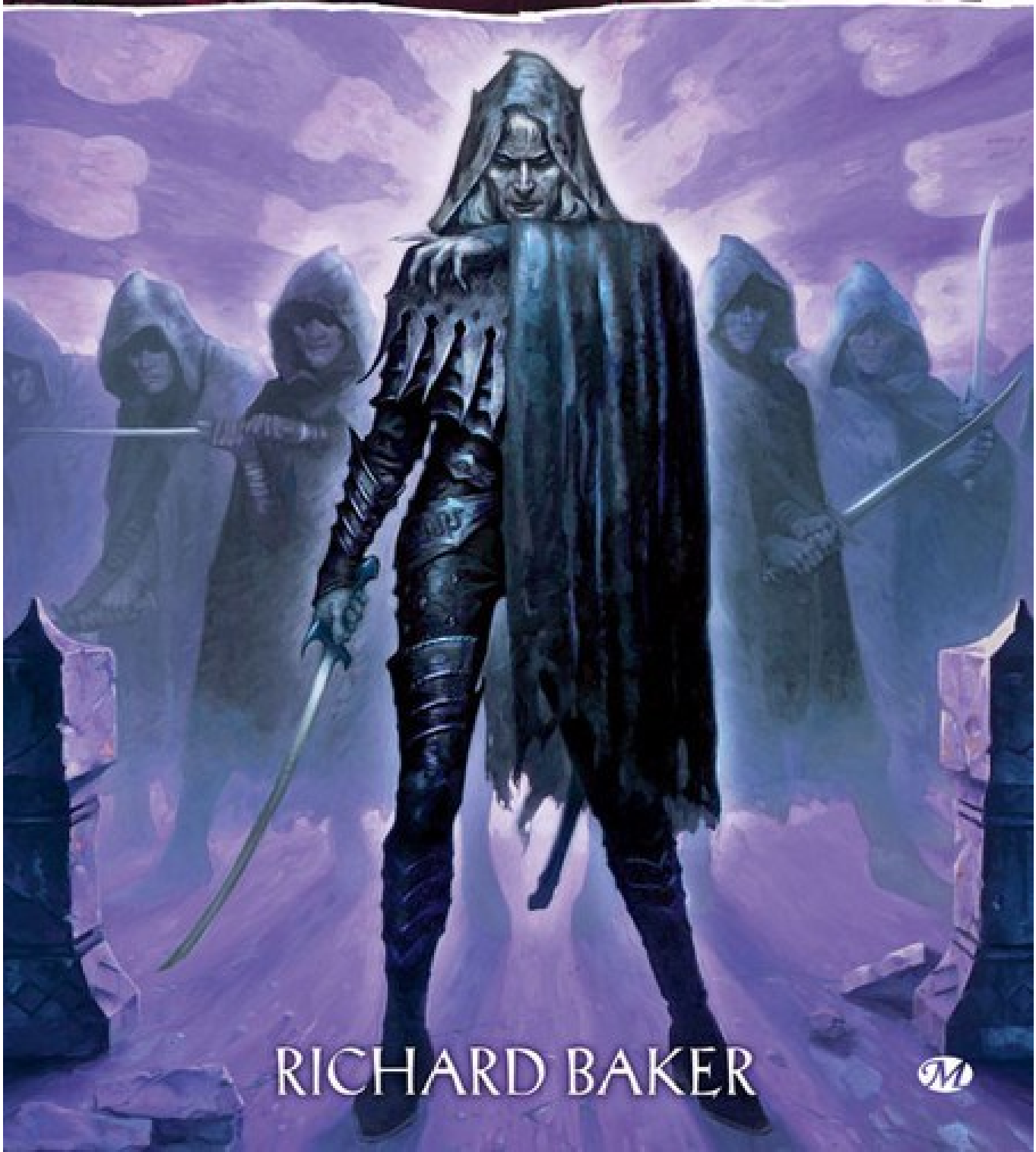
LES ROYAUMES OUBLIÉS

Condamnation

LA GUERRE DE LA REINE ARAIGNÉE LIVRE III



RICHARD BAKER

LES ROYAUMES OUBLIÉS

LA GUERRE DE LA REINE ARAIGNÉE

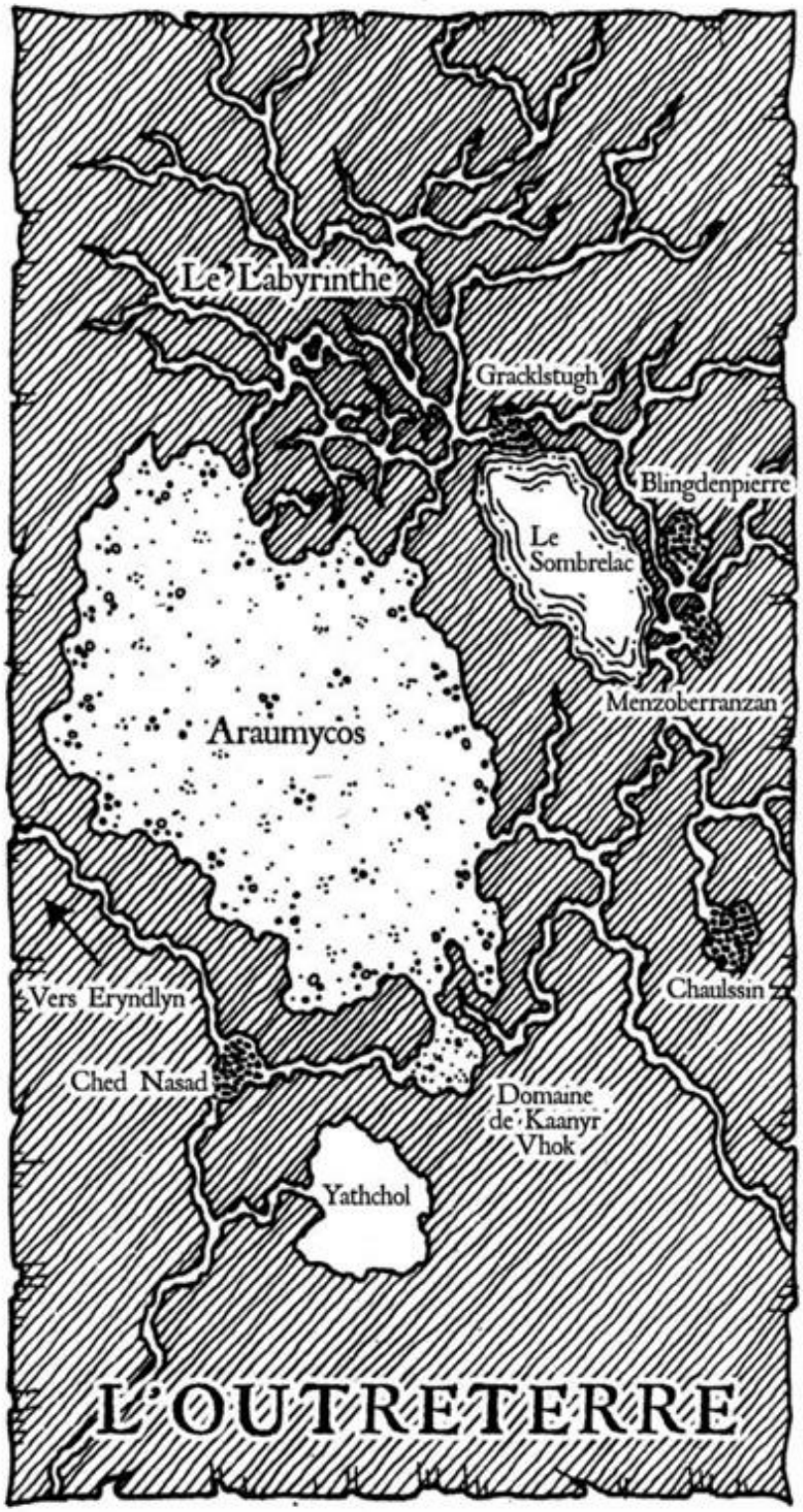
TOME 3

CONDAMNATION

RICHARD BAKER

Traduit de l'anglais (États-Unis) par Fabrice Joly

À Lynn R. Baker, Jr.
1942-2002
Bon voyage, Papa !


Le Labyrinthe
Gracklstugh
Blingdenpierre
Le Sombrelac
Menzoberranzan
Araumycos
Vers Eryndlyn
Chaulssin
Ched Nasad
Domaine de Kaanyr Vhok
Yathchol
L'OUTRETERRE

La nourriture avait disparu, et la chaleur avec elle. À l'exception de l'appel à se libérer, tout n'était plus que néant et vacuité. Cet appel était des plus insistants, un désir subtil se transformant peu à peu en rage du désespoir.

Huit petites pattes répondirent à cet appel implorant. Ces huit petites armes frappèrent la paroi concave de leur prison. Elles cognèrent et martelèrent à plusieurs reprises en direction de l'éclat grisâtre perçant l'endroit ténébreux les environnant.

Une brèche apparut sur la surface membraneuse et les huit pattes coordonnèrent leurs attaques en ce point précis, une fragilité détectée. Cette fragilité était inacceptable et devait être exploitée, immédiatement et impitoyablement.

L'une après l'autre, dix par dix, puis par groupes de plusieurs milliers, puis de plusieurs millions, les petites pattes s'agitèrent pour la première fois dans l'espace brumeux séparant les univers afin de se libérer de leurs prisons sphériques. Poussées par la faim et l'ambition, la peur et une vilenie instinctive, les millions d'araignées menèrent leur première bataille contre une barrière membraneuse et flexible. Ce premier adversaire n'était pas des plus dignes, mais elles luttaient avec une insistance résolue : elles savaient que la première d'entre elles à se libérer détiendrait un avantage certain sur les autres car elles ressentaient toutes une faim insatiable.

Et elles savaient que le seul moyen d'apaiser cette faim était de se dévorer les unes les autres.

La chaleur du sac membraneux avait disparu car elle avait été absorbée. Les moments paisibles liés à la solitude, à l'éveil et à leurs premières sensations conscientes étaient révolus. Les barrières qui leur avaient procuré refuge et protection n'étaient dorénavant plus qu'un simple obstacle, et rien d'autre. Les parois flexibles représentaient un obstacle les privant de nourriture et les éloignant d'un combat nécessaire pour se rassasier.

Les éloignant du pouvoir.

Et cette dernière chose était intolérable pour cette progéniture à la fois sacrée et maudite. C'est pourquoi elles continuèrent à lutter, à s'agiter, à gratter et à se tortiller pour se libérer.

Pour se nourrir.

Pour s'élever.

Pour dominer.

Pour tuer.

Pour exister…

Chapitre premier

Des panaches de poussière et de sable soufflaient sur la pierre rouge érodée par les siècles. Halisstra Melarn se pelotonna dans son *piwafwi* et frissonna sous le vent glacial. La nuit était sous l'emprise d'un froid extrême, bien plus que dans les tunnels et les cavernes s'étirant sous la surface du monde, et le vent gémissait mélancoliquement dans les ruines pour aller finalement mourir, silencieux, sur les collines arides. Une ancienne et magnifique cité s'était autrefois dressée à cet endroit. Les dômes brisés et les colonnades branlantes évoquaient une race fière et habile, depuis longtemps disparue. De grands remparts se dressaient encore face aux vents du désert et les fondations fracturées des tours de guet qui les perçaient s'élevaient vers les cieux.

En d'autres circonstances, Halisstra aurait pu errer des journées entières dans les rues silencieuses des ruines majestueuses pour réfléchir à leur histoire, mais un mystère bien plus grand et terrifiant la tenait pour le moment en haleine, l'elfe noire frappée à la fois d'admiration et de terreur. Au-dessus des noires silhouettes des tours effondrées et des murs écroulés, un océan d'étoiles scintillait d'un éclat luminescent dans un ciel noir et infini.

Elle connaissait bien évidemment son existence depuis de nombreuses décennies. Sur le plan intellectuel, elle avait réussi à se représenter le ciel en lieu et place du plafond d'une vaste caverne, et elle avait par conséquent également saisi la nature des points lumineux trop distants qui illuminaient le ciel, mais voir un tel spectacle de ses propres yeux… était véritablement une tout autre expérience. Au cours de ses deux siècles d'existence, elle ne s'était jamais éloignée de plus de quelques dizaines de kilomètres de Ched Nasad et elle n'avait jamais approché la surface d'aussi près. Peu de drows de la Cité des toiles chatoyantes avaient fait cette expérience. Comme la majorité des elfes noirs, les Ched Nasadiens n'accordaient aucune attention au monde par-delà leurs intrigues et machinations incessantes et leur vile suffisance.

Elle contempla les éclats lumineux qui scintillaient au-dessus de sa tête et savoura âprement l'ironie de la situation. Les minuscules diamants et le vaste ciel nocturne étaient bien réels. Ils existaient depuis un temps infini, bien avant qu'elle arpente ce désert désolé et glacé pour la première fois et les remarque, et perdureraient très certainement longtemps après sa mort. Tandis que Ched Nasad, sa cité natale, la ville qui avait, avec ses rivalités, ses loyautés et ses hasards, complètement absorbé son attention et ses capacités intellectuelles au cours de toute son existence, avait disparu. Moins de vingt-quatre heures plus tôt, elle s'était dressée sur les grands balcons de la Maison Nasadra et avait vu, avec horreur, les pierres brûler et les maisons s'écrouler jusqu'à ce que la cité soit complètement ravagée. Ched Nasad, avec ses magnifiques toiles calcifiées et ses splendides et ténébreuses forteresses accrochées aux parois de la caverne ; Ched Nasad, avec son arrogance et son orgueil incroyables, ses belles maisons nobiliaires et son incessante vénération de la Reine Araignée elle-même ; Ched Nasad, le centre même de l'existence de Halisstra, n'était plus.

Avec un soupir, Halisstra arracha son regard du ciel étoilé et se releva. Elle était plutôt grande pour une drow, elle mesurait presque un mètre soixante-cinq, et aussi élancée qu'une rapière. Même si ses traits n'avaient pas la sensualité séduisante et quasi animale de la plupart des autres femelles de sang noble, elle dégageait une beauté mêlant austérité et modération. Malgré les nombreuses

heures de combats féroces et d'actes désespérés pour échapper aux flammes, aux ennemis et à la catastrophe dans sa cité, la prêtresse drow continuait à se déplacer avec une grâce distante et mesurée car elle avait le sang-froid d'une femelle née pour devenir reine.

Le vent souffla dans sa cape en essayant de la lui arracher et le sable qu'il transportait cribla l'acier noir comme jais de son armure. Halisstra connaissait bien les courants d'air froids et humides des grands espaces souterrains, mais ces ruines perdues dans le désert étaient constamment balayées par des vents qui changeaient subitement de direction. Elle chassa le vent, les étoiles et les ruines de son esprit et rejoignit silencieusement ses compagnons. Ils étaient pelotonnés à l'abri d'un grand mur sis dans une petite cour parsemée de colonnes brisées. Les ruines désolées d'un palais seigneurial se dressaient à l'une des extrémités de la cour. Aucun mobilier n'avait survécu aux siècles d'érosion par le sable et le temps qui rongeait constamment la cité, mais les colonnades et les cours, les vastes chambres et les fiers couloirs, indiquaient que l'édifice avait été jadis la résidence d'une famille possédant une influence certaine dans la cité, peut-être même les dirigeants ou les seigneurs de l'endroit. Une arche de pierres brutes se dressait à proximité des murs érodés par le vent, une arche aux étranges pierres noires qui abritait le portail magique menant à Ched Nasad. C'était par l'intermédiaire de ce portail que Halisstra et les autres avaient réussi à échapper à la destruction de la cité drow.

Elle s'arrêta un instant et étudia ses six compagnons. Danifae, sa servante, était agenouillée gracieusement à proximité, son beau visage composé, les yeux fermés avec sérénité. Elle pouvait tout aussi bien somnoler ou attendre simplement la suite des événements d'une âme égale. Quinze ans plus tôt, Danifae, une prêtresse captive de la cité d'Eryndlyn, avait été offerte à Halisstra comme servante. Jeune, séduisante et intelligente, Danifae avait accepté sa captivité avec une grâce étonnante. Elle n'avait cependant pas eu véritablement de choix : le médaillon d'argent que portait Danifae l'avait asservie avec une facilité déroutante, la puissante magie de l'objet le permettant. Halisstra ne pouvait toutefois pas deviner ce que ses yeux brillants et ses traits parfaits pouvaient évoquer, mais Danifae l'avait servie aussi loyalement que son lien l'exigeait, et peut-être même davantage. Halisstra se sentait réconfortée par la simple présence de sa prisonnière de guerre.

Ses cinq autres compagnons ne la rassuraient cependant pas. Les événements de la journée passée à Ched Nasad l'avaient contrainte à rejoindre un groupe de voyageurs de la distante Menzoberranzan, une cité qui avait été au cours de l'histoire drow à la fois son adversaire, sa rivale, sa partenaire commerciale et sa maîtresse. Quenthel Baenre était assise, perdue dans ses pensées, pelotonnée dans sa cape pour se protéger du froid du désert. Haute prêtresse de la Reine Araignée, Quenthel appartenait à la Maison Baenre, la Maison dirigeant Menzoberranzan. Elle n'était bien évidemment pas l'amie de Halisstra pour la simple et bonne raison qu'elles servaient toutes les deux Lolth ; la majorité des femelles drows d'origine noble servaient la Reine Araignée et passaient leur vie entière à intriguer pour obtenir un meilleur statut et une influence plus importante au sein de leur clergé. C'était le mode de vie des drows, Lolth l'ayant dicté. Si la Reine des Araignées se satisfaisait de récompenser celles qui se montraient les plus impitoyables et les plus ambitieuses, qui aurait pu aller à l'encontre d'une telle tradition ?

À bien des égards, Quenthel était l'exemple même de la femelle drow, une matriarche en devenir qui combinait sa foi au service de Lolth avec sa beauté physique, sa force de caractère et une nature impitoyable absolue. Des cinq voyageurs originaires de Menzoberranzan, elle était de loin la plus dangereuse. Halisstra était elle aussi la fille d'une Mère Matrone et une prêtresse de Lolth, et elle savait qu'elle devait rester vigilante avec Quenthel. Pour le moment, elles étaient alliées, mais Quenthel pouvait tout aussi bien décider que Halisstra lui serait plus précieuse comme subalterne,

prisonnière ou simplement morte.

La haute prêtresse Baenre possédait la loyauté de l'imposant Jeggred, un draegloth appartenant à sa Maison. Le draegloth était un demi-fiélon, un hybride mi-démon, mi-drow, le fils de la sœur aînée de Quenthel et d'un résident anonyme des Abysses. Jeggred était plus grand que ses compagnons, une créature bestiale à quatre bras qui ressentait constamment une soif de sang meurtrière. Ses traits étaient de nature drow et il marchait debout, mais une fourrure argentée et brillante recouvrait sa peau sombre au niveau du torse, des épaules et des reins, et ses griffes étaient aussi longues et acérées que des dagues. Halisstra ne craignait pas Jeggred car le draegloth était la créature de Quenthel et ne poserait jamais la main sur elle à moins d'en recevoir l'ordre exprès de sa maîtresse. Il pourrait devenir le bourreau de Halisstra si Quenthel le décidait, mais il était inutile de le considérer comme autre chose que l'arme favorite de la haute prêtresse.

Le mage Pharaun intriguait davantage Halisstra. L'étude des arcanes était un domaine, comme celui des armes, réservé traditionnellement aux mâles. Malgré son statut de mâle, un mage puissant méritait assurément le respect. En vérité, Halisstra avait connu plus d'une Mère Matrone d'une Maison majeure qui régnait uniquement avec le consentement des puissants mages de sa famille, une situation qu'elle avait toujours considérée comme perverse et dangereuse. Pharaun agissait comme s'il détenait ce genre d'influence et de pouvoir. Il savait bien sûr obéir à Quenthel, mais un sourire narquois ou une remarque hypocrite accompagnait toujours ses propos, et sa nature irrévérencieuse frôlait parfois la franche rébellion. Cela laissait supposer une complète stupidité de sa part – ce qui était une chose peu probable car il avait été choisi à Menzoberranzan pour la dangereuse mission de Ched Nasad – ou bien une puissance suffisante qui l'autorisait à contrecarrer la tyrannie naturelle d'une femelle noble comme Quenthel. Aux yeux de Halisstra, Pharaun représentait un allié potentiel contre Quenthel, si d'aventure un jour les deux prêtresses se retrouvaient opposées.

