Outreterre comme sa poche – il ferait un très bon guide.

Gromph s'inclina pour exprimer son approbation.

— Mais pour en revenir à notre histoire, c'est Valas Hune que j'ai donc engagé pour me ramener Faeryl. Il a mené sa mission à bien et j'ai donné l'ambassadrice à Jeggred.

Le mage reporta son attention sur le draegloth.

— Dans quel état se trouve la prisonnière ? demanda-t-il à la créature. Est-elle encore en vie ?

— Oui, répondit Jeggred, la bouche remplie de viande sanglante. J'ai pris mon temps avec elle, juste pour prouver que j'en étais capable. Mais tu ne l'auras pas. Mère m'a donné l'émissaire. Elle vient de te le dire.

Gromph planta ses yeux dans ceux du demi-fiélon.

— Mon neveu, lui dit-il, j'ai mal partout, je suis éreinté et d'une mauvaise humeur générale. Et en ce moment même, je me moque complètement de savoir, autant que des crottes de rats, si tu es un être sacré ou pas. Montre-toi respectueux, conduis-moi tout de suite à cette prisonnière ou alors je t'anéantis sur-le-champ sur ton siège.

Serrant l'os de rothé comme un gourdin, Jeggred se releva d'un bond.

— Fais ce que te demande l'Archimage. Je le souhaite également, lui dit Triel.

Le draegloth baissa son arme improvisée.

— Oui, mère, dit-il en soupirant.

Chapitre 25

Son sac à dos pesant sur ses épaules, son cœur battant la chamade, Waerva se tourna et regarda autour d'elle. La caverne s'étendait devant et derrière elle, des stalactites pendaient au plafond et des stalagmites perçaient le sol irrégulier. Il n'y avait aucun mouvement.

Qu'avait-elle cru entendre alors ? Comme pour répondre à sa question silencieuse, une goutte d'eau tomba au sol, clapotant, dans un des tunnels devant elle. C'était un des bruits les plus communs de l'Outreterre et guère annonciateur de grands périls.

Waerva essuya la sueur qui recouvrait son front et se renfrogna en raison de sa propre nervosité. Elle avait cependant de très bonnes raisons de se sentir nerveuse. Tout le monde prétendait qu'il était suicidaire de voyager seul dans les souterrains de l'Outreterre.

À cause de la maudite révolte des gobelins, elle n'avait malheureusement pas eu vraiment le choix. En raison des combats désespérés qui furent livrés dans toute la cité, la faiblesse des prêtresses n'était plus un grand secret. Gromph devait maintenant le savoir, ce qui signifiait que Triel n'avait plus rien à lui cacher. Ce qui la pousserait assurément à chercher de nouveau ses conseils.

Waerva avait cru pouvoir manipuler facilement la Mère Matrone qui se crevait à la tâche de diriger sa cité, mais elle doutait vraiment de pouvoir berner l'Archimage rusé. Par conséquent, elle avait fui le Plateau Baenre et Menzoberranzan elle-même avant que ses parents commencent à lui poser des questions, et c'était pourquoi elle se retrouvait là, voyageuse solitaire traversant des tunnels dangereux.

Elle était toutefois également forte et rusée, et elle survivrait. Elle parviendrait à rejoindre ses alliés secrets et tout rentrerait dans l'ordre.

Elle avança de quatre autres pas et entendit un nouveau bruit, celui-ci ne ressemblant pas à de l'eau qui goutte. Cela ressemblait davantage à des bruits de pas furtifs sur la pierre, et ils s'approchaient dans son dos.

Elle se retourna brusquement et ne vit personne, puis quelque chose piqua son bras. Elle se retourna de nouveau. À ses pieds se trouvait le caillou que quelqu'un venait de lui jeter. Un rire sifflant et musical retentit dans l'air. D'après ce qu'elle entendait, les joyeux lurons se trouvaient tout autour d'elle.

Pourquoi alors ne parvenait-elle pas à les voir ?

Sa masse d'armes en main, un pan de son *piwafwi* tiré en arrière pour faciliter ses passes d'arme, Waerva avança dans la direction d'où le caillou avait été lancé. Zigzaguant entre les stalagmites, elle atteignit la paroi de la caverne sans avoir aperçu son agresseur. Elle renifla cependant une odeur musquée familière et elle comprit.