Halisstra percevait Ryld Argith comme l'arme de Pharaun, une relation identique à celle unissant Quenthel et Jeggred. Maître d'armes au physique imposant, sa taille rivalisant avec celle de Halisstra [1], Ryld était un guerrier aux talents immenses. Halisstra en avait été le témoin au cours de leur fuite dans Ched Nasad. Comme la majorité des mâles, son attitude à l'égard de Quenthel était pleine de déférence. Une bonne chose pour Halisstra. Ryld pourrait aisément reporter sa loyauté vers une autre femelle. Elle ne s'attendait assurément pas que Ryld trahisse Pharaun ou Quenthel, mais les véritables drows étaient bien moins loyaux que les draegloths du commun…

Le dernier membre du groupe de Menzoberranzan était l'éclaireur Valas Hune. Mâle discret de petite taille, il parlait peu mais sa vigilance était constante. Halisstra connaissait bien ce genre d'individus. Précieux dans les tâches dans lesquelles ils excellaient, ils ne s'intéressaient pas aux machinations des prêtresses et des matriarches et faisaient tout pour éviter de se mêler aux intrigues des grandes Maisons. Pour le moment, Valas était accroupi au-dessus d'un petit tas de bois sec et il essayait d'allumer un feu.

— Vous croyez que nous allons être suivis ? demanda Ryld dans le vent glacial.

— J'en doute, marmonna Quenthel. La Tour tout entière s'est effondrée au moment où nous franchissions le portail. Comment quelqu'un aurait-il pu nous suivre ?

— Ce n'est cependant pas impossible, chère Quenthel, répondit Pharaun. Un mage compétent pourrait découvrir la destination du portail, et cela malgré sa destruction. Il pourrait même le réparer suffisamment pour pouvoir l'activer de nouveau. Je suppose que cela va dépendre des Ched Nasadiens. (Il leva les yeux vers Halisstra et lui demanda :) Qu'en pensez-vous, ma dame ? Votre peuple va-t-il nous tenir responsables des événements malheureux des dernières heures ? Vont-ils chercher par-dessus tout à se venger de nous ?

Halisstra dévisagea le mage. Sa question n'avait aucun sens. Qui pourrait blâmer les Menzoberranyrs pour l'attaque des duergars ? La Maison Melarn avait disparu, tout comme la Maison Nasadra. Elle prit subitement conscience d'une grande fatigue dans son corps, d'une sensation pesante dans son cœur et d'un voile obscurcissant son esprit, et elle se laissa tomber sur le sable, face aux autres.

— Les individus encore présents à Ched Nasad ont bien d'autres choses à l'esprit que la situation de votre petite personne, parvint-elle à dire.

— Je crois que la dame vient de te remettre en place, Pharaun, déclara Ryld en riant. Le monde et tout ce qu'il abrite ne tournent pas uniquement autour de toi, tu sais.

Pharaun accepta la plaisanterie avec un sourire sardonique et un geste d'autodénigrement.

— Je m'en félicite alors, dit-il à la légère. (Il se tourna vers Valas qui tentait patiemment d'obtenir des étincelles pour allumer son petit tas de bois.) Tu es sûr que c'est bien sage ? Ce feu de camp va se voir de loin.

— À moins de me tromper, nous sommes aux environs de minuit, répondit l'éclaireur sans relever la tête. Si tu penses qu'il fait froid, attends de découvrir les prochaines heures, notamment celles juste avant l'aube. Nous aurons besoin de ce feu, et cela malgré les risques.

— Comment peux-tu connaître l'heure ? demanda Quenthel. Ou même savoir qu'il va faire plus froid ?

Valas réussit enfin à obtenir une étincelle et s'accroupit rapidement pour l'abriter du vent. Les broussailles s'allumèrent en quelques instants et donnèrent naissance à un feu lumineux. Le drow rajouta plusieurs autres branches.

— Vous voyez le motif formé par les étoiles au sud ? demanda-t-il. Les six qui ressemblent un peu à une couronne ? Ce sont des étoiles hivernales. Pendant la saison d'hiver, elles apparaissent plus tôt dans le ciel et se couchent plus tard. Vous remarquerez également qu'elles sont proches de leur zénith.

— Tu as déjà voyagé à la surface, annonça Quenthel.

— En effet, Maîtresse, répondit Valas sans donner d'autres explications.

— Si nous sommes au beau milieu de la nuit, quelle est donc cette lueur dans le ciel ? demanda-t-elle. Ça doit être l'aube.

— Non, c'est un lever de lune plutôt tardif.

— Ce n'est pas le soleil qui se lève ? Cet astre-là est si lumineux !

Valas leva les yeux, un petit sourire barrant son visage, et répondit à la haute prêtresse.

— Si c'était le soleil, Maîtresse, les étoiles auraient disparu dans la moitié du ciel. Croyez-moi, c'est bien la lune. Si nous restons ici, vous saurez bientôt à quoi ressemble le soleil.

Quenthel se tut, visiblement contrariée par son erreur. Halisstra la comprenait ; elle avait commis la même.

— Ce qui soulève une excellente question, dit Pharaun. Il va de soi que nous ne désirons pas rester ici trop longtemps. Qu'allons-nous faire ?

Il dévisagea délibérément Quenthel Baenre, sa question la mettant au défi.

Quenthel ne mordit cependant pas à l'hameçon. Elle laissa son regard rivé sur l'astre d'argent à l'est, comme si elle n'avait pas entendu sa question. Les ombres portées par la lune, aussi éthérées que des fantômes, se mirent à s'allonger depuis les murs écroulés et les colonnes effondrées, leurs formes imprécises visibles seulement par les yeux des drows coutumiers de l'obscurité de l'Outreterre. Quenthel posa la main sur le sable recouvrant le sol et laissa les grains courir entre ses doigts, le vent les balayant. Pour la première fois, Halisstra comprit que Quenthel et les autres

Menzoberranyrs devaient ressentir la même lassitude et la même désolation qui imprégnaient son cœur : pas parce qu'ils pleuraient la chute de Ched Nasad, mais parce qu'ils avaient conscience d'avoir été témoins de la fin de quelque chose, *une* chose à la fois terrible et magistrale.

Le silence continua à régner sur les ruines un certain temps jusqu'à ce que Pharaun s'agite et ouvre de nouveau la bouche pour parler. Quenthel le prit de court, sa voix glaciale et dédaigneuse.

— Qu'allons-nous faire, Pharaun ? Nous allons faire ce que je *déciderai* de faire. Nous sommes tous fatigués et blessés, et je n'ai plus aucune magie pour nous ragaillardir et soigner nos blessures. (Elle fit la grimace et laissa les grains de sable restants couler entre ses doigts.) Je vous demande de vous reposer pour le moment. Je vous expliquerai quoi faire demain.

À des centaines de lieues des ruines du désert, un autre elfe noir se dressait dans une autre cité en ruines.

C'était une cité drow, une énorme saillie rocheuse de pierre noire fixée à la paroi d'un gigantesque gouffre plongé dans l'obscurité. Elle abritait jadis une sorte de puissante forteresse érigée sur un grand promontoire rocheux, sa façade tournée vers un abîme où des vents abyssaux issus des profondeurs soufflaient dans un réseau de cavernes supérieures. Même si ses tourelles et ses flèches se dressaient hardiment au-dessus de cet horrible précipice, le bastion ne donnait nullement l'impression d'une quelconque fragilité ou instabilité. Le vaste éperon pierreux faisait partie intégrante de la roche de l'Outreterre et il était tellement bien fixé à la paroi que seule la destruction de Toril [2] aurait pu le détacher.

Les quelques érudits qui n'avaient pas oublié ce lieu le connaissaient sous le nom de Chaulssin, la Cité des dragons d'ombre, et encore, la majorité d'entre eux ne savait pas pourquoi la cité possédait un tel nom de baptême. Dans la forteresse obscure sise sur l'éperon rocheux surplombant l'abysse, les ombres elles-mêmes avaient pris vie. Des tentacules noirs comme le jais, bien plus noirs que le cœur d'un drow, se tortillaient et passaient d'une tour à une autre. Des ténèbres mugissantes se glissaient, à l'instar d'un énorme dragon vorace, entre les flèches haut dressées et dans les galeries découvertes de la cité défunte. Il arrivait parfois que les ombres vivantes engloutissent des parties de la cité elle-même, des siècles durant, emportant un palais ou un temple dans les profondeurs d'un lieu glacial, par-delà les confins du monde matériel.

Nimor Imphraezl avançait d'un pas mesuré dans les galeries désertes de Chaulssin [3] sans prêter véritablement attention aux rideaux d'ombre vivants qui dansaient et s'agitaient dans les noirs recoins de la forteresse. Le hurlement exaspérant des vents violents battant les murs de la cité souffla dans sa cape, ses longs cheveux argent flottant dans son dos, mais il ne lui prêta également aucune attention. C'était sa ville, son foyer, et ses dangers et sa folie étaient de simples caractéristiques familières qui ne méritaient pas son attention. Nimor était un elfe noir au physique svelte, presque enfantin, et il était de petite taille et aussi mince qu'un roseau. Il arrivait tout juste au niveau du nez d'une femelle drow ordinaire, une drow suffisamment grande le surplombant sans aucune difficulté.

En dépit de sa petite corpulence, une certaine puissance émanait de lui. Son physique mince semblait littéralement dégager une force précise et une rapidité meurtrière, bien éloignées de son corps. Son visage était étroit mais séduisant, quasi superbe, et il se déplaçait avec l'arrogance suprême d'un drow noble qui ne craignait rien ni personne. Il aimait jouer ce rôle, celui d'un drow d'une Maison majeure, prince d'une cité en ruines. S'il était assurément différent des autres membres de sa race, les quelques elfes noirs qui vivaient ici en sa compagnie étaient par contre comme lui.

Nimor atteignit l'extrémité de la galerie et tourna au coin pour emprunter un grand escalier taillé

dans la roche même de l'éperon monolithique sur lequel était sise la cité de Chaulssin. La cacophonie des vents hurlant à l'extérieur s'évanouit rapidement pour prendre un caractère lointain, un murmure sifflant et pénétrant. Aucun endroit à Chaulssin n'était à l'abri du mugissement des vents abyssaux. Le drow posa la main sur la poignée de sa rapière et gravit les marches noires de l'escalier en colimaçon pour rejoindre une grande salle plongée dans la pénombre, une cathédrale voûtée d'ombres située au cœur même de la cité. Les flammes éternelles des torches fixées dans les appliques murales de bronze dansaient dans la salle et diffusaient des rais de lumière rougeoyants et ternes sur les murs nervurés, des traits rougeâtres disparaissant dans les ténèbres enveloppant le plafond. Les ombres étaient à cet endroit bien vivantes et s'agglutinaient en un amas ténébreux et bouillonnant que les yeux de Nimor ne parvinrent même pas à pénétrer.

— Nimor. Tu es en retard.

Regroupés en un cercle au milieu de la salle, les sept Pères-Protecteurs du Jaezred Chaulssin se retournèrent en même temps pour regarder Nimor s'approcher. Le Grand-Père Protecteur Mauzzkyl, un vieil elfe noir robuste aux larges épaules et au torse proéminent, ses cheveux parsemés tirés en arrière, se tenait à l'extrémité du cercle.

— Les Pères-Protecteurs ne sont pas à la disposition de la Sainte Lame du Jaezred Chaulssin, déclara Mauzzkyl.

— Vénéré Grand-Père, mon retard était inévitable, répondit Nimor.

Il se joignit au cercle à l'endroit qui lui était réservé, sans plus d'obéissance de sa part, et il n'en attendait pas moins de ses compagnons. La Sainte Lame répondait uniquement au Grand-Père Protecteur et Nimor possédait même un statut bien plus important que tous les autres Pères-Protecteurs du Jaezred Chaulssin, tous à l'exception de Mauzzkyl.

— J'arrive de Menzoberranzan, poursuivit-il, et je me suis attardé aussi longtemps que possible afin d'observer le cours des événements dans la Cité des araignées.

— Quelle est la situation dans cette cité ? demanda le Père-Protecteur Tomphael. (Il était mince et élancé, d'une corpulence identique à celle de Nimor, portait les robes d'un mage en lieu et place de la cotte de mailles d'un guerrier et se révélait souvent prudent, voire lâche.) Comment se porte notre révolte ?

— Pas aussi bien que je le voudrais, mais je m'y attendais, admit Nimor. (Les divinations de Tomphael lui ayant probablement déjà révélé ces informations, Nimor se demanda si le Père-Protecteur essayait de le piéger. La Sainte Lame sourit face à la simplicité de sa ruse.) Les esclaves ont été écrasés avec facilité. Gromph Baenre s'est intéressé à la situation et il semble que ses agents soient parvenus à détruire ou à chasser notre ami illithid mort-vivant. Du côté des bonnes nouvelles, nous avons réussi à exposer aux communs des Menzoberranyrs la faiblesse des toilards [4], une chose prometteuse, et les prêtresses nous ont rendu service en utilisant une grande partie de leur stock d'objets magiques pour détruire leurs propres esclaves révoltés. La cité est affaiblie, à présent.

— Tu aurais pu prendre une part plus active dans le soulèvement, lui dit le Père-Protecteur Xorthaul qui portait le haubert de mailles d'un prêtre. Si tu avais assassiné les laquais de l'Archimage…

— La rébellion que nous avons initiée aurait tout de même été réprimée et mon intervention aurait attiré l'attention des Mères Matrones, l'interrompit Nimor. N'oubliez pas, Père-Protecteur Xorthaul, que cette révolte n'a jamais été plus qu'une simple feinte, un moyen pour nous de tester la véritable force des Mères Matrones de Menzoberranzan. Notre prochaine attaque leur fera baisser leur garde et pénétrera profondément dans leurs chairs. (Nimor choisit de changer de sujet pour qu'un autre membre de leur cabale devienne le centre de leur discussion.) Mon retard m'a empêché de

savoir ce qui se passait dans les autres cités. Qu'en est-il d'Eryndlyn ? Et de Ched Nasad ?

Des sourires carnassiers déformèrent les visages de ses frères. Nimor cligna des yeux. Les Pères-Protecteurs n'exprimaient quasiment jamais une joie aussi palpable et collégiale. Le Grand-Père Mauzzkyl lui livra la nouvelle.

— Tout se passe comme prévu à Eryndlyn. Le Père-Protecteur Tomphael a apporté des nouvelles semblables aux tiennes. Quant à Ched Nasad… Eh bien, le Père-Protecteur Zammzt est revenu triomphant.

— Vraiment ? demanda Nimor d'une voix traînante, impressionné malgré lui.

Il réprima un accès de jalousie et se tourna vers Zammzt, un elfe noir au physique tellement ordinaire qu'il aurait très bien pu être un armurier ou un forgeron de basse extraction, un artisan proche en statut d'un esclave. Zammzt croisa simplement les bras et baissa la tête pour remercier le Grand-Père Mauzzkyl.

— Qu'est-ce qui s'est passé ? demanda Nimor. Ched Nasad n'aurait pas dû tomber aussi facilement.

— La vérité, Sainte Lame Nimor, est que les bombes incendiaires que tes alliés duergars nous ont fournies ont provoqué des dégâts dévastateurs sur les toiles calcifiées sur lesquelles était érigée Ched Nasad, déclara Zammzt avec une modestie feinte. Comme les flammes brûlent les toiles d'araignée, la substance alchimique incendiaire a dévoré la structure même de la cité. Leurs bastions et leurs palais chutant peu à peu dans les profondeurs de la caverne à l'instar de morceaux de papier brûlés, les Ched Nasadiens n'ont jamais pu véritablement organiser la défense de leur cité. Aucun site majeur n'a résisté aux incendies et il reste peu de soldats survivants appartenant aux Maisons pour se réapproprier la caverne.

— Que reste-t-il de la cité ?

— Peu de chose, j'en ai bien peur. Quelques quartiers isolés et des édifices périphériques, qui étaient sis dans des cavernes adjacentes, ont survécu aux flammes. En ce qui concerne la population de la ville, je dirais que la moitié a péri dans la chute et qu'un tiers environ a réussi à s'enfuir dans les tunnels extérieurs où ils finiront par rencontrer, très certainement, des fins malheureuses. La majorité des survivants appartient aux Maisons mineures qui étaient nos alliées ou aux Maisons mineures qui ont été promptes à comprendre le nouvel ordre des choses dans la cité.

— Cela signifie que sur les vingt mille habitants de départ, seuls trois mille ont survécu ? demanda Nimor en se frottant le menton.

— Un peu moins si on prend en compte les esclaves qui se sont également échappés, répondit Zammzt, un sourire féroce barrant son visage. Quant aux femelles toilardes, elles n'ont pas survécu.

— Il faut tout de même envisager qu'un certain nombre de prêtresses de Lolth se soient enfuies avec les autres habitants dans les tunnels de l'Outreterre, proposa Nimor. Elles ne vont pas toutes mourir dans les souterrains. C'est néanmoins une très bonne nouvelle, Père-Protecteur. Nous avons réussi à libérer notre première cité de l'emprise de Lolth. D'autres vont assurément suivre.

Le Père-Protecteur Xorthaul, le prêtre vêtu d'un haubert de mailles, grogna pour exprimer son désaccord.

— Quel intérêt y a-t-il à éliminer les adorateurs de Lolth d'une cité si pour cela nous devons détruire leur cité ? demanda-t-il. Même si à présent nous dirigeons Ched Nasad, nous régnons sur un gouffre fumant et un groupe de misérables vagabonds.

Mauzzkyl changea de position avant de répondre.

— Cela importe peu, Xorthaul. Nous avons déjà débattu du prix de nos efforts. Des décennies, ou même des siècles, de misère ne sont rien en comparaison de l'accomplissement de nos desseins.

Notre maître est patient. (Le vénéré Grand-Père leur adressa un sourire cruel et sévère.) En deux mois à peine, nous avons accompli une chose pour laquelle nos Pères du Jaezred Chaulssin ont œuvré pendant des siècles. Je me contenterais bien de plusieurs Ched Nasad dans toute l'Outreterre si cela pouvait nous permettre de briser la domination de la Reine Araignée sur notre race. La Cité des toiles chatoyantes n'est peut-être plus qu'une ruine fumante, mais lorsqu'elle se relèvera de ses cendres, elle sera conforme à notre image, sa société façonnée par nos croyances et dirigée par notre influence secrète. Nous ne sommes pas de simples assassins ou anarchistes, Xorthaul, nous sommes la main froide et déterminée qui élimine les faibles, la lame qui sculpte l'histoire.

L'assemblée d'elfes noirs opina de la tête pour exprimer son assentiment. Mauzzkyl se tourna vers Nimor.

— Nimor, ma Sainte Lame, Menzoberranzan réclame les flammes purificatrices qui ont nettoyé Ched Nasad. N'échoue pas dans ta mission.

— Vénéré Grand-Père, je t'assure que je réussirai, lui dit Nimor. J'ai déjà préparé ma prochaine action. J'ai conclu un accord avec une des Maisons majeures. Ses membres nous aideront, mais ils réclament une preuve de notre détermination et de notre compétence. Je pense que je parviendrai à le faire. Dans quelques jours, une des Maisons de Menzoberranzan aura perdu sa Mère Matrone et une autre se retrouvera empêtrée dans nos rets.

Mauzzkyl afficha un sourire sinistre.

— Je te souhaite donc une bonne pêche, Sainte Lame.

Nimor s'inclina devant le Grand-Père Protecteur et se retourna pour quitter le cercle. Derrière lui, il entendit les autres membres de son groupuscule prendre également congé pour rejoindre leurs propres Maisons dans des cités disséminées sur plusieurs milliers de kilomètres dans l'Outreterre. Leur cabale secrète du Jaezred Chaulssin existait dans la plupart des cités drows, leurs membres appartenant à une Maison mineure au minimum. Chaque Père-Protecteur régnait en maître absolu sur un groupe de fidèles mâles, et cela depuis des générations, des siècles, la haine formidable que nourrissaient les elfes noirs les uns envers les autres servant leur cause. La seule exception, de taille, était Menzoberranzan. La vieille Mère Matrone Baenre qui avait dirigé la destinée de la cité des décennies durant n'avait jamais permis à la Maison d'assassins de s'y implanter. Les huit autres Pères-Protecteurs retournant dans leurs cités où les attendaient des dizaines de tueurs et de prêtres loyaux, tous haïssant Lolth, Nimor Imphraezl repartit seul vers Menzoberranzan pour poursuivre ses intrigues visant à détruire la cité.

Le lever du soleil était à la fois magnifique et redoutable. Une heure environ avant l'aube, l'astre avait commencé à s'illuminer, les étoiles disparaissant peu à peu dans le ciel strié de bandes roses et le vent glacial du désert s'apaisant. Halisstra l'attendait depuis un moment, l'observant depuis le sommet d'un mur effondré et à moitié ensablé. Avant que le soleil apparaisse sur la ligne d'horizon, elle était déjà surprise par la distance à laquelle elle pouvait voir et avait réussi à distinguer de noires montagnes déchiquetées qui pouvaient tout aussi bien se trouver à une vingtaine, ou à une centaine de kilomètres de la cité en ruines. Lorsque le soleil finit par se lever, Halisstra eut l'impression de voir une fontaine d'or liquide inonder le paysage désertique, le spectacle l'aveuglant complètement l'espace d'un instant. Elle resta bouche bée et pressa ses paumes sur ses yeux douloureux en raison de ce bref éclat de lumière. C'était comme si quelqu'un avait enfoncé des dagues chauffées à blanc dans ses orbites.

— Ce n'était pas très sage, ma dame, lui murmura Danifae, toute proche. Nos yeux ne peuvent

pas regarder un tel spectacle. Vous pourriez souffrir d'un mal terrible… et sans la faveur de Lolth, il serait très difficile de le soigner.

— Je voulais voir l'aube se lever, répondit simplement Halisstra.

Elle tourna le dos à la lumière du jour et se frotta les yeux avant de se laisser doucement tomber sur le sable à l'ombre du grand mur. L'ombre lui permettrait de supporter la brillance du soleil, mais qu'en serait-il au milieu de la journée ? Verraient-ils encore quelque chose ou se retrouveraient-ils tous aveugles ?

— Jadis, poursuivit-elle, nos ancêtres pouvaient regarder le monde de la surface sans craindre le soleil. Ils arpentaient les terres ensoleillées sans aucune crainte et c'étaient les ténèbres qui leur faisaient peur. Tu peux imaginer une telle chose ?

Danifae lui adressa un sourire modeste. Halisstra connaissait parfaitement bien cet air. C'était une expression que sa servante employait pour faire plaisir à sa maîtresse quand elle ne possédait pas la réponse à une de ses remarques. La captive de guerre désigna le palais en ruine et ses cours désolées d'un petit mouvement de la tête.

— Maîtresse Baenre a convoqué Pharaun et les autres, lui dit-elle. Je pense qu'elle va annoncer ce que nous allons faire dorénavant.

— Elle t'a envoyée me chercher ? demanda Halisstra d'un air distrait.

— Non, Maîtresse.

Halisstra releva brusquement la tête. Danifae haussa timidement les épaules.

— J'ai pensé que vous aimeriez être présente.

— En effet, répliqua la prêtresse Melarn.

Elle lissa sa cape et jeta de nouveau un coup d'œil sur les ruines effondrées qui s'étendaient aussi loin qu'elle pouvait voir. À l'ombre du soleil levant, le sommet des murs était auréolé d'un halo orange, des zones d'ombre flottant entre eux. Le vent ne soufflant plus sur le désert, Halisstra prit subitement conscience d'être observée, comme si une ancienne hostilité attendait, tapie, au milieu des murs et des dômes brisés.

Les deux femelles se dirigèrent vers le campement du groupe, monté au milieu de la cour pavée de pierres, et rejoignirent sans bruit leurs compagnons. Quenthel leur jeta un regard mais fixa son attention sur les autres.

— Nous savons donc que les prêtresses de Ched Nasad ont perdu la faveur de Lolth, tout comme les Menzoberranyres. Nous ne savons toujours pas pourquoi. Nous avons découvert que les Maisons qui étaient nos alliées dans le commerce et le sang avaient décidé de s'approprier nos marchandises en nous trahissant. Nous n'avons pas pu restaurer le trafic des caravanes vers Menzoberranzan…

— Un échec pour lequel nous sommes peu responsables, l'interrompit Pharaun. La cité a été complètement ravagée. Le statut des intérêts commerciaux des Baenre à Ched Nasad est à présent au point mort.

Quenthel poursuivit comme si le mage n'avait pas pris la parole.

— Enfin, nous nous retrouvons maintenant dans une région oubliée du Monde du dessus, à une distance inconnue de notre foyer, prisonniers d'un désert hostile et avec des provisions qui diminuent chaque jour. Ai-je bien résumé les événements ?

Valas changea de position avec gêne et lui répondit :

— Parfaitement, hormis la dernière partie. Je pense que nous nous trouvons dans la région du désert de l'Anauroch, probablement dans sa partie nord-ouest. Si je ne me trompe pas, Menzoberranzan se trouve à environ huit cents kilomètres à l'ouest de ces ruines, sans oublier bien évidemment la distance la séparant de la surface.

— Tu es déjà venu ici ?

— Non, répondit l'éclaireur, mais les déserts ne sont pas nombreux à Faerûn [5], notamment à une latitude aussi septentrionale. C'est pourquoi je suis quasiment sûr que nous sommes dans l'Anauroch. Une chaîne de montagnes couronnées de neige se trouve à quelque soixante-dix kilomètres à l'ouest, des pics que vous pouvez apercevoir distinctement à la lumière du jour. Je pense que ce sont les Pics gris ou les montagnes Nétheres. Cette chaîne montagneuse pourrait également être les montagnes de Glace, mais si nous nous trouvions à cet endroit, nous serions alors dans la Haute Glace [6], et pas dans cette étendue sableuse et rocheuse du Grand Désert.

— J'ai pleinement confiance en ton sens de l'orientation, mais je ne peux pas prétendre que je vais apprécier une marche de presque mille kilomètres à la surface pour rentrer chez nous, déclara Ryld Argith en passant sa main sur ses cheveux coupés ras. (Ses mouvements étaient raides dans son armure protégeant son corps contusionné et meurtri par les blessures reçues pendant les nombreux combats livrés à Ched Nasad.) La citadelle d'Adbar et les villes Sundabar et Lunargent se trouvent toutes sur notre route. Et je ne me trompe pas en déclarant que leurs habitants n'apprécient pas vraiment les membres de notre race.

— Qu'ils essaient de nous arrêter, grogna Jeggred. Nous voyagerons de nuit, lorsque les humains et les elfes de la lumière sont aveugles. Et même si nous venions à rencontrer quelqu'un, les habitants de la surface ne sont pas des plus résistants. Je ne les crains pas. Et tu devrais m'imiter.

Ryld faillit rétorquer au draegloth, mais Quenthel le fit taire en levant la main.

— Nous ferons ce qu'il faudra, dit-elle. Si nous devons passer les deux prochains mois à nous faufiler à la surface sous le couvert de la nuit, nous le ferons sans protester.

Elle se retourna avec grâce et s'éloigna de quelques pas, son regard rivé sur la cour abandonnée qui les entourait.

Le groupe se tut, chacun de ses membres observant le dos de la haute prêtresse. Pharaun se redressa et enroula son *piwafwi* autour de son corps svelte. La cape noire claqua, une légère brise s'insinuant dans ses plis.

— La chose qui me dérange le plus, déclara le mage sans prendre quiconque à partie, est que nous n'avons pas vraiment accompli notre mission. L'idée même de revenir, rampants, à Menzoberranzan sans rien d'autre à rapporter que la chute de Ched Nasad ne me plaît guère.

— Aucune prêtresse de la Reine Araignée ne possède les réponses que nous cherchons, déclara Quenthel. Nous allons retourner à Menzoberranzan. Et j'espère que la déesse nous révélera bientôt la signification de son Silence.

Pharaun fit la moue.

— Votre foi aveugle n'est rien en comparaison du plan qui vous donnerait les réponses que vous cherchez, lui dit-il.

— La seule chose que nous possédions est notre foi en notre déesse, dit Halisstra d'un ton brusque. (Elle se rapprocha du Maître de Sorcere.) Il me semble que vous ayez oublié la place qui est la vôtre en parlant ainsi à une haute prêtresse de Lolth. Ne recommencez pas.

Pharaun ouvrit la bouche pour lancer sans doute une remarque assassine, mais Ryld, qui était assis à ses côtés, s'éclaircit la voix et se gratta le menton. Le mage s'arrêta un instant, le regard de son compagnon planté dans le sien, et haussa les épaules.

— Je voulais simplement dire qu'il me paraît évident que la Reine Araignée s'attend à ce que nous résolvions nous-mêmes le mystère de son Silence.

— Et comment pourrions-nous y parvenir ? lui demanda Quenthel. (Elle croisa les bras sur sa poitrine et se retourna dans sa direction en lui jetant un regard furieux.) Au cas où tu l'aurais oublié,

cela fait des mois à présent que nous tentons de comprendre la raison de son Silence.

— Mais nous n'avons pas utilisé tous les moyens dont nous disposons, n'est-ce pas ? proposa Pharaun. Nous avons débattu à Ched Nasad de la possibilité de contacter un fidèle de Vhaeraun, si possible l'ami de Maître Hune, le prêtre Tzirik. Après tout, les drows vénèrent d'autres divinités hormis Lolth. Est-il si incroyable de penser qu'un autre dieu pourrait être capable d'expliquer le silence inhabituel de la Reine Araignée ?

Les compagnons se turent. Les paroles du mage n'étaient pas des propos coutumiers à Menzoberranzan. Peu d'individus osaient exprimer de telles pensées en présence du clergé de Lolth.

— Je ne vois pas l'intérêt de supplier un mâle hérétique vénérant un dieu misérable, répondit Quenthel. Je doute que Lolth ait daigné se confier à des puissances inférieures.

— Vous avez probablement raison, dit Pharaun. Après tout, elle ne vous a rien dit non plus.

Jeggred gronda férocement en direction du mage qui leva les mains en un geste d'apaisement tout en roulant des yeux.

Valas se lécha les lèvres avec nervosité et prit la parole.

— Pour la plupart, vous avez passé la majeure partie de vos existences à Menzoberranzan, comme le veut l'usage pour des drows de votre rang. Pour ma part, j'ai beaucoup plus voyagé et j'ai visité des lieux qui autorisent secrètement, ou pour certains, ouvertement, la vénération d'autres divinités que la Reine Araignée. (Il vit la colère naissant sur le visage de Quenthel, Halisstra l'imitant également. L'éclaireur déglutit mais poursuivit.) Sous le règne très sage des Mères Matrones, l'adoration d'autres dieux drows que Lolth à Menzoberranzan s'est à peine développée. C'est pourquoi vous n'avez peut-être pas une haute opinion de ces pratiques, mais je peux vous affirmer que les prêtres des dieux mineurs des drows reçoivent également sorts et conseils de la part de leurs déités.

— Où pourrions-nous trouver ce Tzirik ? lui demanda Ryld.

— La dernière fois que je l'ai vu, il vivait au sein d'un groupe de parias dans une région isolée de l'Outreterre, baptisée le Labyrinthe. Elle se trouve au sud-ouest du Sombrelac, à moins de deux cents kilomètres. Cette rencontre remonte cependant à un certain temps.

— Des parias, dit Halisstra en grognant.

Elle n'était pas la seule à ressentir ce dégoût. Dans les intrigues incessantes qu'entretenaient les Maisons majeures des drows, des individus se retrouvaient souvent perdants. La plupart trouvaient la mort, mais certains choisissaient de s'enfuir et de s'exiler pour mener des existences misérables et ignominieuses dans les régions les plus éloignées de l'Outreterre. D'autres abandonnaient leurs cités natales pour des raisons différentes, comme par exemple la vénération d'autres dieux que Lolth. Halisstra avait quelques difficultés à croire qu'un individu ayant fui sa patrie puisse être d'une quelconque aide.

— Nous résoudrons nous-mêmes nos problèmes, dit-elle.

Pharaun jeta un regard à la prêtresse Melarn, une lueur ironique dansant dans ses yeux.

— J'avais oublié que vous possédez dorénavant quelque expérience dans le fait d'être privée d'une cité natale, lui lança-t-il. Et j'applaudis votre célérité à vous inclure dans *nos* discussions et *nos* problèmes. Votre altruisme est digne de louanges.

Halisstra referma la bouche, piquée par sa remarque. Les centaines ou milliers de drows ayant survécu à la chute de Ched Nasad allaient se retrouver à errer dans les nombreux tunnels et grottes des sombres cavernes et passages autour de la cité. La plupart trouveraient la mort entre les griffes de monstres errants ou ils seraient réduits en esclavage par les drows d'autres cités, des duergars ou même des créatures de l'Outreterre encore plus détestables comme les flagelleurs mentaux ou les

aboleths. Quelques-uns parmi eux trouveraient cependant le courage nécessaire de mener une nouvelle existence grâce à leur intelligence et leur ingéniosité. Il n'était pas rare qu'une Maison accueille dans ses rangs un ennemi vaincu ayant fait montre d'une certaine valeur. La Maison Melarn avait disparu. Où qu'elle se dirige à partir de cet instant, Halisstra recommençait une nouvelle vie. Les avantages liés à sa haute naissance, la richesse et la puissance de sa cité, tout ceci ne signifiait plus rien.

Elle réfléchit soigneusement à la réponse à donner au mage drow, consciente du vif intérêt des autres drows qui l'entouraient.

— Épargnez-moi votre pitié, siffla-t-elle, sa voix prenant un ton sévère. À moins de me tromper complètement, Menzoberranzan risque de connaître le même sort que Ched Nasad, ou alors vous ne seriez jamais venus demander notre assistance. Nos difficultés sont vos difficultés, vous ne croyez pas ?

Ses paroles eurent l'effet escompté. Le mage détourna les yeux, les autres Menzoberranyrs s'agitant avec nervosité, chacun étudiant la réaction des autres. Quenthel tressaillit quelque peu et se rembrunit.

— Ça suffit vous deux, lança la haute prêtresse avant de se retourner vers Valas. Ce prêtre paria vénérant Vhaeraun… pourquoi nous aiderait-il ? Je ne vois pas pourquoi il se montrerait charitable face à nos problèmes.

— Je n'en sais rien, Maîtresse, répondit l'éclaireur. La seule chose que je puisse faire est de vous conduire jusqu'à lui. Ce qu'il adviendra par la suite dépendra de vous.

La cour abandonnée se remplit d'un silence écrasant. Le soleil s'était levé encore davantage dans le ciel et des rais de lumière aveuglants trouaient les ombres de la cour, les rayons éclatants s'infiltrant entre les fissures des murs effondrés. Les ruines n'étaient visiblement pas aussi désertes que Halisstra le croyait. Elle entendit les bruits discrets et lointains de petites créatures filant dans les décombres et le sable de la cité.

— Le Labyrinthe se trouve à moins de deux cents kilomètres du Sombrelac ? demanda Quenthel. (L'éclaireur opina de la tête. La prêtresse croisa les bras en réfléchissant à voix haute.) C'est dans la même direction que notre cité. Pharaun, aurais-tu un sort qui permettrait d'accélérer notre voyage ? Traverser les royaumes de la surface, mon fouet-serpent à la main, m'enchante tout autant que notre maître d'armes.

Le mage la lorgna et se redressa, satisfait que la Maîtresse d'Arach-Tinilith lui demande son aide.

— La téléportation serait risquée, déclara-t-il. Tout d'abord, la *faerzress* [7] de l'Outreterre rend l'utilisation des sorts de transport plutôt dangereuse. En sus, je n'ai jamais visité le Labyrinthe et je dois normalement connaître ma destination. C'est pourquoi j'échouerais très certainement. Je connais par contre un sort qui peut nous transformer en créatures possédant des capacités de transport plus appropriées, comme par exemple des dragons, des chauves-souris géantes ou même des choses se déplaçant avec habileté en vol dans la nuit… (Le mage se tapota le menton en réfléchissant à la question.) La personne qui jouerait le rôle de monture volante devrait cependant conserver sa nouvelle forme jusqu'à ce que je la retransforme de nouveau. Malgré tout, cela représente quand même plusieurs dizaines de voyage. Ou alors… je connais un sort qui permet d'arpenter les ombres. Cet enchantement est dangereux et je ne pourrai pas nous conduire directement au Labyrinthe car je ne le connais pas, or il est préférable d'utiliser ce sort de transport pour rejoindre des endroits familiers. Je pourrais par contre nous conduire jusqu'à Mantol-Derith qui se trouve à quelques lieues des berges du Sombrelac. Ce qui réduirait considérablement notre voyage.

— Pourquoi n'as-tu pas mentionné plus tôt l'existence de ce sort, lorsque nous avons débattu d'un voyage à la surface ? lui demanda Jeggred en secouant la tête d'agacement.

— Si tu es capable de t'en souvenir, nous n'avions pas encore décidé de notre destination, répondit Pharaun. J'avais l'intention de proposer mes services au moment opportun.

— Tu aurais pu alors nous transporter de Menzoberranzan jusqu'à Ched Nasad avec ce sort, lui dit Ryld. Pourquoi avons-nous dû traverser les tunnels de l'Outreterre ?

— Parce que j'ai de bonnes raisons de craindre les périls du plan de l'ombre. Lorsque j'étais plus jeune et impulsif, j'ai appris, de la façon la plus âpre, que le voyage dans les ombres n'offre aucune protection contre les attentions particulières des créatures qui résident dans ce sombre royaume. En fait, j'ai même failli me faire dévorer par une chose que j'espère ne plus jamais recroiser dans ma vie. (Le mage leur adressa un grand sourire ironique avant de poursuivre.) C'est pourquoi je considère dorénavant l'utilisation de ce sort avec la plus grande méfiance. Je vous le propose aujourd'hui car il me semble un peu moins dangereux que plusieurs dizaines de voyages sur le monde de la surface.

— Nous suivrons tes conseils en nous montrant vigilants, dit Quenthel. Tu peux lancer ton sort à présent.

— Pas si vite. Je dois tout d'abord préparer mon sort. Une heure devrait suffire.

— Hâte-toi, lui déclara la haute prêtresse. (Elle balaya les ruines du regard en se protégeant les yeux.) Plus vite nous serons revenus dans l'Outreterre, mieux nous nous porterons.

---

1. Les mâles drows sont en effet généralement plus petits que les femelles elfes noires. (*NdT*)
2. Nom de la planète abritant le continent des Royaumes Oubliés. (*NdT*)
3. Cette ancienne cité drow fut jadis conquise par un clan de dragons d'ombre ; ces derniers furent finalement renversés par leur progéniture demi-drow/demi-dragon, la cité tombant par la suite dans la désolation. (NdT)
4. Terme argotique décrivant un fidèle de Lolth. (*NdT*)
5. Faerûn est le continent principal de Toril. (*NdT*)
6. Une des trois régions formant le désert de l'Anauroch. (*NdT*)
7. Rayonnement magique naturel de l'Outreterre qui permet, entre autres, aux plantes et aux champignons de subsister. (*NdT*)

Chapitre 2

Pharaun se retira dans une salle tranquille et ombragée pour étudier ses grimoires et préparer ses sorts, et les autres compagnons rassemblèrent leur équipement pour le départ. Ils étaient terriblement peu préparés pour un long voyage à la surface ; Halisstra et Danifae ne possédaient même pas de sacs à dos ou de matériel de toute sorte. Les Menzoberranyrs avaient eu raison de récupérer leurs sacs à dos avant de fuir Ched Nasad, mais leur long voyage en direction de la Cité des toiles chatoyantes avait diminué leurs provisions.

En attendant le mage, Halisstra examina plus attentivement les ruines. Elle avait un penchant érudit et s'intéresser délibérément à l'ancienne cité était un moyen comme un autre de ne pas penser aux dernières et terribles heures que sa cité natale avait vécues. Les autres occupèrent leurs esprits en levant le camp ou en attendant patiemment dans les ombres les plus épaisses qu'ils purent trouver. Halisstra réunit les quelques affaires qu'elle avait réussi à conserver et s'éloigna de la cour abandonnée. Son regard se posa sur Danifae qui était tranquillement agenouillée à l'ombre d'une arche effondrée, attendant elle aussi de quitter les lieux.

Halisstra s'arrêta.

— Viens, Danifae, lui dit-elle.