Des kobolds. Les sous-créatures écailleuses et cornues étaient suffisamment petites pour pouvoir se cacher et se dissimuler parmi les affleurements rocheux et les pierres.

Elle pivota sur elle-même et tressaillit malgré elle. Les kobolds ne possédaient visiblement pas la patience suffisante pour jouer à leur jeu de cache-cache bien longtemps car ils étaient sortis de leurs cachettes. Waerva le dos tourné, ils en avaient profité pour sortir et pour l'encercler et la retenir prisonnière le long de la paroi.

Ils étaient tous esclaves de Menzoberranzan. Les marques d'appartenance aux Maisons menzoberranyres et les marques de fouet le révélaient. Un couple de kobolds portait même encore

des chaînes brisées. Waerva n'était manifestement pas la seule à avoir quitté la ville.

Elle lança un regard noir aux kobolds.

— Je suis une femelle Baenre, leur dit-elle. Vous savez ce que ça veut dire. Écartez-vous ou je vous massacre.

Les petites créatures la contemplèrent un moment encore, puis elles baissèrent les yeux. Leur demi-cercle se brisa en son centre pour la laisser passer.

L'air méprisant, la tête haute, Waerva se dirigea vers l'ouverture dans leur formation. L'espace d'un instant, aucun bruit ne perça le silence de la caverne, puis les reptiles commencèrent à rire et à pousser des cris stridents, puis ils se jetèrent sur elle.

Poussant un cri de guerre, elle fit tournoyer sa masse et chacun de ses coups mit fin à la vie d'un esclave. Mais pour chaque kobold tué, des douzaines d'autres continuaient à frapper et à lacérer ses jambes.

Son genou hurla de douleur et elle s'effondra. Les kobolds la submergèrent et la frappèrent jusqu'à ce qu'elle ne puisse plus lutter.

Avec quelques difficultés, ils lui retirèrent son armure et ses vêtements, et se mirent à la tâche sur son corps. Chose stupéfiante pour une race aussi bestiale, ils semblaient comprendre l'anatomie aussi bien que son cher Tluth, son masseur, mais leurs attentions ne ressemblaient en rien à des massages.

Faeryl avait appris à embrasser l'inconscience. Cette dernière lui permettait d'oublier ses douleurs liées aux tortures passées. Malheureusement, elle ne pouvait pas empêcher les nouvelles. Lorsque Jeggred la trouvait dans cet état, il agitait sous son nez une bouteille de sels odorants et piquants pour la réveiller.

Elle l'entendait toujours arriver. Tout comme les geôliers qui se précipitèrent dans le fond du cachot pour le laisser tranquille. Tremblante, elle s'efforça de composer son visage. Elle pourrait peut-être parvenir à lui refuser la satisfaction de crier, du moins pour un instant, ou même le provoquer à la tuer. Cela serait fantastique.

Le draegloth apparut dans l'embrasure de la porte, se baissant pour la franchir. Faeryl tressaillit malgré elle, puis elle vit qu'il n'était pas seul. La petite et délicate Triel l'accompagnait. Ainsi que son frère aux traits sévères, vêtu comme d'habitude de ses Robes d'Archimage.

— Mes… salutations, Matrone, dit l'ambassadrice d'une voix rauque.

— Silence, déclara Gromph, tout va bien se passer. (Il leva les yeux vers le demi-fiélon menaçant.) Libère-la et ne lui fais aucun mal.

Jeggred se dirigea à grands pas vers Faeryl. Elle parvint cette fois-ci à ne pas reculer. Le draegloth soutint son corps avec ses petites mains, ses autres mains, les griffues, tranchant ses liens. Puis il la souleva, et elle s'évanouit.

Elle traversa ensuite plusieurs heures ou journées, pendant lesquelles elle se réveillait parfois quelques secondes, confuse, pour retomber aussitôt dans l'inconscience. Elle était couchée sur un canapé moelleux où des serviteurs soulagèrent et pansèrent ses plaies, et parfois même la nourrissaient de bouillon à la petite cuiller. Des prêtresses utilisèrent des parchemins contenant des sorts de guérison et Gromph passait régulièrement pour lui lancer quelques sorts. Elle vit que le Baiser matriarcal était posé sur une petite table à ses côtés et lorsqu'elle se sentit suffisamment forte, elle tendit le bras pour le toucher.