Elle ne voulait pas laisser seule sa servante en compagnie des Menzoberranyrs. Danifae l'avait servie avec bienveillance au cours des années, mais les circonstances avaient changé.

La servante se releva en douceur et la suivit. Halisstra la fit traverser les ruines effondrées du palais entourant la cour et les deux elfes noires rejoignirent un grand boulevard situé au cœur de l'ancienne cité. L'air s'était considérablement réchauffé depuis le lever du soleil, une heure plus tôt, mais il faisait encore froid, la luminosité du jour paraissant presque augmentée par l'incroyable clarté régnant dans les cieux. Les deux femelles se retrouvèrent aveuglées un long moment sous l'éclat du soleil.

— C'est difficile, marmonna Halisstra. Je ne parviens même pas à distinguer ma main en plissant les yeux.

Lorsqu'elle réussit à ouvrir les paupières, la prêtresse Melarn vit uniquement des petites taches lumineuses et douloureuses dans son champ de vision.

— Valas prétend qu'avec le temps, il est possible de s'habituer à la lumière du jour, lui dit Danifae. J'ai quelques difficultés à le croire maintenant que j'en fais l'expérience. Il est heureux que nous rejoignions bientôt l'Outreterre. (Halisstra entendit un bruit de déchirement derrière elle, Danifae pressant dans la paume de sa main un morceau d'étoffe.) Protégez vos yeux avec ça, Maîtresse. Cela vous aidera peut-être.

Halisstra réussit à arranger le morceau d'étoffe en un voile de fortune. Et en effet, il lui permit de diminuer l'éclat féroce du soleil.

— Ça va mieux, dit la fille Melarn.

Danifae déchira un autre morceau de tissu et le fixa autour de sa tête, sa maîtresse examinant les ruines. Halisstra s'aperçut que le palais dans lequel ils s'étaient réfugiés était un des plus grands édifices de la cité, une chose des plus sensées. Les portails magiques étaient difficiles à créer et se

retrouvaient souvent sis dans des endroits secrets ou bien gardés. Une colonnade jouxtait la façade du palais et un autre grand bâtiment lui faisait face de l'autre côté du boulevard : un temple ou peut-être un édifice administratif quelconque. L'architecture des édifices lui était familière.

— C'est une cité nétherisse [1], déclara Halisstra. Tu as vu les pieds carrés des colonnes et les arcs en ogive des fenêtres ?

— Je croyais que les cités nétherisses flottaient dans les airs et qu'elles avaient été complètement détruites par une sorte de cataclysme magique, répondit Danifae. Comment une telle cité pourrait encore exister ?

— Elle appartient peut-être à une des nations qui lui ont succédé, proposa Halisstra, construite après que les grands mythallars [2] des anciennes cités nétherisses se furent évanouis. C'est pourquoi cette cité partage de nombreux traits architecturaux communs avec l'ancienne Nétheril, sans toutefois posséder le même potentiel magique.

— Il y a quelque chose d'écrit là, déclara Danifae en désignant la façade d'un bâtiment effondré. Juste là… au-dessus des colonnes.

Halisstra regarda dans cette direction.

— C'est bien ça, dit-elle. C'est du nétherisse.

— Vous savez le lire ? demanda Danifae.

— J'ai étudié plusieurs langues : la langue commune de la surface, le haut nétherisse, l'illuskan [3] et même certains langages draconiques, répondit Halisstra. Nos bibliothèques contiennent des récits fascinants ainsi que des connaissances incroyables rédigées dans des langues autres que le drow. J'ai pris l'habitude, il y a plus d'un siècle, d'étudier ces langues étrangères car je croyais pouvoir y trouver des sorts ou des secrets oubliés que je pourrais utiliser contre mes adversaires. La vérité est que je n'ai pas vraiment trouvé ce que je recherchais, si ce n'est un véritable plaisir à la connaissance et au savoir.

— Et qu'est-ce que cela dit ?

— Je ne comprends pas tous les mots, mais je pense que l'essentiel peut se traduire par « Hlaungadath, Haute Cour de Justice : Aucun Mensonge Ne Survit À La Lumière De La Vérité ».

— Quel propos naïf !

Halisstra lui montra les ruines qui les entouraient et poursuivit :

— Tu peux en effet voir par toi-même où cela les a menés. Je connais cependant le nom Hlaungadath. J'ai vu des cartes de la surface. L'estimation de Valas concernant notre localisation est juste.

— Même un mâle peut parfois se montrer utile, lança Danifae.

Halisstra sourit et se détourna pour examiner une nouvelle fois les ruines à la recherche d'autres édifices intéressants.

Une chose preste et de couleur fauve traversa subitement son champ de vision. La prêtresse Melarn s'immobilisa un instant en observant avec attention l'endroit où elle l'avait aperçue, une brèche dans un mur de pierre à quelque distance de la cour déserte. Plus rien ne bougeait à cet endroit, mais elle entendit un bruit provenant d'une autre direction, des décombres et du sable. Sans se retourner, elle toucha le bras de Danifae.

— Nous ne sommes pas seules, lui dit-elle en se signant. Il faut rejoindre les autres… vite !

Elles s'éloignèrent toutes les deux de la cour de justice pour revenir sur le boulevard. Au moment de revenir sur leurs pas, une créature imposante, recouverte d'écailles couleur sable, entra en glissant dans la rue. Ses grosses ailes ne pouvaient visiblement pas lui permettre de voler, mais ses griffes puissantes et sa gueule béante étaient bien développées. Le dragon s'arrêta et leva la tête

pour examiner les deux drows dans la rue, puis il siffla de plaisir. Il mesurait facilement quinze mètres de long, les yeux de la puissante créature brillant de ruse et de malice.

— Que Lolth nous garde ! souffla Danifae.

Les deux femelles reculèrent devant le dragon, en s'éloignant davantage de leurs compagnons menzoberranyrs. Le dragon les suivit tranquillement en serpentant dans le boulevard.

— Il nous pousse à nous éloigner des autres, dit Halisstra d'une voix rageuse.

Elle sentit des pierres dans son dos et se risqua à jeter un coup d'œil. Elles étaient acculées à un édifice et le longèrent pour garder leur distance avec le dragon. Une venelle sombre s'ouvrait à quelques mètres devant elles. Halisstra hésita l'espace d'un bref instant puis agrippa Danifae par le poignet et s'élança le plus rapidement possible dans l'étroite ruelle.

Quelque chose les attendait toutefois dans les ombres de la venelle. Avant que la fille Melarn ait pu s'arrêter, une grande créature dorée se dressa devant elle. Cette dernière, belle et gracieuse, était mi-lionne, mi-femme. Un sourire cruel et glacial barrant son visage, la femme-lionne tendit le bras et caressa la joue de Halisstra. Le contact de sa main était apaisant et frais, et la prêtresse drow sentit disparaître en un instant ses peurs, sa détermination et sa propre volonté. Elle tenta doucement d'éloigner de son visage la main de la créature.

— N'aie pas peur, déclara la créature d'une voix douce. Assieds-toi ici pour te reposer quelques instants. Je suis ton amie et aucun mal ne te sera fait.

Halisstra était paralysée et savait que les paroles de la créature n'avaient aucun sens ; elle n'avait cependant plus aucune volonté pour lui résister. Danifae la fit pivoter et la gifla brutalement.

— C'est une lamie ! lui dit-elle d'un ton brusque. Elle cherche à vous charmer !

La lamie gronda de colère, ses traits séduisants subitement déformés par la rage et la cruauté.

— Ne me résiste pas, lui dit-elle sur un ton plus sévère.

Halisstra sentit le sort de charme de la créature l'envelopper, saper sa détermination et tenter de soumettre sa volonté. Elle savait qu'elle finirait par mourir si elle se laissait faire, la lamie dévorant tranquillement son corps immobile, mais la gifle de Danifae avait réveillé sa volonté, juste assez pour lutter contre les paroles doucereuses de la créature.

— Nous sommes des drows, réussit à dire Halisstra dans un souffle. Notre volonté ne pourra jamais céder face à des créatures comme vous.

La lamie gronda en montrant les dents et dégaina une dague de bronze qu'elle portait à la taille. Halisstra et Danifae reculèrent dans le boulevard ensoleillé.

— Le dragon a disparu, dit Danifae en se signant.

Halisstra secoua la tête en lui répondant :

— C'était juste une illusion créée pour nous attirer jusqu'ici.

Quelque chose flottait encore au milieu de la rue, une chose illusoire vacillante, de la taille du dragon, et les drows entendirent ses sifflements de protestation lointains.

— Encore une illusion, dit Danifae en crachant de dégoût.

Le dragon-brume s'insinua dans les recoins de leurs esprits, d'autres murmures et des ombres plus insistantes s'y mêlant. Les édifices parurent trembler et disparaître, remplacés par des ruines à l'apparence différente. Des choses noires et horribles avançaient en glissant dans les décombres, les empêchant de s'enfuir. Des drows fantomatiques vêtus de robes resplendissantes apparurent, leurs traits évoquant le bonheur et la joie, et leur intimèrent de se joindre à leurs fêtes merveilleuses ; il fallait néanmoins qu'elles acceptent de s'abandonner complètement.

La lamie les rejoignit dans la rue en avançant à pas feutrés, sa dague cachée dans son dos.

— Vous parviendrez peut-être à résister quelque temps à nos pouvoirs, leur dit-elle en

ronronnant, mais vous finirez par vous fatiguer. (Elle tendit de nouveau la main en direction de la fille Melarn.) Tu ne veux pas que j'éloigne tes peurs ? Tu ne veux pas sentir une nouvelle fois mes caresses ? Cela serait tellement plus facile.

Halisstra aperçut du coin de l'œil un mouvement rapide et preste et tourna rapidement la tête vers la gauche. Une autre lamie, un mâle, venait de bondir sur un mur pour leur barrer la route. Il était bronzé et séduisant, agile et de couleur fauve lui aussi. Il leur lança un sourire cruel.

— Votre voyage a dû être long et fatigant, leur dit-il d'une voix douce. Vous désirez me le raconter ? Je veux tout connaître de vous.

Une troisième lamie apparut dans l'entrée ombragée de la cour de justice.

— Oui, oui, dites-nous tout, tout, chantonna le monstre. Quelle belle façon de passer la journée, vous ne croyez pas ? Reposez-vous ici, et laissez-nous nous occuper de vous.

La lamie mâle s'appuya sur une grande lance et leur lança un sourire béat.

Halisstra et Danifae se regardèrent rapidement et se mirent à courir pour échapper aux créatures.

Gromph Baenre, l'Archimage de Menzoberranzan, était mécontent. Même si la révolte esclave avait été réprimée sans trop de difficultés, il s'inquiétait qu'un aussi grand nombre de drows mâles se soient ligués contre les Mères Matrones. En sus, ils s'étaient même unis aux races esclaves pour trahir la cité. Cela témoignait d'une peur et d'un désespoir depuis longtemps refoulés, ainsi que d'une autre chose : un ennemi invisible avait réussi à exprimer cette peur et à lui donner une mission. Les drows ne coopéraient pas facilement les uns avec les autres et il était difficile de croire qu'une rébellion coordonnée ait pu prendre forme secrètement et grandir jusqu'à la révolte dans les rues.

Aux yeux de Gromph, l'accalmie attentive qui était tombée sur la cité après l'écrasement de la révolte et la mort de l'illithid possédait un relent de malice et de fourberie.

Il quitta son bureau et fit les cent pas dans la pièce pour réfléchir. Kyorli, le rat qui lui servait de familier, le lorgna avec une indifférence tranquille, le rongeur mastiquant bruyamment une tranche de fromage de rothé.

La vue du rat permit à l'Archimage de se rappeler que Pharaun ne l'avait pas contacté depuis un certain temps. L'arrogant freluquet lui avait déclaré que Ched Nasad était en proie au chaos. Il était peut-être temps de le contacter de nouveau.

Gromph franchit une arche qui donnait sur un conduit et lévita jusqu'à la pièce qui lui servait de salle scrutatoire. Par nécessité, elle était un peu moins protégée des influences extérieures que les autres parties de sa résidence car il avait besoin d'une certaine liberté arcanique pour transporter son esprit dans le vaste monde entourant son domaine. Il pénétra dans la salle et s'assit en tailleur devant une table basse sur laquelle était posée une grande boule de cristal.

Avec une passe de ses mains âgées, il prononça les mots de commande activant l'objet scrutatoire.

— Montre-moi Pharaun Mizzrym, le misérable effronté qui croit pouvoir me remplacer un jour, lança-t-il à l'orbe de cristal.

Ces dernières paroles n'étaient pas vraiment nécessaires, mais cela permettait à l'Archimage d'exprimer ses frustrations avant de lancer sa tentative de scrutation.

Le globe se remplit d'une brume grisâtre et tourbillonnante, puis sa surface se recouvrit d'un éclat imprévisible. Gromph lança un juron et détourna le regard. Il crut un instant que Pharaun avait créé un nouveau sort afin de décourager ses ennemis de l'espionner, mais l'Archimage Baenre reconnut rapidement la nature particulière de la brillance.

C'était la lumière du jour.

Se demandant ce que le Maître de Sorcere pouvait bien faire à la surface de Faerûn, Gromph se protégea les yeux et lorgna de nouveau le globe de cristal en se rapprochant. Il vit le mage Mizzrym, assis dans l'ombre d'un mur écroulé, en pleine étude de ses livres de sorts. Il n'aperçut aucun des autres drows accompagnant le lanceur de sorts, mais Gromph distingua une arche voisine s'ouvrant dans une cour à la brillance détestable.

Pharaun leva la tête et fronça les sourcils. Le drow venait de détecter la scrutation de l'Archimage, comme tout autre mage talentueux l'aurait fait. Pharaun fit quelques passes silencieuses et l'image commença à disparaître. L'elfe noir avait incanté un sort pour bloquer les sorts scrutatoires, et cela sans savoir précisément qui pouvait bien l'observer.

— Tu penses que tu vas pouvoir m'échapper aussi facilement ? déclara Gromph en scrutant la brume aux reflets gris.

Il joignit ses mains devant lui, pour former une flèche, et lança un sort qui lui permettrait d'envoyer un message mental au mage errant.

Où te trouves-tu ? Que s'est-il passé à Ched Nasad ? Que vas-tu faire à présent ?

L'Archimage se prépara à recevoir la réponse de Pharaun, le sort de message permettant de recevoir la réponse du destinataire assez rapidement. Les secondes s'égrenèrent lentement, Gromph observant les hautes et étroites fenêtres de la salle de scrutation en attendant le message du mage Mizzrym.

Il sentit subitement le contact éthéré des mots de Pharaun caresser son esprit :

Anauroch. Ched Nasad détruite par rébellion et bombes incendiaires. Le Silence de Lolth avait également frappé la cité. Cherchons maintenant prêtre de Vhaeraun pour explications.

Le contact mental disparut après ces vingt-cinq mots. Le sort de message ne permettait pas d'entretenir de longues conversations, mais Pharaun avait répondu aux questions de l'Archimage avec une efficacité surprenante.

— Ched Nasad a été détruite ? souffla Gromph.

Cette nouvelle méritait attention et enquête. Il se tourna une nouvelle fois vers sa boule de cristal et lui ordonna de lui montrer la Cité des toiles chatoyantes. Le brouillard grisâtre mit quelque temps à disparaître et lui révéla finalement une image de destruction terrible.

À l'endroit où se dressait jadis Ched Nasad, l'Archimage aperçut les vestiges de rues en toiles calcifiées qui pendaient mollement dans un abîme noir, comme du verre fondu sortant du tube d'un verrier. Des sombres palais et forteresses fixés aux parois de la caverne, il ne restait presque plus rien.

— Que Lolth nous protège, murmura l'Archimage, frappé par ce spectacle de destruction.

Il n'aimait pas particulièrement la Cité des toiles, mais le malheur qui venait de frapper la cité drow pourrait bien s'étendre à Menzoberranzan. Ched Nasad avait été une cité aussi grande et puissante que la Cité des araignées elle-même, et Gromph voyait à présent de ses propres yeux l'étendue de sa destruction et de sa ruine. La quasi-totalité des édifices s'était effondrée dans le grand gouffre de la caverne.

Grâce à son globe magique, Gromph parcourut les ruines du regard afin de trouver la trace de quelques survivants, mais la caverne principale était quasi déserte. Il aperçut des cadavres calcinés au milieu des décombres fumants, mais aucun drow ayant survécu à la chute et à l'incendie de la ville ne se trouvait visiblement dans les grottes voisines. Gromph ne parvint pas à scruter ces dernières avec sa boule de cristal et il choisit finalement d'abandonner ses efforts et de laisser l'orbe recouvrer son aspect naturel. Il resta assis un long moment, silencieux, le regard perdu dans les

ténèbres de la sphère magique.

— Et à présent, dois-je annoncer cette nouvelle à ma chère Triel ? se demanda-t-il à voix haute en s'arrachant à ses rêveries.

Il venait d'apprendre une chose que les Mères Matrones ne devaient probablement pas savoir, ce qui impliquait pour lui un certain avantage. Le problème était que Gromph n'avait pas la moindre idée du bénéfice qu'il pourrait tirer de cette information et les risques de la conserver pour lui seul étaient par trop importants. Sachant à présent que le Silence de Lolth s'étendait par-delà Menzoberranzan, il avait la possibilité de défier les prêtresses, si d'aventure il ressentait un tel désir, mais même s'il réussissait à frapper les Maisons dirigeantes de la cité avec toute la puissance de Sorcere, que resterait-il de la ville s'il remportait la victoire ? Les ruines fumantes de Ched Nasad étaient l'exemple parfait d'une telle éventualité. En outre, les allégeances claniques des maîtres de l'école de magie handicaperaient très certainement une telle alliance.

Non, se dit Gromph. *Je ne suis pas un révolutionnaire qui désire balayer l'ordre ancien… du moins, pas encore.*

En y réfléchissant bien, la cause des troubles la plus probable était peut-être un piège insidieux inventé par Lolth. La Reine Araignée était plus que capable de tomber complètement et inexplicablement silencieuse, simplement pour voir qui sortirait des ombres pour tirer avantage de la « faiblesse » temporaire de ses prêtresses. Cela signifiait que Lolth se lasserait tôt ou tard de son petit jeu et que ses fidèles recouvreraient ses faveurs. Et ce jour-là, les individus ayant failli dans leurs allégeances vis-à-vis de l'ordre établi se retrouveraient pour le moins des plus embarrassés. La chose la plus sage était de rapporter à Triel ce qu'il venait d'apprendre et de s'assurer que la Mère Matrone Baenre diffuserait à son tour l'information. Malgré leur nature diffuse, les paroles de Pharaun indiquaient un grave danger pour Menzoberranzan et Gromph refusait de devenir, dans l'histoire drow, l'Archimage qui aurait permis la destruction de sa cité.

Il se releva en poussant un soupir et se laissa retomber dans le conduit séparant son bureau de la salle secrète. Il espérait que Triel était aux prises avec une situation difficile afin de savourer le plaisir mesquin de l'interrompre avec des nouvelles de la plus haute importance.

— La question n'est pas de savoir où nous allons nous diriger, déclara Pharaun, une grimace ironique déformant ses traits. La question est de savoir comment nous allons pouvoir nous échapper vivants de Hlaungadath. (Le Maître de Sorcere était épuisé. La poussière avait plaqué le sang et la sueur sur son visage et il était si fatigué qu'il s'était laissé tomber dans l'ombre d'un grand mur effondré. Ayant épuisé tous ses sorts offensifs, il tenait une mince baguette de fer noir avec laquelle il pouvait invoquer des arcs électriques. Il leva les yeux vers le ciel, comme pour estimer l'heure à laquelle le soleil se coucherait, et détourna rapidement le regard.) Ce maudit soleil ne va-t-il donc jamais se coucher ?

— Relève-toi, mage, lui dit Quenthel. Nous allons mourir si nous nous reposons.

Elle tremblait également de fatigue, mais ne s'était pas effondrée à terre. Le long fouet-serpent qu'elle portait se tortillait et sifflait encore dangereusement, recouvert de sang. Un petit filet de sang coulait d'une profonde entaille au-dessus de son œil gauche et deux maillons brisés et tordus de sa cotte de mailles révélaient le sort funeste auquel elle avait échappé entre les griffes d'une créature imposante à la peau grise et aux yeux arachnides.

— Nous sommes bien plus vulnérables aux pouvoirs de suggestion et d'illusion des lamies lorsque nous sommes fatigués, déclara Halisstra. Je préfère mourir en combattant plutôt que de

tomber sous le contrôle de tels monstres.

La prêtresse Melarn était dans le même état que ses compagnons. Depuis qu'elle et Danifae avaient survécu à leur premier duel avec les créatures, les drows combattaient depuis plus de une heure dans les rues et les bâtiments déserts de la cité en ruine. Un premier groupe de lamies avait tout d'abord tenté de surprendre les drows avec leurs facultés de suggestion, mais des elfes noirs vigilants n'étaient pas des proies faciles. Halisstra et les autres s'étaient jetés au combat contre les monstres aux corps léonins, mais les lamies, ces fourbes et lâches créatures, avaient battu en retraite pour lancer contre eux des vagues successives d'esclaves placés sous leur contrôle. Les lamies n'avaient peut-être pas une grande vaillance physique, mais ce n'était pas le cas des manticores, des asabis [4], des gargouilles et des autres monstres qu'elles avaient charmés.

— Ces deux options ne m'enchantent guère, déclara Quenthel en grognant. (Elle pivota lentement sur elle-même et examina les murs et les édifices environnants, à la recherche d'une issue de secours.) Par là. J'aperçois l'étendue du désert derrière ces bâtiments. Ces créatures vont peut-être abandonner la poursuite si nous quittons la cité.

— C'est dangereux, Maîtresse, lui dit Valas. (L'éclaireur était accroupi à proximité d'une arche séparant leur refuge temporaire de l'extérieur, en attente du prochain assaut.) Une fois que nous aurons quitté la protection offerte par les murs de la cité, elles sauront précisément où nous nous trouvons. Malgré nos *piwafwis*, qui n'ont pas été créés pour se dissimuler en plein jour sur une vaste plaine, nous serons visibles à des kilomètres à la ronde dans le désert. Notre seul moyen de défense est la dissimulation.

Ryld opina de la tête d'un air las. Il se tenait à côté d'une autre ouverture, son épée large posée sur son épaule.

— Elles pourraient nous encercler et nous ramener jusqu'ici, dit le Maître de Melee-Magthere. Il est préférable de continuer à serpenter dans les ruines et d'espérer que les lamies… *Oh non !* Nous avons de la compagnie.

Un bruit s'éleva dans le dédale de décombres et de murs effondrés par-delà leur abri, une chose imposante se rapprochant à pas feutrés.

— Méfiez-vous des illusions, les avertit Halisstra.

Elle fit tourner sa masse d'armes dans sa main et tira sur son bouclier afin de s'assurer que ses sangles étaient bien accrochées autour de son avant-bras. Derrière elle, Danifae s'accroupit, une longue dague dans la main. Halisstra n'était pas particulièrement satisfaite d'avoir armé sa prisonnière de guerre, mais ils avaient besoin de toute l'aide nécessaire et il était également de l'intérêt de Danifae de s'assurer que ses compagnons ne tombent pas entre les griffes des habitants de Hlaungadath.

Les lamies essayaient une nouvelle stratégie. Contre la brèche que Jeggred défendait, les monstres lancèrent un groupe d'asabis reptiliens, des créatures sauvages sifflant de colère. Les reptiles se jetèrent au combat contre le draegloth, des cimeterres serrés dans leurs mains écailleuses. Trois autres asabis attaquèrent Valas au moment même où un couple de gargouilles franchit les murs effondrés pour se poser au milieu de l'abri derrière Ryld, leurs grandes ailes noires soulevant de gros nuages de poussière à chacun de leur battement. Le maître d'armes se retourna prestement en lançant un juron pour combattre cette nouvelle menace.

Jeggred hurla de colère et bondit en avant pour fondre sur les asabis, ses petits membres repoussant leurs lames et leurs crocs tandis qu'il lacérait les guerriers lézards avec ses griffes acérées. Le démon aux cheveux blancs employa ses quatre bras pour déchiqueter les créatures, mais il était lui aussi épuisé. Des coups qu'il aurait normalement esquivés avec sa rapidité stupéfiante le

touchèrent de façon maladroite. Il bloqua malheureusement un cimeterre avec son avant-bras gauche et reçut une profonde entaille du coude jusqu'au poignet. Une autre lame toucha sa poitrine, un flot de sang recouvrant aussitôt son torse aux poils blancs. Le draegloth poussa un cri de rage et redoubla ses attaques.

Ryld se chargea des gargouilles, Halisstra et Quenthel accourant à ses côtés. La haute prêtresse en frappa une avec son fouet. Les serpents s'enroulèrent autour des jambes de la créature et enfoncèrent leurs crocs dans ses chairs pierreuses. La gargouille battit puissamment des ailes pour se libérer, entraînant la prêtresse sur quelques mètres au-dessus de leur abri poussiéreux. Pharaun leva sa baguette pour lancer des éclairs en direction des monstres, mais il pivota sur lui-même et tomba au sol, un carreau d'arbalète planté dans son avant-bras droit. La baguette tomba de ses mains.

— Les toits ! cria le mage.

Halisstra recula devant les gargouilles et plissa les yeux en direction du ciel lumineux, à la recherche d'autres assaillants. Des taches de couleur fauve étaient accroupies en haut d'un grand mur, à quelque quarante ou cinquante mètres de distance : les lamies portaient des arbalètes lourdes et attendaient patiemment des occasions de tir dans la mêlée, leurs beaux visages déformés par des rictus malfaisants. Pendant qu'elle les observait, elle en vit une tirer sur Ryld. Le carreau siffla à quelques centimètres de la tête du maître d'armes et s'enfonça dans la pierre meuble d'un mur voisin. Ryld tressaillit.

— Que quelqu'un s'occupe des tireurs ! lança-t-il d'un ton brusque en frappant de nouveau les gargouilles.

Une seconde plus tard, deux autres carreaux visèrent Ryld. Le premier rebondit sur son plastron, l'autre pénétrant son flanc droit alors qu'il avait les bras levés pour manier *Pourfendeuse*. Le carreau se logea dans la partie de sa poitrine non protégée par son armure, entre son bras et son torse. Le guerrier drow recula de deux pas et s'écroula dans la poussière.

Halisstra tendit le bras et ramassa la baguette de Pharaun.

— Va aider Quenthel, dit-elle à Danifae.

Elle leva la baguette magique du mage en direction des lamies postées sur le grand mur. Elle avait quelques connaissances dans l'utilisation de tels objets : un talent qu'elle aurait préféré garder secret, mais la situation était des plus désespérées. Elle prononça une parole arcanique et un éclair d'électricité violet frappa la première lamie, la créature tombant du mur dans une explosion de pierrailles. Un coup de tonnerre résonna dans les ruines ensablées. Elle pointa la baguette sur une deuxième créature, mais les monstres n'étaient pas stupides. Ils abandonnèrent leur perchoir et bondirent derrière le mur pour éviter d'autres éclairs.

Derrière elle, elle vit Pharaun se relancer au combat, le mage armé d'une autre baguette. Cette dernière fit jaillir un jet de flammes brûlant qu'il dirigea sur les gargouilles au-dessus d'eux. Les monstres battirent des ailes en poussant des cris de douleur, mais celle qui avait été empoisonnée par le fouet de Quenthel ne parvint pas à se dégager, trop affaiblie. Elle tomba sur les toits à quelques mètres de là.

Valas se débarrassa de son dernier adversaire avec une attaque ambidextre qui faillit découper en deux la créature. Jeggred se tenait au milieu d'un tas de cadavres asabis, sa poitrine se soulevant sous l'effort. Le mage jeta un rapide coup d'œil sur le champ de bataille et aperçut Ryld au sol.

— Bon sang ! grommela-t-il.

Il s'agenouilla à côté du maître d'armes et le retourna. Ryld était mourant. Du sang coulait de sa blessure à la poitrine et il luttait pour respirer, sa salive mêlée à son sang recouvrant ses lèvres grises. Le mage se renfrogna puis regarda Quenthel.

— Aidez-le, lui dit-il. Nous avons besoin de lui.

Quenthel croisa les bras en fronçant amèrement les sourcils.

— Malheureusement, déclara-t-elle, Lolth ne m'accorde aucun sort de soins en ce moment et j'ai presque utilisé toute la magie curative que j'avais emportée pour notre mission. Je ne peux pas faire grand-chose pour le sauver.

Halisstra fronça les sourcils en réfléchissant. Elle n'aimait pas ce qu'elle allait devoir faire, mais elle pourrait tirer un certain avantage à révéler son secret. Si elle se montrait vraiment utile, les Menzoberranyrs hésiteraient à l'abandonner.

En outre, se dit-elle, *ils l'ont peut-être déjà deviné.*

— Écartez-vous, dit-elle doucement. Je peux l'aider.

Quenthel et Pharaun levèrent la tête avec méfiance.

— Comment ça ? demanda Quenthel. Tu veux dire que Lolth t'accorde encore ses faveurs ?

— Non, répondit Halisstra. (Elle s'agenouilla aux côtés de Ryld pour l'examiner. Elle devait agir rapidement. S'il mourait maintenant, elle ne pourrait plus rien pour lui.) Lolth me refuse mes sorts, comme Quenthel et normalement toutes les autres prêtresses de notre race. Je possède cependant le talent de guérir grâce à l'utilisation d'autres capacités.

Sur ces paroles, elle commença à chanter. Son chant ressemblait à une étrange mélopée funèbre, une chose sombre et sinistre invoquant l'admiration des drows pour la beauté, l'ambition et les actions viles accomplies avec talent. Halisstra façonna le ton de sa voix et les paroles anciennes de la chanson pour invoquer la magie liée à sa complainte, puis elle posa sa main sur le carreau et le retira de la blessure.

Ryld sursauta, les yeux écarquillés, et du sang éclaboussa les mains de Halisstra ; la blessure se referma cependant sur une cicatrice et le guerrier se réveilla en toussant.

— Que s'est-il passé ? demanda-t-il en grognant.

— En effet, que s'est-il passé ? répéta Quenthel. (Elle lorgna Halisstra avec méfiance.) Est-ce que c'était ce que je crois ?

Halisstra acquiesça et se releva en essuyant le sang tachant ses mains.

— La tradition de ma Maison voulait que les femelles qui en avaient la capacité puissent étudier les arts des *bae'qeshel*, les noirs ménestrels. Comme vous pouvez le voir, le chant contient une certaine puissance, une chose que peu d'elfes noirs se soucient d'étudier. J'ai reçu un entraînement de ménestrel.

Ryld s'assit et regarda son plastron ainsi que le carreau ensanglanté qui traînait dans la poussière. Il leva les yeux vers Halisstra.

— Vous m'avez guéri ? lui demanda-t-il.

La fille Melarn lui tendit la main et l'aida à se relever.

— Comme votre ami Pharaun l'a fait remarquer, nous avons bien trop besoin de vos talents pour vous laisser mourir.

Ryld croisa son regard en réfléchissant visiblement à la réponse à donner à sa remarque. La gratitude n'était pas un sentiment que la plupart des drows éprouvaient généralement. Le maître d'armes se demanda comment Halisstra réagirait s'il la remerciait. Elle lui épargna toute autre réflexion en reportant son attention sur Pharaun ; elle lui tendit sa baguette de fer.

— Tenez, lui dit-elle. Vous avez laissé tomber ça.

Pharaun inclina la tête et lui répondit :

— J'admets que j'ai été surpris de vous voir l'utiliser, mais je vous avais entendu chanter à Ched Nasad. J'ai honte de ne pas avoir fait le rapprochement.

— Laissez-moi voir votre bras, lui proposa la prêtresse-ménestrel.

Elle entonna une nouvelle fois son chant de guérison et soigna la blessure de Pharaun.

Elle allait examiner les autres pour les soigner si d'aventure ils en avaient besoin, mais Quenthel l'interrompit.

— Personne d'autre ne se meurt, lui dit-elle. Nous devons partir maintenant ou alors nos ennemis vont de nouveau nous attaquer. Valas, en avant. Va vers les murs extérieurs afin que nous puissions nous diriger vers le désert si d'aventure nous devons fuir.

— Très bien, Maîtresse Baenre, répondit l'éclaireur. Comme il vous plaira.

---

1. Nétheril, une ancienne civilisation d'Archimages très puissants apparue il y a plus de quatre millénaires, est le plus renommé de tous les empires humains perdus. *(NdT)*

2. Création d'un Archimage, le mythallar fournissait de l'énergie magique et évitait aux mages d'avoir à utiliser leur propre énergie pour enchanter leurs créations ; il permit aux cités nétherisses de voler dans les airs. *(NdT)*

3. Langue barbare de la surface. *(NdT)*

4. Créatures reptiliennes. *(NdT)*

Chapitre 3

Kaanyr Vhok, le prince demi-démon qui répondait au nom de Démon au Sceptre, se tenait sur un grand balcon surplombant la vieille fonderie naine de son domaine. Il observait le travail de ses forgerons et armuriers. La fonderie était jadis le cœur même du royaume d'Ammarindar aujourd'hui déchu. La caverne était immense et son plafond reposait sur des dizaines de colonnes gigantesques en forme de dragons, une brillance rougeâtre et sanglante émise par les feux rugissants et le métal fondu les enveloppant. Le martèlement des marteaux et le rugissement des fours emplissaient l'air. Des douzaines de gros tanarukks, des fiélons brutaux mi-orques mi-démons, s'activaient sur le sol de la fonderie. Ils n'avaient peut-être pas le talent et les enchantements des nains ayant autrefois œuvré dans cet endroit, mais les soldats de Kaanyr Vhok détenaient un noir instinct dans la création d'armes mortelles aux pouvoirs démoniaques.

Kaanyr lui-même s'insérait parfaitement dans le tableau général. Grand et puissant, il avait la carrure d'un guerrier humain très musclé, à la force équivalente à celle d'un géant de pierre. Sa peau était rouge et chaude au toucher, et ses chairs étaient suffisamment résistantes pour repousser la lame d'une épée. Sa beauté était saisissante, son regard malicieux et ses dents étaient aussi noires que le charbon. Il portait un plastron d'armure doré ainsi que deux épées courtes à la lame cruelle, forgée dans un acier noir démoniaque, qui pendaient à sa ceinture dans des fourreaux recouverts de runes. Il affichait un sourire féroce et joyeux en observant son armée ainsi rassemblée.

— J'ai à présent sous mes ordres presque deux mille guerriers tanarukks, dit-il par-dessus son épaule, et j'ai le même nombre d'orques, d'ogres, de trolls et de géants sous mon commandement. Je crois que le moment est venu de mettre mes forces à l'épreuve, mon amour.

Aliisza sourit au prince démon et se rapprocha pour se presser contre son flanc. Comme son concubin, elle avait elle aussi du sang démoniaque. Aliisza était une démone alu, l'engeance d'un succube et d'un sorcier mortel. En dépit de ses ailes aussi lisses que du cuir noir qui jaillissaient de ses omoplates, elle était séduisante, la peau basanée, voluptueuse et attirante, sa nature de demi-démone lui permettant d'attirer presque tous les hommes. Elle était également intelligente, capricieuse et douée pour les arts arcaniques, et par conséquent parfaite pour être la concubine d'un seigneur de guerre démoniaque comme Kaanyr.

— Menzoberranzan ? déclara l'alu en ronronnant, son doigt traçant le filigrane ornant l'armure dorée de son amant.

— Bien évidemment. Il me semble que Ched Nasad n'a plus rien à offrir. (Kaanyr fronça les sourcils, le regard perdu dans le vide.) Si les elfes noirs ne bénéficient plus de la protection de leur déesse araignée et qu'ils sont incapables de gérer leurs querelles interminables, l'occasion s'offre peut-être à moi de m'emparer du pouvoir que j'ai toujours convoité. À présent que je contrôle les ruines d'Ammarindar, je ressens une nouvelle soif de conquête. La domination d'une cité drow m'attire assurément.

— D'autres que toi ont eu cette idée, lui fit remarquer Aliisza. Le Menzoberranyr avec lequel j'ai discuté à Ched Nasad a laissé entendre que sa propre cité avait récemment essuyé un soulèvement esclave considérable, dirigé visiblement par des forces extérieures. Je pense que les

mercenaires duergars qui ont attaqué Ched Nasad n'auraient pas abandonné la cité à la Maison drow qui les avait engagés, si d'aventure ils s'étaient emparés de la ville. Si les bombes incendiaires des nains gris ne s'étaient pas révélées aussi efficaces, je soupçonne que le Clan Xornbane dirigerait maintenant la Cité des toiles chatoyantes.

— Ou c'est moi qui la dirigerais, lui lança Kaanyr. (Il plissa les yeux.) Si tu m'avais rapporté la situation avec plus de rapidité, j'aurais pu mener mon armée contre Ched Nasad au moment où les drows et les duergars étaient au plus mal, épuisés par leurs combats incessants.

Aliisza se lécha les lèvres.

— Et tu aurais perdu les forces lancées contre Ched Nasad, quel que soit leur nombre, répondit la démone. Tes tanarukks auraient bien évidemment résisté aux bombes incendiaires, mais l'effondrement des rues de la cité a tout détruit dans la caverne. Fais-moi confiance, tu n'as rien manqué à Ched Nasad.

Le prince démon ne répondit pas. Il repoussa Aliisza et bondit agilement sur la balustrade du grand balcon pour sauter sur le sol de la fonderie. Le seigneur de guerre n'avait pas d'ailes, mais son héritage infernal lui conférait la capacité de voler sur commande. Aliisza plissa les sourcils et le suivit en déployant en grand ses ailes noires pour embrasser les courants d'air ascendants et brûlants. Kaanyr était encore irrité de ne pas avoir pu prendre Ched Nasad, une mauvaise chose pour l'alu. Si le seigneur démon venait à se lasser d'elle, il était plus que capable de la faire exécuter d'une manière des plus sinistres, et cela malgré leurs rapports intimes. S'il perdait patience, il était capable de tout.

Le demi-démon se posa doucement à côté d'un moule qui se remplissait peu à peu d'acier en fusion. Un couple de tanarukks observait attentivement la manœuvre. Kaanyr se pencha au-dessus du métal en fusion et plongea distraitement ses doigts dans le liquide. Le métal était suffisamment chaud pour le gêner et il retira ses doigts en les secouant, puis frotta sa main contre sa cuisse.

— Du bon métal, dit-il aux tanarukks. Continuez comme ça, mes bons démons.

Il se redressa et poursuivit sa visite. Aliisza voleta au-dessus du sol et se posa derrière son amant.

— Il y a cependant une chose qui m'inquiète, réfléchit Kaanyr à voix haute. Pourquoi les duergars du Clan Xornbane ont-ils trahi la Maison qui les avait engagés en brûlant la cité tout entière ? Était-ce une simple dispute d'argent ? Ou avaient-ils planifié dès le début de détruire Ched Nasad ? Et si c'est le cas, est-ce que Horgar Sombracier se cache derrière cette trahison ? Est-ce que le prince de Gracklstugh a dépêché ses mercenaires à Ched Nasad pour détruire la cité ou est-ce que le Clan Xornbane œuvrait pour quelqu'un d'autre ?

— C'est important ? demanda Aliisza en se glissant derrière lui. Quelles que soient les intentions des traîtres, la cité a été détruite. Les grandes Maisons de Ched Nasad ne sont plus et les mercenaires Xornbane ne sont eux aussi plus très nombreux.

— C'est important parce que je me demande si les duergars de Gracklstugh projettent à présent d'attaquer ou pas Menzoberranzan, répondit le démon. Mon armée est plutôt importante, mais je ne pense pas pouvoir faire tomber Menzoberranzan, à moins bien sûr que les elfes noirs soient plongés dans le chaos et le désespoir. Si les nains gris envisagent de marcher sur la cité drow, mes possibilités se retrouvent alors illimitées.

— Ah, souffla Aliisza. Tu pourrais louer tes services aux elfes noirs, aux duergars ou aux deux camps ennemis. Ce qui est vraiment des plus intéressants.

— Et le prix que je demanderai augmentera avec le nombre de guerriers sous mes ordres et ma proximité de la Cité des araignées. Mais cela dépend encore une fois des intentions des duergars. (Le

demi-démon laissa échapper un rire gras proche de l'aboiement.) Je ne voudrais pas me retrouver aux portes de la cité des drows sans aucun allié, face à une cité unifiée et puissante.