Elle ouvrit enfin les yeux, ses pensées redevenues lucides et une nouvelle santé picotant ses

membres. Les serviteurs l'aidèrent à enfiler de nouveaux vêtements. Ils lui dirent qu'elle avait rendez-vous avec Triel.

Faeryl pensa un instant prendre son marteau de guerre avec elle, mais chassa cette idée. Si sa réhabilitation était une farce élaborée et si la Baenre la convoquait pour lui infliger de nouveaux tourments, l'arme ne la sauverait pas.

Ses jambes encore un peu mal assurées, elle suivit un mâle dans les couloirs labyrinthiques du Plateau Baenre. Il finit par ouvrir une porte menant dans une petite salle décorée somptueusement.

Triel était assise à une table au milieu de la pièce, deux gardes du corps l'encadrant dans son dos contre le mur. Faeryl comprit que c'était une salle privée que la Matrone utilisait lorsqu'elle désirait palabrer en toute tranquillité, loin des cérémonials de sa cour.

La Baenre se leva et prit les mains de sa prisonnière.

— Mon enfant, lui dit-elle. Je suis heureuse de vous voir. Certaines personnes pensaient que vous ne vous en sortiriez pas, mais je n'en doutais pas un instant. Je savais que vous étiez forte, une véritable Princesse drow bien-aimée de Lolth.

— Merci, Matrone, lui dit Faeryl, l'air perplexe.

Triel l'invita à s'asseoir.

— Vous serez heureuse d'apprendre que nous les avons capturés, lui dit la Matrone.

— Qui ça ?

— Les scélérats qui vous ont attaquée et qui ont tué vos serviteurs, et qui vous avaient laissée pour morte à l'endroit où mon serviteur Valas vous a découverte. J'ai moi-même dirigé les exécutions.

Faeryl commençait à comprendre la situation. Pour une raison encore inconnue, Triel avait pardonné sa désobéissance. L'ambassadrice Zauvirr était maintenant libre, son honneur et son rang retrouvés, mais cela cachait quelque chose. Dorénavant, elle devrait adhérer à la fiction selon laquelle Triel n'était en aucun cas responsable de ses malheurs. Car après tout, la souveraine de Menzoberranzan était un être parfait que la Reine Araignée elle-même avait exalté au-dessus de tous les autres. Comment alors aurait-elle pu commettre une erreur ?

Cela la gênait quelque peu, mais Faeryl accepterait volontiers ces mensonges pour éviter de retourner dans les cachots.

— Merci, Matrone, lui dit-elle. Merci de tout mon cœur.

Triel fit un signe de la main et un serviteur leur apporta du vin.

— Désirez-vous toujours rentrer chez vous ? lui demanda la Matrone Baenre.

Pharaun avait été convoqué à un grand nombre d'audiences au cours de sa carrière en dents de scie et il savait par expérience que de tels rendez-vous, quelle que soit l'urgence de l'occasion, commençaient toujours par une attente dans une quelconque antichambre. La salle d'attente de la Matrone Baenre était plus luxueuse que la normale et dans des circonstances ordinaires, il se serait amusé à passer en revue le décor pour juger de son esthétisme. Il dut cependant s'intéresser à bien autre chose car lorsqu'il arriva, Ryld était assis dans un siège dans un coin de la pièce, à moitié dissimulé par une statue de marbre.

La statue représentait une belle femelle qui faisait une chose désagréable à un gnome des profondeurs, probablement pour vanter la gloire supérieure de la Terrible Reine Araignée.

Le mage Mizzrym n'avait pas reparlé à son ami depuis le massacre des renégats. Le moment était donc venu. Mais en premier lieu, il dut présenter ses respects à Quenthel qui, à son grand

désarroi, attendait également dans la salle. Le mage salua également un mâle au visage sévère qui semblait mal à l'aise et complètement étranger en un tel lieu en raison de ses vêtements d'éclaireur grossiers et de ses colifichets très moches. Pharaun ne le connaissait pas.

— Valas Hune, lui dit le guerrier, de Bregan D'aerthe.

Pharaun se présenta lui aussi puis se dirigea vers le maître de Melee-Magthere.

— Ryld ! lui lança le mage. Bon après-midi ! Tu as une idée de pourquoi le Conseil nous a convoqués ?

— Non, lui répondit l'imposant spadassin en se levant.

— Peut-être pour nous couvrir d'honneurs. Comment vas-tu ?