— Pourquoi ai-je subitement la sensation que tu vas de nouveau m'envoyer en mission ? lui dit l'alu en faisant la moue. (Elle déplia langoureusement ses ailes autour de Kaanyr afin de l'arrêter et de le faire pivoter dans sa direction.) Je viens juste de revenir si jamais tu l'avais oublié.

— Tu es vraiment maligne, lui dit-il en souriant. J'ai en effet besoin de t'envoyer accomplir une nouvelle mission. Mais cette fois, tu ne seras pas contrainte de te dissimuler pour observer les autres. Tu contacteras Horgar Sombracier, le prince héritier de Gracklstugh, en tant que mon émissaire personnel… comme diplomate si tu préfères. Arrange-toi pour savoir si les nains gris envisagent d'attaquer Menzoberranzan. Si c'est le cas, dis-leur que j'aimerais m'associer à eux. S'ils ne projettent aucune attaque… eh bien, essaie de les persuader qu'il serait de leur meilleur intérêt de détruire la cité drow pendant que les elfes noirs sont encore affaiblis.

— Les nains ne vont pas vouloir me confier de telles choses.

— Bien évidemment qu'ils ne te les confieront pas. Mais s'ils projettent en effet d'attaquer la cité, ils pourraient considérer une telle alliance comme un avantage. Et s'ils n'avaient pas envisagé une attaque, ma proposition d'alliance pourrait bien motiver leur décision. Ils n'aiment pas les drows et leur Cité des araignées. Ils ne voudraient pas manquer une occasion de les éliminer.

— Émissaire…, murmura Aliisza. C'est mieux qu'espionne, non ? Je suppose, mon cher et féroce Kaanyr, que je peux porter ton message, mais tu devrais avant tout me fournir une bonne raison de revenir rapidement ici, humm ?

Kaanyr Vhok la serra dans ses bras puissants et fouilla le creux de son cou.

— Très bien, ma belle, gronda-t-il. Tu es vraiment insatiable.

Le groupe de drows, épuisés par leur fuite désespérée de une heure dans les ruines de Hlaungadath, avait réussi à échapper aux monstres et à trouver un abri. Sous la structure imposante d'une tour carrée, ils découvrirent un escalier ensablé qui descendait dans les catacombes obscures et humides de la cité. Ragaillardis par leur découverte, les elfes noirs traversèrent un dédale de chapelles et de puits souterrains et de couloirs de pierre brune pour finalement rejoindre une galerie abandonnée qui ne montrait aucun signe de passage récent. C'était un lieu triste et désolé, mais il était éloigné du soleil aveuglant et des créatures esclaves des lamies… une chose dont ils avaient bien besoin.

— Pharaun, hâte-toi de préparer tes sorts, lui ordonna Quenthel après avoir examiné leur nouvel abri. Halisstra, toi et Ryld allez monter la garde à cet endroit. Jeggred, toi et Valas vous vous chargerez de protéger l'autre accès, là-bas.

— Vous devrez malheureusement tous vous armer de courage pendant vos gardes, leur signifia le mage. (Il prit une mine contrite.) J'étais bien préparé pour étudier mes sorts tout à l'heure, j'avais alors pu me reposer dans la cour du palais extérieur, mais la misérable hospitalité de nos hôtesses lamies m'a quelque peu épuisé. Je dois me reposer quelque temps avant de pouvoir de nouveau réviser mes sorts.

— Nous sommes tous fatigués, lui lança Quenthel d'un ton hargneux. Tu n'as pas le temps de te reposer. Prépare tes sorts sur-le-champ !

Les vipères de son fouet s'agitèrent et sifflèrent, excitées.

— Cela serait inutile, chère Quenthel. Vous devez vous assurer que nos ennemis ne m'attaqueront pas tant que je ne serai pas reposé de tous ces efforts.

— S'il est aussi affaibli, déclara Jeggred en grondant, il serait peut-être temps de le châtier pour son attitude irrévérencieuse et ses innombrables transgressions.

— Stupide créature, dit Pharaun en grognant. Si tu me tues, vous mourrez tous en moins de vingt-quatre heures sur ces maudites terres lumineuses. Ou tu as peut-être subitement développé un talent pour l'art des arcanes ?

Jeggred se hérissa, mais Quenthel le fit taire en lui jetant un simple regard. Le draegloth s'éloigna pour se mettre en place à l'extrémité de la grande galerie poussiéreuse, puis il s'accroupit au milieu d'un tas de gravats à proximité de l'entrée. Valas poussa un soupir et le rejoignit au trot.

— Dépêche-toi de préparer tes sorts, mage, dit la haute prêtresse, une profonde colère s'imprimant dans sa voix. Tes bons mots commencent à m'exaspérer. Donne à Halisstra ta baguette d'éclairs au cas où nous aurions besoin de sorts de la sorte pour repousser une nouvelle attaque.

Pharaun ne chercha même pas à avoir le dernier mot, une preuve de la fatigue qu'il éprouvait. Il se tourna vers la fille Melarn et laissa tomber la baguette de fer noir dans sa main, un sourire revêche barrant son visage.

— J'ai vu que vous saviez l'utiliser. J'aimerais la récupérer, alors essayez de ne pas la vider complètement. Des objets de la sorte sont difficiles à fabriquer.

— Je ne l'utiliserai qu'en dernier recours, lui dit-elle.

Elle observa le mage s'asseoir en tailleur à côté d'un grand pilier, dans l'ombre, le dos pressé contre la pierre froide, et elle rangea la baguette dans sa ceinture. Quenthel se calma en prenant place de l'autre côté, son regard planté sur Pharaun : elle voulait s'assurer qu'il ne faisait pas semblant de se reposer. Ryld Argith se releva difficilement pour se diriger vers les tunnels menant à la surface infestée de créatures, puis il s'appuya sur son imposante épée large.

Halisstra s'apprêta à le suivre, mais Danifae la retint.

— Dois-je monter la garde à cet endroit, Maîtresse Melarn ? lui demanda-t-elle.

La captive de guerre était agenouillée sur le sol poussiéreux, entre le mage et la haute prêtresse Baenre, sa dague passée à la ceinture. Elle regardait Halisstra, son expression neutre et parfaitement innocente, comme sa question.

La prêtresse Melarn réprima une grimace. Armer une prisonnière de guerre équivalait à admettre que sa maîtresse n'avait plus la force de la contraindre à obéir et Halisstra soupçonnait que Danifae exigerait bientôt un prix énorme pour continuer à agir ainsi. Elle sentit également le regard de Quenthel se poser sur elle et s'arma de courage pour éviter de regarder la prêtresse Baenre.

— Tu peux garder la dague pour te défendre… pour l'instant, répondit Halisstra. Nous n'avons pas besoin de toi. Et ne me repose jamais plus des questions de la sorte.

— Vos désirs sont des ordres, Maîtresse, répondit Danifae.

Le visage de la jeune drow était dépourvu de toute émotion, mais Halisstra n'aimait pas le regard réfléchi de Danifae.

Vais-je pouvoir la faire obéir encore longtemps ? se demanda-t-elle.

Au sein de la Maison Melarn, environnée par la toute puissance de ses adversaires, Danifae n'aurait jamais osé s'opposer au lien magique qui la contraignait à obéir, et cela même si elle avait pu le faire. Mais la situation avait changé. La manière dont Danifae s'adressait à sa maîtresse face à Quenthel n'avait pas échappé à la prêtresse Melarn. Sans la présence de sa Maison et de sa cité pour appuyer Halisstra et lui donner tout pouvoir sur ce qui lui appartenait, son existence, ses loyautés et ses possessions comme Danifae, tout ceci pouvait dorénavant lui être retiré. Cette idée même créa un vide en elle, un sentiment aussi fragile et cassant qu'un vieil os de rothé.

Que se passera-t-il quand Danifae décidera de mettre sérieusement à l'épreuve les liens qui

nous unissent ? se dit-elle.

Est-ce que Quenthel permettra à Halisstra de demeurer la maîtresse de la jeune captive ou est-ce qu'elle interviendra pour contrarier la fille Melarn et la débarrasser d'une de ses possessions supplémentaires ? En outre, Quenthel était-elle capable de libérer Danifae et de lier Halisstra elle-même comme prisonnière de guerre ?

Danifae examina sa maîtresse du coin de l'œil, son beau visage exprimant la sagesse. Et la patience.

— Vous venez ? demanda Ryld qui se tenait dans l'entrée du couloir.

— Bien sûr, répondit Halisstra en réprimant à peine son air renfrogné.

Tournant délibérément le dos à sa servante, la jeune prêtresse de Ched Nasad rejoignit Ryld dans l'entrée des tunnels menant à leur refuge. Pour le moment, elle était à l'abri. Danifae ne pouvait pas retirer le médaillon d'argent placé autour de son cou, et cela malgré tous ses efforts, sa volonté ou sa force. Dès qu'elle le touchait, la magie de l'objet raidissait ses muscles jusqu'à ce qu'elle abandonne. Elle ne pouvait pas non plus demander à une tierce personne de le lui retirer car si elle évoquait la présence du médaillon, sa langue se paralysait littéralement dans sa bouche. Tant que le médaillon demeurait autour de son cou, Danifae était contrainte de servir Halisstra, jusqu'à sacrifier sa vie pour sa maîtresse. La captive de guerre avait jusqu'ici bien supporté sa servitude et Halisstra n'avait nullement l'intention de retirer le médaillon en présence des Menzoberranyrs… si d'aventure elle le retirait un jour.

La prêtresse et Ryld prirent position dans une petite rotonde située plus en avant dans le tunnel à quelque distance de la galerie : un lieu dégagé et sombre d'où ils pouvaient observer avec attention les autres tunnels et l'approche éventuelle de leurs ennemis. Enveloppés dans leurs *piwafwis*, ils étaient presque indétectables dans la salle de pierres noires. En dépit du chaos capricieux et de l'ambition tenaillante qui enflammaient le cœur de chaque drow, les elfes noirs talentueux étaient capables de faire preuve de beaucoup de patience et d'une volonté de fer dans l'accomplissement d'une tâche importante ; Halisstra et Ryld commencèrent ainsi leur garde vigilante dans un silence religieux.

Halisstra essaya de vider son esprit de toutes ses pensées hormis son instinct de vigilance, mais elle découvrit que son esprit rechignait à oublier certaines choses. Elle comprit qu'à partir de cet instant, son devenir, bon ou mauvais, dépendrait uniquement de sa force, de sa ruse et de sa nature impitoyable. Il n'était plus primordial pour elle de contenter la Maison Melarn. Si elle désirait inspirer le respect, seule Halisstra pourrait l'obtenir en se faisant craindre. Et tout cela parce que Lolth avait décidé de mettre à l'épreuve ses serviteurs les plus fidèles. C'était en raison du caprice de sa vénérée déesse que la Maison Melarn de Ched Nasad, ses dirigeantes et ses prêtresses ayant des siècles durant sacrifié quantité de sang et de trésors sur les autels de la Reine Araignée, avait disparu.

— Pourquoi ? se demanda Halisstra. Pourquoi donc ?

La réponse était bien évidemment inconnue et sinistre car les machinations de Lolth demeuraient mystérieuses pour ses prêtresses, les épreuves de la déesse s'avérant des plus cruelles. La fille Melarn serra doucement les dents et essaya de chasser de son cœur son sentiment de tristesse. Si Lolth avait décidé de mettre à l'épreuve la foi de Halisstra en lui retirant tout ce qui avait de la valeur pour elle, afin de voir par exemple si la Première Fille de la Maison Melarn pouvait reprendre le dessus, la Reine Araignée la considérerait alors peut-être digne d'elle.

— Vous voulez en discuter ? lui demanda Ryld en se signant discrètement dans le langage des signes élaboré des elfes noirs.

— Discuter de quoi ?

— De ce qui vous donne tant de soucis. Je vois bien que quelque chose vous tracasse, prêtresse.

— Cela ne concerne en rien un mâle, lui répondit-elle.

— Bien sûr. Cela ne les concerne jamais.

Leurs regards se croisèrent dans la petite salle. Halisstra se surprit à voir le visage de Ryld déformé par une curieuse expression, mêlant à la fois une résignation amère et un amusement narquois. Elle l'examina avec attention afin de découvrir la motivation qui pouvait bien le pousser à vouloir lui parler.

Il était grand, de la même taille qu'elle, et bien bâti pour un mâle, pour un drow même. Ses cheveux coupés ras étaient plutôt exotiques pour la société drow, une caractéristique austère bizarrement ascétique pour les membres d'une race qui appréciaient les belles choses et le raffinement personnel. Les drows étaient des plus pragmatiques dans leurs relations les uns avec les autres, mais pas dans leur apparence. La plupart des mâles aimaient se parer en mêlant une grâce suave et une duplicité mortelle. Pharaun représentait l'archétype même du mâle drow. Elle se rendit compte cependant que Ryld était bien différent.

— Tu combats bien, lui dit-elle. (Ce n'était pas une manière de s'excuser, pas pour une femelle, mais cela se rapprochait d'un sentiment de la sorte.) Tu aurais pu me laisser mourir à Ched Nasad, mais tu as pourtant risqué ta vie pour me sauver. Pourquoi ?

— Nous avions conclu un accord. Vous nous sortiez de votre Maison et nous vous aidions à vous enfuir.

— C'est vrai, mais j'ai depuis accompli ma tâche. Tu n'avais nullement besoin d'honorer ta parole.

— En effet, lui répondit-il dans le langage des signes drows avant d'ajouter à voix basse : En outre, il était de mon intérêt de vous sauver puisque vous m'avez sauvé la vie il y a moins de une heure. Nous sommes à présent redevables l'un envers l'autre.

Sa réponse fit rire Halisstra sans que toutefois son éclat dépasse les limites de la rotonde.

— Nous n'appartenons pas à une race qui a coutume d'honorer ses dettes, se signa-t-elle.

— Je ne le sais que trop, répondit le maître d'armes. (Un sentiment de tristesse envahit brièvement le visage du Maître de Melee-Magthere et Halisstra se demanda à qui le guerrier avait bien pu faire confiance et pourquoi il avait fait une chose aussi imbécile. Mais avant qu'elle puisse l'interroger à ce sujet, il poursuivit :) Parlez-moi des bae'qeshel. Je ne connaissais pas leur existence.

— La tradition, commença-t-elle, veut que nos mages, nos guerriers et nos prêtresses soient entraînés dans des académies. C'est l'usage dans la plupart des cités drows. La raison pour laquelle tu ne connais pas l'existence des *bae'qeshel* est que l'entraînement des bardes n'est pas une chose publique. Nous transmettons nos secrets, une maîtresse initiant une seule élève.

— Je croyais que les Maisons nobiliaires s'intéressaient peu aux arts des ménestrels.

— Les *bae'qeshel* ne sont pas des ménestrels ordinaires, maître d'armes, lui déclara Halisstra à voix basse. Nous appartenons à une cabale ancienne et fière, les *bae'qeshel telphraezzar*, Celles Qui Chuchotent à l'Oreille de la Reine Noire. Je suis une prêtresse de Lolth, comme toutes les femelles de ma Maison, et j'ai également été choisie pour étudier, de nombreuses années durant, le savoir des *bae'qeshel*. Je vénère non seulement la déesse par l'intermédiaire de mes services en tant que prêtresse, mais également avec la faculté de puiser dans les anciens chants de notre race, des chansons qu'elle aime entendre. La Maison Melarn s'est toujours glorifiée de pouvoir initier une *bae'qeshel* par génération et de l'introduire dans le clergé de Lolth.

— Si vos chants sont sacrés aux oreilles de Lolth, pourquoi fonctionnent-ils alors que vos sorts échouent ? demanda Ryld.

— Parce que les chants possèdent une énergie propre, comme les sorts des mages. Nous ne concentrons pas la puissance divine de la Reine des Araignées pour chanter nos chants. Malheureusement, mes talents de *bae'qeshel* ne sont rien en comparaison de la puissance magique que je peux contrôler en tant que prêtresse de Lolth, si un jour je recouvre ses faveurs.

— Cela reste cependant un talent intéressant, murmura Ryld. (Le guerrier drow jeta un coup d'œil en direction de la galerie où se trouvaient leurs compagnons.) Tout semble tranquille. Nous allons avoir du temps devant nous. Comme je le connais, Pharaun va avoir besoin de plusieurs heures pour retrouver ses forces. Dites-moi, vous jouez au *sava* ?

Nimor se cramponnait dans les ombres d'une énorme stalactite, un des nombreux éperons pierreux qui ornaient le plafond de la vaste caverne où était sise Menzoberranzan. D'anciens tunnels et des chemins dangereux s'entrecroisaient dans les hauteurs de la cité et de nombreuses stalactites avaient même été taillées en de magnifiques châteaux et aires des plus remarquables, l'ensemble affichant une arrogance démesurée. Seuls des drows pouvaient édifier leurs résidences dans des éperons de pierre fragile à trois cents mètres au-dessus du sol. Les elfes noirs de haute naissance possédaient généralement des sorts innés ou des objets enchantés qui leur permettaient de se déplacer dans les airs et d'oublier les hauteurs qui auraient sans doute terrorisé des chauves-souris ordinaires. Leurs esclaves et leurs serviteurs n'étaient pas aussi bien lotis et la plupart menaient une existence particulièrement angoissante dans ces bastions-stalactites.

Les forteresses-stalactites les plus importantes étaient bien évidemment consolidées par magie pour éviter de chuter dans la cité, à moins bien entendu que les sorts de protection ne s'épuisent avec le temps. Plus d'un fier bastion était cependant abandonné et poussiéreux dans les hauteurs de la ville, la Maison qui l'avait érigé se révélant trop peu talentueuse dans la maîtrise de l'Art pour maintenir les sorts qui rendaient l'endroit défendable. C'était dans un de ces édifices déserts que Nimor était accroupi, le corps penché au-dessus d'un abysse ténébreux pour examiner sa cible en contrebas.

La Maison Faen Tlabbar, la Troisième Maison de Menzoberranzan, se trouvait à quelque distance de lui sur la gauche. La forteresse s'étendait sur plusieurs grands piliers et stalagmites, ses élégantes balustrades et ses arcs-boutants élancés donnant une fausse impression de la force sous-jacente de ses tours difformes et de ses puissants remparts de pierre noire. Le complexe Faen Tlabbar était un des bastions les plus imposants et majestueux de Menzoberranzan qui n'était pas sis sur le grand plateau de Qu'ellarz'orl, le quartier le plus prestigieux de la cité souterraine. Le palais de la Maison Tlabbar s'étendait le long du mur sud de la grande caverne de la Cité des araignées, ses hautes flèches surplombant le plateau dans l'ombre duquel il était construit, comme si les Matrones de la Troisième Maison désiraient pouvoir observer le plateau et les bastions de l'exaltée Maison Baenre auprès de laquelle elles vivaient.

Les manœuvres politiques des Faen Tlabbar étaient judicieusement semblables. Seules deux autres Maisons les dominaient dans la sombre hiérarchie de Menzoberranzan : les Baenre, la Première Maison, et les Barrison Del'Armgo, la Deuxième. Nimor pensait à juste titre que la Mère Matrone Tlabbar nourrissait de grandes espérances pour sa Maison. La Maison Del'Armgo était puissante mais ne possédait pas beaucoup d'alliés. Les Baenre, la plus puissante des Maisons, étaient affaiblis comme jamais depuis de nombreux siècles. Les Maisons comme les Faen Tlabbar

observaient les Baenre et se remémoraient leurs siècles de domination arrogante, de condescendance humiliante, en se demandant si l'heure était venue pour les Maisons mineures de s'unir afin de mettre fin une bonne fois pour toutes à leur règne.

— Une telle chose serait assurément plaisante à observer, se dit Nimor.

Il soupçonnait néanmoins que les Baenre pourraient bien se révéler plus puissants que ne le supposaient leurs rivaux pleins de ressentiment, mais le carnage lié à une telle attaque opportuniste serait des plus spectaculaires. Plusieurs Maisons majeures tomberaient car les Baenre ne disparaîtraient pas seuls dans la nuit éternelle. Un tel scénario servirait bien évidemment les projets de la Sainte Lame du Jaezred Chaulssin.

Nimor devrait toutefois attendre. Il avait l'intention de porter un coup sévère et brutal à la Maison Faen Tlabbar, pas de la pousser à attaquer la Maison Baenre. Ghenni Tlabbar, la Matrone de la Troisième Maison, allait mourir sous sa lame. Sa mort lui achèterait une trahison des plus importantes et placerait dans la main de l'assassin la dague qu'il comptait enfoncer dans le cœur de Menzoberranzan.