— Je suis en vie…

— Je me réjouis de le voir. J'étais inquiet car j'avais deviné que ta transe guerrière avait beaucoup sollicité ta constitution.

Les deux maîtres se dévisagèrent un instant, silencieux.

— Mon ami, dit Pharaun, sa voix un peu plus basse. Je suis vraiment désolé de ce qui s'est passé.

— Ce que tu as fait était stratégiquement sensé, lui dit Ryld. C'est ce que tout drow aurait fait dans ton cas. Je ne t'en veux pas.

Le mage regarda les yeux du maître d'armes et pour la première fois, il se rendit compte qu'il ne parvenait pas à déchiffrer ses pensées.

Ryld pensait peut-être ce qu'il venait de lui dire, mais il était tout aussi probable qu'il mente afin d'endormir les soupçons de celui qui l'avait trahi pour faciliter une vengeance éventuelle. Par conséquent, même si Pharaun continuerait à respecter les formes de leur longue amitié, il comprit qu'il ne pourrait plus jamais lui faire confiance.

Il ressentit l'espace d'un instant une sensation de perte, mais il la réprima. L'amitié et la confiance concernaient uniquement les races inférieures. Ces sentiments affaiblissaient les elfes noirs et ils étaient bien mieux sans eux.

Pharaun donna une tape affectueuse sur l'épaule de Ryld, comme il l'avait déjà fait des milliers de fois.

Lorsque les grandes portes s'ouvrirent, les huit Matrones du Conseil régnant étaient assises, auréolées d'une vive luminescence, sur une estrade pyramidale à huit niveaux, Triel installée bien évidemment au sommet, un plafond en marbre éclatant, représentant une toile d'araignée, les surplombant. Quenthel avança fièrement, devant Pharaun et les autres mâles. Pourquoi se serait-elle gênée ? Elle était la Maîtresse d'Arach-Tinilith et une Princesse Baenre.

Pour tout dire, une minuscule part d'elle, une part qu'elle détestait et désavouait, n'avait pas voulu venir ici car elle savait que son adversaire inconnu était très certainement dans cette salle.

Les matriarches n'étaient pas les seules personnes présentes dans la salle du Conseil. Symbolisant les faveurs de Lolth et garde du corps personnel, Jeggred se dessinait, menaçant, derrière le siège de Triel. Des serviteurs se hâtaient sur les marches de l'estrade pour répondre aux exigences des grandes dames. Gromph se tenait sur le niveau supérieur, un honneur extrême pour un mâle.

Lorsque Quenthel, le mage, le maître d'armes et le mercenaire atteignirent le pied de l'estrade, Triel commença tout d'abord par louer leurs efforts contre la liche illithide et ses jouets. Le discours ressemblait à ce dont Quenthel s'était attendue, mais il prit rapidement une tournure surprenante.

Elle allait devoir diriger une expédition pour Ched Nasad afin de découvrir pourquoi plus aucun voyageur n'arrivait de cette direction et si les prêtresses de la cité vassale savaient quelque chose au sujet du silence de Lolth. Ryld Argith, Pharaun Mizzrym et Valas Hune la serviraient en tant que lieutenants et ils accompagneraient tous l'ambassadrice de Ched Nasad, Faeryl Zauvirr.

En entendant la nouvelle, l'imposant guerrier au plastron d'armure naine baissa simplement la tête, obéissant. Le mage leur adressa un grand sourire et l'éclaireur sourit. L'émissaire, qui se tenait non loin, parut tout d'abord tout aussi satisfaite.

Jusqu'à ce que Triel ajoute :

— Enfin, ma chère sœur, je vais vous prêter mon propre fils, Jeggred, pour votre voyage. Un draegloth porte la bénédiction de la Sombre Mère et vous pourriez avoir besoin de sa force.

L'espace d'un instant, Faeryl parut vouloir protester, Jeggred la lorgnait depuis la plate-forme. Il était évident que quelque chose liait ces deux individus, une friction qui poussait l'ambassadrice à le haïr et à se méfier de lui.

De l'avis de Quenthel, Gromph parut également surpris, même peut-être dérouté. Il n'avait peut-être pas pensé que Triel puisse être suffisamment sensée pour dépêcher son propre agent dans la mission, un agent qui œuvrerait uniquement pour ses intérêts à elle.