Un grattement et le cliquetis métallique de plusieurs armures de mailles attirèrent l'attention de Nimor. L'assassin se fondit tranquillement dans les ombres et attendit patiemment qu'une patrouille de guerriers Tlabbar, montés sur de grands lézards, finisse de gravir une petite stalactite voisine et encore vierge. Les pattes griffues des reptiles à la peau pâle étaient dotées de gros coussins charnus et adhésifs, ce qui leur permettait de s'accrocher aux surfaces les plus abruptes ; de nombreuses Maisons nobles menzoberranyres utilisaient ces créatures pour patrouiller les zones élevées de la vaste caverne de la cité. La Maison Faen Tlabbar était réputée pour ses escouades de cavalerie reptilienne. L'assassin étudiait les patrouilles Tlabbar depuis plus de une heure en prenant soin de noter avec précision leurs routes et leurs trajectoires.

Juste à l'heure, remarqua Nimor. *Vous êtes vraiment trop prévisibles, les gars.*

Les cavaliers étaient armés d'arbalètes et de lances prêtes à être dégainées et se suivaient les uns derrière les autres en tournant autour de la petite stalactite, leurs regards balayant le plafond de la caverne. Comme Nimor s'y attendait, le chef de la patrouille se tourna vers la gauche et suivit la courbe de l'éperon de pierre en descendant pour finalement disparaître de l'autre côté.

— Vous feriez bien de varier la trajectoire de votre itinéraire, Capitaine, murmura Nimor à la patrouille qui s'éloignait. Un individu intrépide comme moi-même pourrait être dissuadé par l'éventualité d'un retour inattendu de votre part.

D'un bond silencieux, Nimor se jeta dans les ténèbres et tomba dans la nuit éternelle.

En raison de la formation caverneuse, la Maison Faen Tlabbar ne contrôlait quasiment pas le plafond et les cavernes supérieures qui la surplombaient. Un gros pilier et deux petites stalactites reliaient le bastion au plafond, ce qui signifiait que la Maison possédait une sorte de point faible, une zone aveugle, juste au-dessus du toit de son palais. Nimor avait bien l'intention de mettre à profit cette faiblesse. Sa cape noire flotta dans son dos, l'air frais balayant son visage. Ce dernier se barra d'un sourire carnassier tandis qu'il savourait les longues secondes de sa chute dans le vide. Le corps rongé par le feu ténébreux de son héritage, il aurait aimé pouvoir se débarrasser de son apparence de roublard, mais le moment était malvenu.

En chute libre dans les hauteurs de la caverne, l'assassin prononça les paroles d'un sort d'invisibilité puis, le pinacle en forme de lance du palais central des Faen Tlabbar se rapprochant rapidement, stoppa brusquement sa chute en invoquant son pouvoir de lévitation. Quelques secondes à peine s'étaient écoulées depuis qu'il avait bondi de la stalactite abandonnée en surplomb et Nimor se posa sur l'arête effilée d'un toit en pente recouvrant une galerie, l'assassin invisible et discret. Il

tendit l'oreille pour s'assurer que personne ne l'avait détecté, puis il se laissa glisser, son mouvement aussi silencieux que la mort en maraude, jusqu'à l'endroit reliant la galerie au château lui-même.

Les drows de la Maison Faen Tlabbar étaient bien conscients de leur vulnérabilité aérienne et de nombreuses sentinelles étaient postées sur les remparts et dans les tours entourant le palais, leur vigilance dirigée vers d'éventuels intrus. Nimor les évita avec le plus grand soin. Les individus capables de voir l'invisible, et ils étaient nombreux, n'avaient pas coutume d'observer les airs à la recherche d'un adversaire invisible passant d'une ombre à l'autre avec la furtivité d'un maître assassin. Nimor s'inquiétait davantage des différentes barrières magiques qui défendaient la Maison. Il se protégeait généralement avec des sorts conçus pour contrecarrer et repousser les différentes formes de détection magique, mais ces enchantements n'étaient pas infaillibles.

Un éclat vert et doré scintillant autour de lui, l'assassin avança sur le toit de tuiles pentu d'une tour carrée. Les Faen Tlabbar, comme de nombreuses autres Maisons, utilisaient la magie pour éclairer et décorer les flèches et les balcons baroques de leur résidence. Nimor se coucha sur le ventre et se rapprocha encore plus du rebord, la tête la première, pour écouter les bruits en contrebas. Il s'attendait à trouver un poste de garde à cet endroit, ainsi qu'une entrée menant dans le manoir. Au cours des décennies passées, les Jaezred Chaulssin avaient utilisé leur magie pour espionner ce qu'ils pouvaient de la configuration et des défenses d'un grand nombre de Maisons majeures de plusieurs cités drows, et l'assassin svelte avait étudié avec attention les notes et les plans de la Maison Tlabbar réunis par son groupuscule. Les informations étaient bien sûr incomplètes et périmées car des zones du bastion étaient impossibles à scruter magiquement, le Jaezred Chaulssin n'ayant en outre pas espionné les Maisons de Menzoberranzan depuis très longtemps. Nimor aurait aimé obtenir des informations plus récentes grâce à des pots-de-vin ou la capture d'un garde Tlabbar, mais il n'avait pas eu le temps d'arranger de telles choses en raison de son calendrier très chargé.

Il entendit des bruits de pas sur le balcon situé juste en dessous de l'avant-toit sur lequel il était couché. Il dénombra deux gardes, dont un portant une cotte de mailles. Il allait devoir se montrer vif comme l'éclair, car le moindre petit cri pourrait ruiner son entrée dans le château. Avec une patience prudente, Nimor s'avança encore plus et découvrit une galerie arrondie sous l'avant-toit. Cette dernière menait sur la gauche à un escalier qui descendait vers les remparts inférieurs, tandis que sur la droite elle se terminait sur une entrée plongée dans la pénombre. La porte était ouverte. Un drow en armure se tenait juste en dessous de lui, le garde scrutant une cour intérieure en contrebas.

Nimor examina le guerrier un long instant en préparant son attaque, sa main faisant doucement glisser sa dague hors de son fourreau. C'était une lame d'acier enchantée vert et noir, sa surface humide miroitant sous la lueur féerique ambiante. Toujours invisible, il se laissa tomber du toit pour se réceptionner derrière le garde Tlabbar.

Les pieds de l'assassin émirent un petit bruit sourd sur les pierres de la galerie. Le garde commença à pivoter sur lui-même et ouvrit la bouche pour crier, mais Nimor, dans un mouvement impitoyable, posa sa main sur le visage du guerrier et enfonça sa dague à la base de son cou. La lame frôla la colonne vertébrale et le garde s'affaissa dans les bras de l'assassin, mort pour le compte.

Nimor laissa le cadavre du garde glisser sur le sol et tourna la tête vers l'autre sentinelle du poste de garde, un mâle portant les robes noires d'un mage. Le lanceur de sorts Tlabbar regarda dans la direction du bruissement et vit son compagnon s'effondrer au sol sans aucune raison apparente… car l'assassin était toujours invisible.

— Zilzmaer ? demanda-t-il avec intérêt. Que se passe-t-il ?

Nimor bondit en avant et enfonça sa dague ensanglantée sous le menton du mage, sa bouche se

refermant brusquement, la lame transperçant le cerveau. Le mage gigota violemment, puis se tordit de douleur et rendit l'âme.

— Chut, siffla l'assassin. Ce n'est rien. Bonne nuit.

Il déposa le cadavre du mage à côté de celui de son compagnon et se tourna vers l'entrée menant dans le château.

Sa dague à la main, il avança prudemment avant d'être stoppé par une barrière intangible et invisible qui lui bloquait l'entrée à l'instar d'un mur de pierres. Nimor fronça les sourcils, rassembla ses forces, et essaya une nouvelle fois de franchir le passage, en vain.

— Maudits soient-ils, grommela-t-il. Une interdiction.

Le bastion Tlabbar, ou du moins l'intérieur de l'édifice, était protégé par un puissant sort d'interdiction permanent qui empêchait tout ennemi d'entrer. Nimor était capable d'éviter ou de désamorcer certains pièges, mais le sort d'interdiction était bien trop puissant pour ses talents.

Ce qui explique la porte ouverte, se dit-il. *Les Tlabbar ont vraiment une pleine confiance dans leurs protections magiques. Que faire à présent ?*

Nimor rengaina sa dague et étudia la voûte d'entrée. Un sort d'interdiction pouvait être lancé de plusieurs façons pour protéger un bâtiment ou une zone, mais si les Tlabbar désiraient évoluer librement dans leur propre château, ils avaient dû créer une interdiction qui n'était pas trop difficile à franchir, peut-être avec un mot de passe ou un objet quelconque. L'assassin fouilla rapidement les cadavres des deux gardes assassinés, mais il ne découvrit rien qui ressemblait à un objet permettant de franchir l'interdiction.

Ça peut être n'importe quoi, pensa-t-il. *Une broche, une pièce de monnaie enchantée et glissée dans une bourse, une boucle d'oreille ou un collier…*

Il décida qu'il n'avait pas le temps de chercher. Il ramassa le cadavre du mage d'une main et le passa sur son épaule, puis il avança à grands pas vers l'entrée et s'arma de courage en la franchissant. Il pénétra dans le château sans rencontrer de résistance, comme si le sort de protection avait tout bonnement disparu.

C'est donc bien un objet que portent les gardes Tlabbar, se dit finalement Nimor.

Il pensa un instant conserver le cadavre du mage sur son épaule, au cas où il aurait d'autres sorts d'interdiction à franchir dans l'édifice, mais il abandonna cette idée. La furtivité et la rapidité étaient ses meilleures alliées et porter un cadavre n'était pas particulièrement discret. En sus, il était peu probable que les Tlabbar aient lancé deux sorts d'interdiction dans leur palais ou qu'ils utilisent le même objet pour franchir deux protections différentes. Il laissa retomber brutalement le corps du mage sur le sol près de l'entrée et avança dans la résidence palatiale.

L'entrée voûtée s'ouvrait sur un long passage au plafond élevé qui courait au-dessus d'un grand couloir. Des portes en boiszurkh clair ornaient le couloir et donnaient, si les vieilles cartes de Nimor étaient correctes, sur des bureaux, des petits salons, des salles d'exposition et d'autres pièces de la sorte. Il passa outre toutes ces salles et se hâta de traverser le passage pour rejoindre un petit escalier qui permettait d'accéder à l'étage inférieur. Il aperçut un glyphe de protection magique dans l'escalier, détectant le piège avant de l'enclencher. Au lieu de le désamorcer, il choisit de sauter par-dessus la marche et se réceptionna doucement sur les marches inférieures. L'escalier descendait en colimaçon dans le château et lui permit de rejoindre un autre passage de pierre noire, situé à quelques pas du cœur du bastion, qui menait à la chapelle de la Maison Tlabbar. Le sol de marbre noir poli aurait brillé comme un miroir si une source de lumière avait été approchée. Devant lui, deux gardes encadraient une grande double-porte qui menait dans le sanctuaire de Lolth.

Nimor sourit intérieurement et se félicita de sa précision. La Mère Matrone, et peut-être une ou

deux de ses filles, devaient se trouver à l'intérieur en train d'accomplir des rituels inutiles adressés à leur déesse muette.

Prenant bien soin de rester dans l'ombre, l'assassin du Jaezred Chaulssin scruta les environs pour s'assurer que personne d'autre n'approchait. Il examina les deux gardes qui flanquaient la porte. Ils semblaient être de jeunes officiers, vêtus fièrement en raison de leur service exalté comme gardes de la Mère Matrone, mais Nimor ne faisait pas confiance à cette simple observation. Il était persuadé qu'ils n'étaient pas de simples sentinelles. Il décida de les éviter.

Se concentrant, Nimor leva sa main gauche sur laquelle brillait un anneau noir comme jais. L'anneau d'ombres était probablement son arme la plus utile, un objet qui lui conférait un nombre important de facultés magiques. Il invoqua un des pouvoirs de l'anneau et se fondit dans les ombres du passage obscur pour réapparaître de l'autre côté de la double-porte de la chapelle, dans le sanctuaire le plus sacré de la Maison Tlabbar.

Le temple se trouvait presque au centre du grand palais, son dôme élégant se dressant en surplomb, orné du symbole arachnide de Lolth ciselé d'argent et de jais. La chapelle était baignée d'une lueur argentée sinistre qui soulignait la richesse considérable avec laquelle la Maison Faen Tlabbar avait décoré le sanctuaire de la Reine Araignée. Nimor ne ressentit toutefois aucune admiration pour les babioles dorées et les images incrustées de joyaux.

La Mère Matrone Ghenni et deux de ses filles se trouvaient devant l'imposante statue de pierre noire de leur déesse silencieuse, à plat ventre sur le sol : elles devaient probablement supplier Lolth de leur accorder de nouveau ses faveurs. Personne d'autre n'était présent dans le sanctuaire. La Mère Matrone ne voulait apparemment pas que ses gardes et ses serviteurs puissent la voir elle et ses filles se prosterner et s'humilier dans leurs vénérations privées. Les informations que Nimor possédait sur la Maison Faen Tlabbar étaient justes.

L'assassin dégaina silencieusement sa rapière et avança en lorgnant sa victime. Ghenni était une elfe noire d'une grande beauté, une femelle au corps voluptueux et à la grâce ondoyante qui lui permettaient d'afficher ses années bien mieux que de nombreuses drows plus jeunes qu'elle. Il aperçut un éclat métallique sous ses robes émeraude, une tunique de mailles, et sourit. Sans la protection de la Reine des Araignées, la Mère Matrone de cette puissante Maison ne se considérait manifestement pas en totale sécurité dans sa propre résidence.

La Mère Matrone arrêta un instant ses méditations, comme si elle avait détecté quelque chose : un petit bruit, une ombre mouvante ou tout simplement son intuition. Elle se mit à genoux et tourna la tête, la méfiance déformant son beau visage.

— Sil'zet, Vadalma, siffla-t-elle. Nous ne sommes pas seules.

Les deux filles, étendues sur le sol de pierre froid, s'arrêtèrent immédiatement. Elles scrutèrent la chapelle de leurs regards méfiants. Ghenni se releva doucement et saisit une baguette à sa ceinture.

— Qui êtes-vous ? demanda-t-elle. Qui ose déranger nos prières ?

Nimor ne répondit rien et se rapprocha davantage. La Mère Matrone ne le voyait pas, il en était convaincu, mais lorsqu'il se retrouva finalement à portée de lame de la drow, l'assassin sentit une *présence* se fixer dans la salle. Une force démoniaque invisible prenait forme dans l'air à proximité du dôme.

— Prenez garde, Vénérée Matrone, siffla une voix glaciale. Un assassin invisible se rapproche de vous.

La Mère Matrone de la Maison Faen Tlabbar ne broncha pas. Ses deux filles se relevant tant bien que mal, Ghenni recula de deux pas et fit un geste avec sa baguette en prononçant d'un ton brusque son mot de commande. Une sphère de ténèbres bouillonnantes jaillit de la baguette et explosa

dans le dos de Nimor en une boule d'ombres glaciales, ses appendices affamés claquant l'air à la recherche de leur proie. L'assassin passa outre le sort car il s'apprêtait à bondir sur la haute prêtresse. Dans un geste d'une précision parfaite, il embrocha la Mère Matrone Faen Tlabbar avec sa rapière. La lame était aussi noire que la nuit, formée d'ombres intangibles qui pénétrèrent facilement la tunique de mailles de la drow comme si elle n'existait pas. Les effets de la lame d'ombres furent immédiats et meurtriers. Nimor transperça son cœur en lui souriant cruellement… même si elle ne pouvait toujours pas le voir.

— Bien le bonjour, Mère Matrone, siffla-t-il à voix haute. Vous trouverez peut-être les réponses que vous cherchiez lorsque vous entrerez dans les fosses ténébreuses de Lolth.

Ghenni ouvrit la bouche et cracha du sang. Elle recula en titubant, ses mains empoignant la lame pénétrant son cœur, puis ses yeux roulèrent dans leurs orbites et elle s'effondra à terre. Nimor retira sa rapière magique du cadavre et bondit prestement sur la fille située à sa gauche, Sil'zet, le démon prenant forme au-dessus du cadavre de Ghenni. C'était une créature squelettique auréolée d'un halo de flammes verdâtres et armée d'un cimeterre en os nimbé d'un éclat noir.

Apparemment, le démon voyait parfaitement Nimor car il se jeta directement sur lui. Il tenta de le frapper à la tête avec son cimeterre, mais l'assassin esquiva simplement son coup. La créature retourna cependant sa lame avec une rapidité surprenante et essaya de le toucher au torse. Nimor lui jeta un regard mauvais et recula en sautant, ses plans momentanément contrariés. Derrière le démon, il vit Sil'zet dérouler un parchemin, tandis que Vadalma se penchait pour ramasser la baguette de sa mère tout en se protégeant avec une dague.

— Tu ne sortiras pas vivant de ce temple, assassin ! cria Vadalma. Gardes ! À l'aide !

Nimor entendit les gardes ouvrir maladroitement la double-porte du sanctuaire de Lolth. Il recula avec agilité devant le démon d'os, peu désireux de l'affronter. Il était même inutile d'essayer de tuer un démon gardien. Il lui restait quelques instants pour agir et il voulait en profiter. L'assassin s'avança en effectuant un roulé-boulé pour esquiver le démon et se releva à côté de Sil'zet qui prononçait les paroles incantatoires de son parchemin. Il enfonça sa dague dans le creux de ses reins et para le cimeterre du démon d'os avec sa rapière noire. La fille Tlabbar poussa un hurlement de douleur en essayant de reculer, mais Nimor lui fit un croc-en-jambe expert. Elle s'effondra au sol en gigotant. Nimor suivit son mouvement et enfonça la pointe de sa rapière dans sa clavicule.

Le démon lui fit payer son inattention. Hurlant de rage, il bondit sur lui en faisant des moulinets avec son cimeterre d'os et lui infligea une profonde et douloureuse entaille au niveau de l'omoplate, l'assassin essayant de se dégager. Nimor serra les dents de douleur et recula en roulant au sol avant que la créature le coupe en deux.

Vadalma prononça en aboyant le mot de commande de la baguette de sa mère et dirigea la sphère d'ombres dans la direction du Jaezred Chaulssin, des tentacules noirs aussi froids et tranchants que des lames de rasoir lacérant les chairs de l'assassin.

Les sentinelles postées à l'entrée pénétrèrent finalement dans le sanctuaire, leurs armes dégainées, leurs visages impassibles et inexpressifs. Elles se rapprochèrent de Nimor avec une rapidité stupéfiante, avançant tant bien que mal en tournant rapidement la tête pour le suivre comme si le bruissement de ses bottes sur le sol et ses halètements le trahissaient.

J'ai accompli ma mission, décida Nimor.

Ghenni était morte et Sil'zet était manifestement mourante. Ses talons martelant le sol de marbre, la drow se noyait dans son propre sang. L'assassin aurait aimé pouvoir également éliminer Vadalma, mais le démon et les sentinelles (si elles étaient véritablement des gardes drows) compliquaient la situation au-delà de toute résolution pratique.

Son visage affichant une grimace résignée, Nimor recula de plusieurs pas et s'évanouit grâce au pouvoir de son anneau pour réapparaître un instant plus tard à proximité du balcon par lequel il était entré dans le palais. Le sort d'interdiction l'empêchant de quitter le château par l'intermédiaire d'un bond extradimensionnel, l'assassin ramassa simplement le cadavre du mage Tlabbar qu'il avait abandonné près de la voûte d'entrée et s'élança à l'extérieur. L'entaille déchirant son omoplate le brûlait horriblement et ses jambes le faisaient souffrir à l'endroit où les noirs appendices glacials du globe ténébreux l'avaient frappé. Nimor prit cependant une profonde inspiration et s'autorisa un sourire carnassier de triomphe.

— Heureux drows, dit-il aux cadavres étendus à ses pieds. Lorsque les Tlabbar découvriront que vous gardiez la porte par laquelle je me suis introduit dans le palais, je peux vous assurer que vous serez vraiment satisfaits d'être déjà morts.

Les deux cadavres ne lui répondirent bien évidemment pas. Ils ne pouvaient plus le faire.