Un millier d'arguments assaillit l'esprit de Quenthel : les troubles qui frappaient Menzoberranzan, leur foi, la Maison Baenre… mais elle n'en exprima aucun.

L'assemblée débattit des détails pratiques de leur projet pendant environ une heure et Triel congédia ses émissaires nouvellement nommés. Pharaun rejoignit Quenthel dans l'antichambre. Il s'inclina devant elle et elle agita sa main, l'autorisant à parler.

— Je suppose, Maîtresse, que vous savez pourquoi ils nous ont choisis ? demanda-t-il à voix basse.

— Bien plus que vous, lui répondit-elle.

— Si c'est le cas, pourriez-vous m'éclairer ? demanda-t-il en plissant un sourcil.

Elle hésita, mais pourquoi refuser d'exposer la vérité ? Après tout, le mage était venu vers elle lorsque la révolte avait éclaté. Pharaun était un véritable drow – suffisamment ambitieux et impitoyable pour tirer un avantage certain de n'importe quelle situation. Gromph avait fait de lui un leurre et une cible, et Quenthel ferait peut-être un jour de lui l'Archimage de Menzoberranzan.

— Mon frère et ma sœur nous envoient loin de la ville car ils craignent nos ambitions.

— J'imagine que c'est très rusé de leur part, dit Pharaun. Cela signifie-t-il que vous allez entreprendre cette mission à contrecœur ?

— En aucun cas. Quelles que soient les motivations de ma sœur et de mon frère, leur plan est intelligent et j'irais n'importe où et je ferais tout pour reprendre contact avec Lolth et sauver Menzoberranzan… ce qui est bien sûr la même chose.

En réalité, elle était impatiente de s'éloigner d'eux le temps de recouvrer ses pouvoirs magiques, sous réserve qu'elle y parvienne sans perdre sa place à Arach-Tinilith, et étonnamment, elle y croyait. L'affaire concernant les assassins démoniaques n'avait pas été résolue et elle se demandait si son départ de la cité ferait sortir son adversaire inconnu.

Elle examina son élégant compagnon.

— Et vous ? demanda-t-elle au mage. Vous êtes suffisamment courageux, je vous ai vu à l'œuvre, mais êtes-vous impatient de traverser l'Outreterre ?

— Vous me demandez si un spécimen aussi exquis que moi va pouvoir se passer du confort, de la chaleur, de mets succulents et de beaux habits élégants et fraîchement lavés ? lui demanda Pharaun avec un grand sourire. L'expérience va être insoutenable, mais vu les circonstances, je survivrai.

J'aime par-dessus tout débrouiller les énigmes, notamment quand je soupçonne que cela pourrait accroître mes propres pouvoirs.

— Vous y parviendrez peut-être, dit Quenthel, mais je vous recommande de ne pas toucher aux prix que convoite le chef de votre expédition.

— Bien évidemment, Maîtresse, bien évidemment.

Le maître de Sorcere s'inclina très respectueusement.

Pharaun lança un sort puis traversa les portes closes à l'instar d'un fantôme. Une petite pièce morne qui sentait le renfermé se trouvait de l'autre côté. Enveloppée dans une couverture comme une malade, son visage balafré portant un masque d'amertume, Greyanna était assise sur le seul siège de la pièce.

Elle riva sur lui un regard hébété l'espace d'un instant, puis commença à pousser le drap comme pour se relever d'un bond. Le mage leva la main comme pour lancer un sort et cette menace l'arrêta.

— Quelle morne demeure, lui dit-il. C'était celle de Sabal, non ? Quand elle était au plus mal de son infortune. Mère possède une bonne mémoire ainsi qu'un sens de l'ironie charmant.

— Et elle te tuera, hors-la-loi, pour avoir pénétré dans la forteresse.

— C'est ce que je craignais il y a encore quelques jours. C'est pourquoi je ne t'avais pas rendu visite jusqu'ici. Mais les circonstances ont changé. Le Conseil a besoin de moi pour l'aider à savoir ce qu'il est advenu de la Reine Araignée et toi, ma chère sœur, tu ne leur es plus d'aucune utilité. Mir'ri t'ayant fait payer le prix de tes échecs répétés pour me tuer, je doute qu'elle pleure ta mort, même si elle me pensera responsable. Elle m'a même *souri* cet après-midi lorsque je l'ai rencontrée à la Maison Baenre. Tu t'imagines ? Elle a même dû penser qu'elle aimerait un jour me voir quitter Sorcere pour revenir dans la famille. Elle s'est bien évidemment rendu compte de combien j'étais devenu puissant au cours des décennies… depuis ce jour lointain où tu m'avais chassé de la maison.

— Je suis étonnée que tu veuilles encore me tuer, lui dit Greyanna. Tu m'as battue et vaincue, et tu as ruiné ma vie. La mort s'avérera être une délivrance.

— J'y ai pensé, mais je pars en mission vers l'inconnu, une quête pleine de dangers et de périls à n'en pas douter, et j'ai besoin de quelque chose de spécial pour me donner du courage, un souvenir vraiment joyeux pour me remonter le moral quand j'arpenterai les routes.

— Je pense comprendre, lui dit la prêtresse, mais je me demande pourquoi nous en sommes arrivés là. Pendant toutes ces années, je n'ai jamais vraiment compris les origines de notre querelle. Si je dois mourir, me diras-tu pourquoi tu as préféré Sabal ? Était-ce de l'affection ? Un désir sexuel ?

— Ni l'un ni l'autre, répondit Pharaun en gloussant. Mon choix n'était en aucun cas lié à vos personnalités. Comment aurait-il pu l'être alors que vous, les jumelles, étiez si semblables ? J'ai simplement rejoint Sabal parce qu'elle se dépêtrait au plus bas de l'échelle sociale de la Maison Mizzrym. Je pensais qu'il serait amusant de l'élever au sommet.

— Merci pour ton explication, dit Greyanna. Maintenant tu peux mourir !

La propre rapière magique de Pharaun bondit de sous la couverture. Greyanna n'avait visiblement pas fait que lui dérober son arme, mais elle avait également compris comment la contrôler. Elle devait sans nul doute la porter sous sa forme d'anneau en acier lorsqu'il avait pénétré dans la pièce. Connaissant sa prédilection à jacasser, elle l'avait poussé à parler pour le prendre par surprise.

La longue épée à la lame fine traversa rapidement la salle, sa pointe dirigée vers la poitrine de

Pharaun. Il changea brusquement de position et la pointe se planta dans son avant-bras gauche. Il ne sentit tout d'abord rien, puis la douleur explosa.

Il devait immobiliser l'arme ou elle se libérerait de ses chairs pour l'attaquer de nouveau. Il saisit la lame avec sa main droite, ce qui lui entailla la paume de la main. Une rapière était utilisée pour porter des attaques perforantes, mais elle possédait également des bords tranchants. Suffisamment tranchants pour tout dire.

Au même moment, Greyanna jeta sa couverture à terre et saisit une masse d'armes dissimulée derrière son siège. Elle bondit en avant et le chargea.

Pharaun évita son premier coup de masse de justesse, puis se jeta contre elle, la bousculant avec son épaule. Le choc la fit reculer en titubant.

Cela ne lui fit toutefois aucun dégât. Elle s'esclaffa et se rapprocha de nouveau de lui.

Il savait pourquoi elle était si euphorique. Elle pensait qu'avec sa main gauche pendante en raison de son bras handicapé et sa main droite occupée à retenir la rapière, il était dans l'incapacité de lancer les sorts adéquats pour la repousser.

Et elle avait raison.

S'éloignant de Greyanna, sa main droite dégoulinant de sang, il lâcha la rapière et commença à incanter, rapidement comme seul un maître de Sorcere pouvait le faire.

Sa sœur le poussa violemment. L'épée se retira brusquement de son bras, lui infligeant de nouveaux dégâts. Elle pivota ensuite dans l'air, son extrémité pointée sur son cœur.

Cinq projectiles magiques azurés jaillirent de sa main droite et frappèrent le corps de Greyanna. Elle poussa un gémissement et s'effondra, sa masse d'armes frappant le sol dans un cliquetis métallique.

La rapière s'immobilisa immédiatement dans l'air et tomba également au sol.

Pharaun examina Greyanna pour s'assurer de son décès, puis il regarda ses propres blessures. Elles étaient sévères, mais une ou deux potions de soins les guériraient.

— Merci ma sœur, dit-il, pour cet intermède des plus stimulants. Lorsque je partirai gaiement pour sauver notre Menzoberranzan bien-aimée, notre Cité des araignées, je le ferai avec le cœur joyeux.

Richard Lee Byers a toujours voulu être écrivain. Il a fait le grand saut après avoir été psychiatre durant quelques années. Amateur de jeux de rôle, il s'est naturellement tourné vers les fictions adaptées de ces univers. Désormais auteur d'une trentaine de romans, il cultive également une passion pour l'escrime qu'il pratique sous toutes ses formes.

REMERCIEMENTS

Un grand merci à mon éditeur, Phil Athans, et à Bob Salvatore pour leur contribution à ce projet.

Chez Milady :

La Guerre de la Reine Araignée :
1. *Dissolution*
2. *Insurrection*
3. *Condamnation*
4. *Extinction*
5. *Annihilation*
6. *Résurrection*

www.milady.fr

EN GRAND FORMAT

La Légende de Drizzt :
1. *Terre natale*
2. *Terre d'exil*
3. *Terre promise*
4. *L'Éclat 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 Épées*

Mercenaires :
1. *Serviteur du cristal*
2. *La Promesse du Roi-Sorcier*
3. *La Route du patriarche*

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 Épées*

Avatars :
1. *Valombre*
2. *Tantras*
3. *Eauprofonde*

EN POCHE

La Légende de Drizzt :
1. *Terre natale*
2. *Terre d'exil*
3. *Terre promise*
4. *L'Éclat de cristal*
5. *Les Torrents d'argent*
6. *Le Joyau du halfelin*
7. *L'Héritage*

Mercenaires :
1. *Serviteur du cristal*
2. *La Promesse du Roi-Sorcier*
3. *La Route du patriarche*

Transitions :
1. *Le Roi orque*

Elminster :
1. *La Jeunesse d'un mage*
2. *Elminster à Myth Drannor*

LES COMICS,
CHEZ MILADY GRAPHICS

La Guerre de la Reine Araignée :

1. *Dissolution*
2. *Insurrection*
3. *Condamnation*
4. *Extinction*
5. *Annihilation*
6. *Resurrection*

La Légende de Drizzt, le guide

La Légende de Drizzt :

1. *Terre natale*
2. *Terre d'exil*
3. *Terre promise*
4. *L'Éclat de cristal*
5. *Les Torrents d'argent*
6. *Le Joyau du halfelin*

Milady est un label des éditions Bragelonne

Licensed By:

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

FORGOTTEN REALMS, THE LEGEND OF DRIZZT,
WIZARDS OF THE COAST, and their respective logos are trademarks
of Wizards of the Coast, LLC in the USA and other countries.
© 2009 Wizards of the Coast LLC. All rights reserved.
Licensed by Hasbro.

Titre original : R.A. Salvatore's *War of the Spider Queen Book 1 : Dissolution*
Copyright © 2002 Wizards of the Coast LLC

© Bragelonne 2009, pour la présente traduction

Illustration de couverture : Brom

Carte :
D'après la carte originale © Wizards of the Coast LLC

ISBN : 978-2-8205-0261-2

Bragelonne – Milady
60-62 rue d'Hauteville – 75010 Paris

E-mail : info@milady.fr
Site Internet : www.milady.fr

BRAGELONNE – MILADY,
C'EST AUSSI LE CLUB :

Pour recevoir le magazine *Neverland* annonçant les parutions de Bragelonne & Milady et participer à des concours et des rencontres exclusives avec les auteurs et les illustrateurs, rien de plus facile !

Faites-nous parvenir votre nom et vos coordonnées complètes (adresse postale indispensable), ainsi que votre date de naissance, à l'adresse suivante :

Bragelonne
60-62, rue d'Hauteville
75010 Paris

club@bragelonne.fr

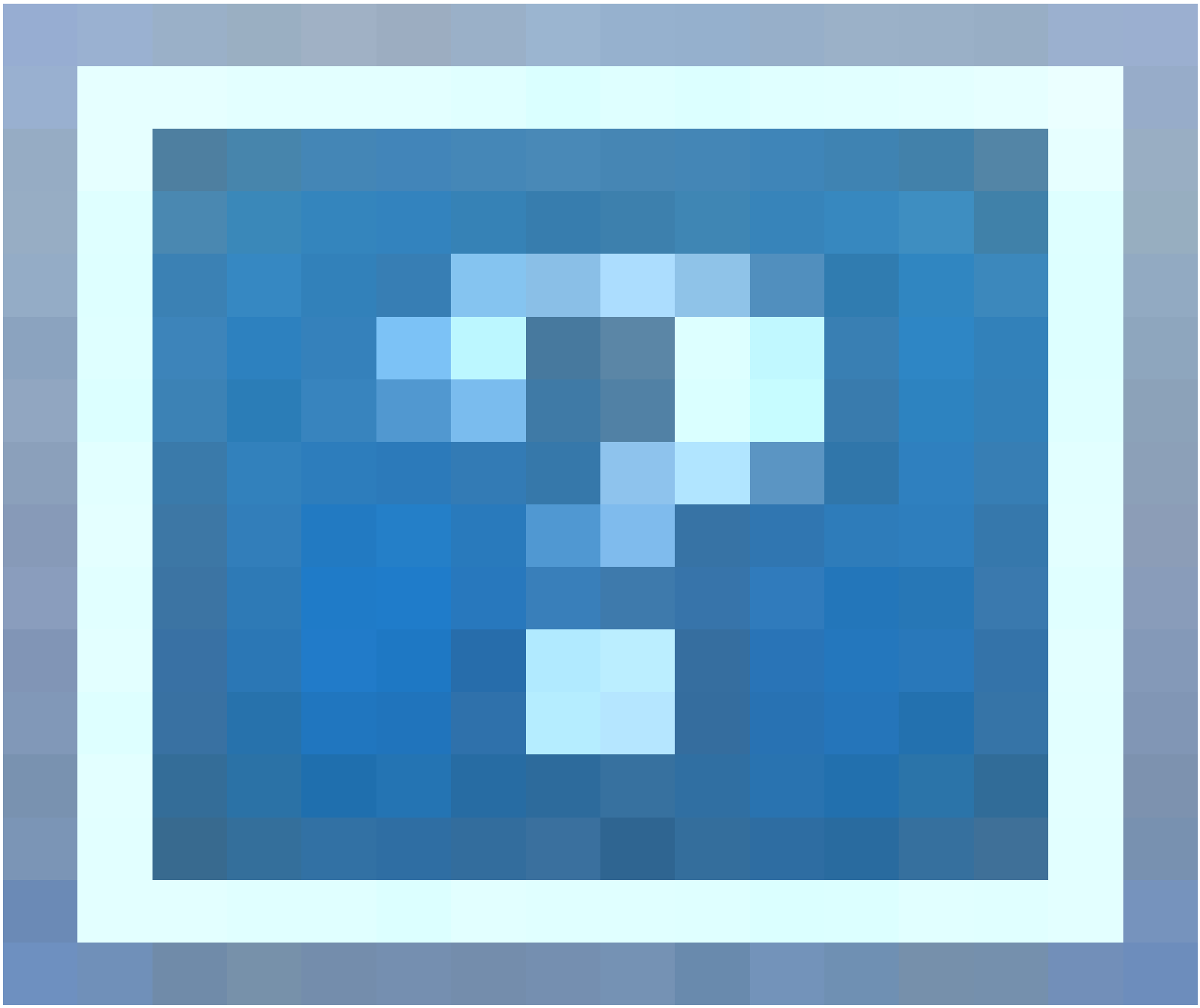
Venez aussi visiter nos sites Internet :

www.bragelonne.fr
www.milady.fr
graphics.milady.fr

Vous y trouverez toutes les nouveautés, les couvertures, les biographies des auteurs et des illustrateurs, et même des textes inédits, des interviews, un forum, des blogs et bien d'autres surprises !

Table of Contents

Couverture
Page de Titre
Dédicace
Carte
Prologue
Chapitre premier
Chapitre 2
Chapitre 3
Chapitre 4
Chapitre 5
Chapitre 6
Chapitre 7
Chapitre 8
Chapitre 9
Chapitre 10
Chapitre 11
Chapitre 12
Chapitre 13
Chapitre 14
Chapitre 15
Chapitre 16
Chapitre 17
Chapitre 18
Chapitre 19
Chapitre 20
Chapitre 21
Chapitre 22
Chapitre 23
Chapitre 24
Chapitre 25
Biographie
Remerciements
Du même auteur
Les Royaumes Oubliés
Mentions légales
Le Club



LES ROYAUMES OUBLIÉS

LA GUERRE DE LA REINE ARAIGNEE

TOME I

DISSOLUTION

RICHARD LEE BYERS

Traduit de l'anglais (États-Unis) par Fabrice Joly