Nimor jeta un coup d'œil sur les lueurs féeriques auréolant les remparts du château, l'oreille tendue vers les cris d'alerte et de désarroi en provenance du palais. Il aurait aimé pouvoir savourer leur détresse un instant encore, mais ses poursuivants allaient bientôt apparaître. Poussant un dernier soupir, il serra son poing autour de son anneau d'ombres et lui commanda de le faire disparaître.

Chapitre 4

Halisstra et Ryld avaient pu s'affronter sur deux parties grâce au petit plateau de *sava* de voyage que le maître d'armes portait dans un petit sac à sa ceinture. Ryld Argith avait gagné les deux parties, Halisstra l'ayant cependant mis en difficulté chaque fois. Elle avait toujours aimé le *sava* et s'était vite aperçue qu'elle jouait contre un maître. De longues et silencieuses heures s'égrenèrent dans l'obscurité, les lamies n'ayant visiblement pas découvert leur nouvelle cachette.

— Je n'arrive pas à croire qu'elles ne nous aient pas suivis, lui fit remarquer Halisstra à la fin de la seconde partie.

— Nous avons tué un grand nombre de leurs créatures esclaves. Les lamies les ont sacrifiées de manière irréfléchie et je suppose qu'elles n'en possèdent peut-être plus beaucoup pour fouiller avec soin toute la cité. (Ryld lui adressa un sourire cruel.) Il est vrai que nous avons également tué quelques lamies. Elles n'ont peut-être plus autant hâte de nous retrouver.

— Tant qu'elles nous laissent tranquilles, ajouta Halisstra.

Le jeu de *sava* ne concentrant plus leur intérêt, la prêtresse s'aperçut qu'elle avait horriblement faim. Ils avaient consommé un petit déjeuner très léger avant le lever du soleil en puisant dans les quelques provisions ramenées de Ched Nasad, et Halisstra était sûre que la journée tirait à présent à sa fin. Les drows étaient capables de se priver de nourriture bien plus longtemps que la majorité des autres races, mais les combats suivis des longues heures de garde dans ces catacombes l'avaient complètement épuisée.

— J'ai faim, dit-elle à Ryld en se signant. Les choses me paraissent calmes. Je retourne voir les autres et je ramène de quoi manger. Reste vigilant.

— Hâtez-vous de revenir, lui murmura le maître d'armes en opinant de la tête.

Halisstra se releva et s'enroula dans son *piwafwi*. Le silence et l'obscurité régnaient dans le tunnel, leur environnement n'ayant pas changé en plusieurs heures. Faisant preuve de la plus grande discrétion, elle se dirigea doucement vers la galerie où les autres attendaient que Pharaun prépare ses sorts. Elle entendit des chuchotements devant elle, Quenthel et Danifae discutant à voix basse dans la galerie abandonnée.

Halisstra sentit un pincement au cœur. En y réfléchissant, elle jalousait le fait que sa captive de guerre et la haute prêtresse puissent discuter.

Je n'aurais jamais dû les quitter des yeux, se gronda-t-elle. *J'ai laissé Quenthel me diriger comme elle le fait avec les mâles !*

Elle se rapprocha discrètement de ses compagnons, une ombre furtive avançant dans l'obscurité. Pharaun était assis, enveloppé d'une couverture et adossé contre le mur, ses yeux lourds de fatigue, à moitié fermés, évoquant sa profonde Rêverie. Quenthel et Danifae étaient assises côte à côte, à quelques pas du mage, à proximité du passage dans lequel se tenait Halisstra.

— Que feras-tu, ma fille, lorsque nous serons revenus à Menzoberranzan ? Tu penses que de hautes fonctions y attendent ta maîtresse ? lui demanda Quenthel, ses propos empreints de mépris et d'ironie.

— Je ne sais pas, Maîtresse, lui répondit Danifae au bout d'un instant. Je n'y ai pas encore

réfléchi.

— Foutaises d'orques ! Tu y réfléchis depuis le moment où je t'ai vue dans la salle d'audience de la Maison Melarn. En fait, je pourrais même me hasarder à te dire ce qui occupe tes pensées. Tu te demandes comment tu pourrais initier ton retour dans la Maison Yauntyrr à Eryndlyn, avec Halisstra Melarn comme captive de guerre.

— Je n'oserais jamais penser une telle…

— Garde tes protestations innocentes pour quelqu'un de plus crédule, ma fille, lui dit Quenthel en riant cruellement. Et tu n'as pas répondu à ma question. Pourquoi devrais-je te ramener toi et ta maîtresse à Menzoberranzan ?

— J'espère pouvoir vous démontrer, lui dit Danifae d'une voix hésitante, mon utilité afin que vous me donniez l'occasion de pouvoir vous servir.

— Je vois que tu ne réponds pas au nom de ta maîtresse cette fois-ci, lui dit Quenthel en grognant. Je devrais donc récompenser ton insolence perfide en t'accueillant au sein de la Maison Baenre ? Alors que je sais que tu n'es qu'une vipère opportuniste qui n'hésite pas à abandonner sa maîtresse quand l'envie lui en prend.

— Vous vous méprenez sur mon compte, lui répondit Danifae. Adopter les nobles les plus précieux d'une Maison déchue est une coutume ancestrale chez les drows. Ma maîtresse et moi…

Les serpents du fouet de Quenthel sifflèrent et firent claquer leurs gueules à quelques centimètres du visage de Danifae qui finit par se taire.

— Je pense, rétorqua Quenthel, que je ne me suis pas trompée. Tu es une femelle aux manières affectées et flatteuses qui n'a pas eu la force nécessaire d'empêcher de se faire capturer comme esclave. À mes yeux, tu n'es rien d'autre qu'un bel objet inutile… ou alors tu es une petite flagorneuse très patiente et rusée, auquel cas tu ne serais pas très utile dans ma Maison. (Elle se recula en lui souriant d'un air méprisant.) Je devrais peut-être informer Halisstra de cette discussion. Je doute que ta maîtresse se satisfasse d'apprendre ô combien tu aimes parler en son nom. Cette attitude est des plus malséantes chez une servante.

— C'est votre droit, Maîtresse, lui dit Danifae en inclinant la tête. Vous pouvez faire de moi tout ce que vous voulez. Moi, je vous obéirai. (Elle prit de nouveau un air docile et se lécha les lèvres.) Ma captivité m'a permis de comprendre certaines choses quant à la nature du pouvoir. Je sais ce que signifie posséder un pouvoir absolu sur une autre personne. Si je ne peux pas moi-même posséder un tel pouvoir, le seul choix qui me reste est de me placer entre les mains d'une femelle qui comprend également la nature de ce pouvoir. Halisstra Melarn demeure ma maîtresse, mais seulement parce que vous le voulez. Lorsque le temps viendra pour vous de réfléchir à cette question, je vous prie de reconsidérer ma proposition : je pourrais vous démontrer mes autres talents uniques et saisir la chance de devenir votre esclave. Vous comprenez bien plus l'exercice du pouvoir que ma maîtresse.

— Cesse tes flatteries inutiles, ma fille, lui dit Quenthel. (Elle se releva doucement et s'approcha de Danifae, la prêtresse regardant la servante agenouillée avec un sourire aux lèvres.) Je t'ai déjà dit que j'avais deviné ton petit jeu malgré tes traits séduisants. En outre, le silence est une des nombreuses qualités que j'apprécie chez les personnes que je choisis de prendre sous mon aile bienveillante.

— Je vous en supplie, Maîtresse, murmura Danifae. (Elle se pencha en avant et blottit son visage contre les cuisses de Quenthel, les yeux fermés, ses bras entourant les jambes de la haute prêtresse.) Je ferais n'importe quoi pour gagner vos faveurs. Je vous en prie.

Le fouet-serpent de Quenthel se tortilla et caressa les cheveux argentés de la captive de guerre. La Maîtresse de l'Académie demeura silencieuse, le même sourire froid barrant son visage.

Lorsqu'elle tendit la main pour relever doucement le menton de Danifae, elle se baissa pour la dévisager avec attention.

— Écoute-moi bien, lui dit Quenthel à voix basse. Je sais exactement ce que tu essaies de faire et je peux t'assurer que tu ne gagneras pas à ce petit jeu. Les femelles de la Maison Baenre sont d'une nature bien plus résistante que les faiblardes de la Maison Melarn. Profite bien de chaque minute, tentatrice, car à l'instant où tu ne m'amuseras plus, tu mourras.

Quenthel retira sa main et s'éloigna pour reprendre ses allées et venues dans la galerie poussiéreuse. Danifae se releva et retourna à l'endroit où Halisstra l'avait laissée ; elle s'agenouilla avec grâce et reprit son attente.

Halisstra souffla doucement dans le passage obscur et fit jouer ses muscles tendus. Elle ne s'était pas aperçue de la tension imprimée sur son corps.

Et maintenant, que faire de Danifae ? se demanda-t-elle.

Au cours de la longue captivité de Danifae, la fille Melarn avait plus d'une fois utilisé sa beauté pour s'attirer des faveurs. Si elle parlait à la captive de son entretien avec Quenthel, Halisstra savait comment Danifae réagirait. En feignant son absence de loyauté à l'égard de la Maison Melarn, elle avait simplement tenté de mettre Quenthel à l'épreuve afin de savoir comment cette dernière considérait Halisstra : une excuse plausible pour approcher Quenthel. En jouant sur ce scénario, Danifae pouvait prétendre qu'elle essayait simplement de manœuvrer Quenthel afin de savoir s'il existait une place pour elle et sa maîtresse dans la Maison de l'influente prêtresse. Danifae finirait par lui présenter des excuses dociles et demanderait à sa noble maîtresse de lui ôter la vie si ses actions l'avaient contrariée.

D'un autre côté, la manœuvre de Danifae pouvait être considérée comme une véritable trahison. Si la servante trouvait le moyen d'échapper au lien magique qui la retenait captive, elle aurait besoin de l'assentiment de Quenthel pour que sa liberté ne lui coûte pas la vie. Il était possible que la nature capricieuse de la haute prêtresse Baenre empêche Danifae de chercher à se libérer de ses entraves. Après tout, si Danifae parvenait à se libérer et se tournait ensuite vers Quenthel pour qu'elle lui garantisse sa liberté recouvrée, la Baenre pourrait choisir de supprimer la drow en raison de sa trop grande présomption. Les drows aimaient encourager les rêves de liberté des esclaves pour finalement les briser l'instant d'après.

Vingt-quatre heures plus tôt, Halisstra considérait encore Danifae comme l'une de ses possessions les plus précieuses. Elle lui était non seulement des plus loyales, mais elle était également sa confidente, et peut-être même une amie… et cela malgré sa loyauté imposée. Elles avaient toutes deux partagé de nombreuses distractions et intrigué d'innombrables fois. Danifae avait accepté volontiers de la suivre dans son exil, de partager ses épreuves et de continuer à la servir. Elle aurait bien évidemment payé de sa vie un tout autre choix si elle avait décidé de demeurer dans la Maison Melarn après la fuite de Halisstra, mais elle s'était montrée vraiment enthousiaste à l'aider… peut-être trop !

Voilà maintenant que je m'inquiète d'affronter ou de punir ma propre servante, se dit Halisstra. *Lolth m'a assurément fait tomber bien bas.*

Ravalant sa rancœur au plus profond de son être, Halisstra revint doucement sur ses pas. Elle n'avait plus faim, mais il était nécessaire de dissiper tout soupçon. Elle se retourna de nouveau et avança moins discrètement en direction du refuge de leur groupe, ses bottes raclant les pierres ensablées de la galerie, ce qui produisit un doux murmure dans le silence accablant qui régnait. Elle allait agir comme si elle n'avait rien entendu, mais elle garderait dorénavant un œil vigilant sur Quenthel et Danifae.

Nimor Imphraezl, vêtu de son *piwafwi* à capuche, avançait au milieu des grands palais et des stalagmites déchiquetées du plateau de Qu'ellarz'orl. Il portait l'insigne d'un marchand et jouait le rôle d'un roturier nanti ayant quelques affaires à régler sur le vaste plateau des plus grandes Maisons nobiliaires de Menzoberranzan. Son déguisement était discret car une personne attentive aurait pu deviner ses origines nobles en observant sa démarche confiante et ses manières désinvoltes. Ce genre d'apparence illusoire n'était pas rare chez les mâles de haute naissance qui désiraient passer incognito. Certains des sorts qu'il maîtrisait auraient suffi à lui donner une tout autre apparence, mais le Jaezred Chaulssin savait depuis longtemps que les plus simples déguisements étaient souvent les meilleurs. La plupart des maisons drows étaient protégées par des gardiens qui avaient la faculté de percer les voiles illusoires arcaniques, mais un déguisement ordinaire nécessitait une vigilance plus commune que les elfes noirs avaient tendance à oublier.

Il croisa deux guerriers Baenre qui avançaient dans la direction opposée. Les deux jeunes nobles le lorgnèrent avec une curiosité certaine, mais sans aucune méfiance. Nimor s'inclina bien bas et leur lança une civilité quelconque. Les jeunes débauchés lui jetèrent un ou deux regards par-dessus leurs épaules en poursuivant toutefois leur chemin. À moins de se savoir protégés, les mâles Baenre hésitaient désormais à s'attirer des ennuis dans les rues de la cité. Nimor zigzagua quelque peu sur le plateau afin de s'assurer qu'ils n'avaient pas changé d'avis pour le suivre. Revenant une dernière fois sur ses pas pour perdre tout poursuivant, il se tourna vers un grand palais fortifié situé à proximité du centre du plateau et s'approcha de la grille.

La Maison Agrach Dyrr, la Cinquième Maison de Menzoberranzan, était sise autour, et à l'intérieur, de neuf tours de pierre rocheuse qui étaient délimitées par une grande fosse asséchée. Les éperons rocheux étaient reliés par un élégant mur de pierre renforcé, incroyablement mince et résistant. Des arcs-boutants, élancés et superbes, raccordaient les tours naturelles à celles érigées par les drows, le tout formant au centre de l'enceinte un petit essaim de minarets et de flèches qui se dressait à quelques centaines de mètres au-dessus du plateau. Un pont sans balustrade, en forme de simple et élégante arche, franchissait le gouffre abrupt qui entourait la structure.

Nimor avança sur le pont, sa démarche énergique. Un groupe de plusieurs gardes et deux mages à l'apparence guerrière l'attendaient de l'autre côté.

— Arrêtez-vous, lui lança le capitaine des gardes. Qui êtes-vous et que venez-vous faire dans la Maison Agrach Dyrr ?

L'assassin s'arrêta, un sourire barrant son visage. Il détecta les innombrables instruments meurtriers dirigés sur lui, comme s'il pouvait subitement leur répondre d'une façon des plus imbéciles.

— Je suis Reethk Vaszune, fournisseur de composantes et de réactifs magiques, répondit-il en baissant la tête, les bras écartés. Dyrr l'Ancien m'a convoqué afin de discuter des tarifs de mes marchandises.

Le capitaine se détendit avant de répondre.

— Le maître nous avait prévenus de votre arrivée, Reethk Vaszune. Veuillez me suivre.

Nimor suivit le capitaine drow et traversa plusieurs grands salons et de vastes salles au plafond élevé situés au cœur même du château Agrach Dyrr. Le guerrier drow l'accompagna jusqu'à une petite salle d'attente élégamment décorée de coraux exotiques et de calcaire taillé en forme de kuo-toas, les créatures aquatiques qui vivaient dans certaines mers souterraines de l'Outreterre. Ces décorations évoquaient la richesse et le goût de la Maison, ainsi que son arrogance.

— Maître Dyrr va bientôt arriver, l'informa le capitaine.

Quelques instants plus tard, une porte secrète coulissa doucement dans le mur opposé et Dyrr l'Ancien apparut. Le vieux mage était assurément décrépit, une chose rare chez les elfes, et encore plus chez les drows. Il s'appuyait sur un grand bâton de bois noir et sa peau d'ébène était aussi fine et délicate qu'une feuille de parchemin. Une étincelle vivace et froide brillait dans les yeux du mage, la preuve même de l'ambition et de la vitalité qui couraient encore dans son corps âgé.

— Nous sommes heureux de vous revoir aussi tôt, Maître Reethk, déclara le vieux drow d'une voix sèche et grésillante. Avez-vous réussi à obtenir les choses que nous désirions ?

— Je pense que vous serez satisfait, Seigneur Dyrr, répondit Nimor.

Il jeta un regard au capitaine qui observa le vieux mage afin de s'assurer qu'il pouvait disposer. Dyrr le congédia avec un petit geste de la main, puis le mage fit un autre geste et prononça une parole arcanique, la salle se retrouvant subitement envahie par une sphère d'obscurité rampante qui sifflait et gémissait comme si elle était vivante.

— J'espère que tu me pardonneras, jeune drow, de prévenir toute tentative d'espionnage dans cette salle, dit le mage d'une voix rauque. Les oreilles indiscrètes sont légion à Menzoberranzan.

Il se dirigea vers un siège richement décoré en traînant les pieds et se laissa glisser en révélant sa nuque flétrie à Nimor.

— C'est une précaution des plus raisonnables, affirma Nimor.

— L'ancien ne se méfie pas de moi, remarqua l'assassin. Il me fait entièrement confiance, une chose peu probable, ou alors son assurance est remarquable. S'il ne craint pas de s'isoler ainsi en ma compagnie, c'est qu'il ne connaît pas mes forces ou alors que je me trompe à son sujet.

— *C'est bien* de l'assurance, jeune drow, lui lança le mage, et tu te trompes à mon sujet car nous cachons tous les deux bien des choses. (Dyrr s'esclaffa d'un rire gras et râpeux.) Oui, je lis dans tes pensées. Je ne suis pas arrivé à cet âge vénérable en faisant preuve de négligence. Mais assieds-toi. Nous allons oublier ces absurdités et nous occuper de notre affaire.

Nimor écarta les mains en signe d'assentiment et s'assit en face du vieux mage. Il mit de l'ordre dans ses pensées et verrouilla ses secrets les plus noirs dans un lieu isolé afin que Dyrr ne puisse pas y accéder. Il se concentra uniquement sur leur affaire commune.

— Vous avez sans nul doute appris le décès malheureux de la Mère Matrone de la Maison Faen Tlabbar ? lui demanda l'assassin. Et de sa fille Sil'zet.

— Cela ne m'a pas échappé. Les Tlabbar se sont hâtés de crier au meurtre devant le Conseil régnant. Mais je me demande bien à quelles actions ils espéraient pousser les autres Mères Matrones ?

— Leur chagrin était peut-être trop important, lui proposa Nimor.

D'un geste délicat, il plongea la main dans une bourse à sa ceinture pour que le mage puisse bien l'apercevoir. Il en retira une broche de platine portant le symbole des Faen Tlabbar : deux courbes surmontées d'un rubis. Nimor la posa sur une petite table.

— C'est le symbole familial de la Mère Matrone que j'ai réussi à dérober comme souvenir pour vous la donner. J'espère que vos protections contre la scrutation sont puissantes, Seigneur Dyrr. Car les mages de la Maison Tlabbar vont sans doute chercher à localiser cet objet avec tous leurs sorts de détection.

— Ce sont des enfants à moitié idiots qui tâtonnent encore dans l'obscurité, murmura Dyrr. Les secrets de l'Art que j'ai oubliés il y a plus de cinq cents ans commencent à peine à être découverts par leur Maison remplie de mages.

Il tendit sa main quasi squelettique et soupesa la broche dans sa paume.

— Je suis persuadé que vous possédez le moyen de confirmer l'authenticité de cet objet, lui dit Nimor.

— Oh, je te crois, assassin. Je ne pense pas que tu te joues de moi, mais je l'examinerai tout de même plus tard pour en être convaincu.

Le mage reposa la broche sur la table et se laissa aller en arrière dans son siège. Nimor attendit patiemment que Dyrr se mette à l'aise, un sourire satisfait illuminant le visage du vieux mage.

— Bon, lança finalement le mage, un de ses longs doigts minces tapotant son bâton, je t'avais demandé au cours de notre dernière réunion de me prouver l'étendue des pouvoirs de ta confrérie en supprimant un ennemi de ma Maison. Je suppose donc que tu as réussi parfaitement. Tu as donc dorénavant toute mon attention. Que peut bien vouloir le Jaezred Chaulssin de la part de la Maison Agrach Dyrr ?

Nimor s'agita et jeta un regard appuyé au mage. Dyrr était assurément très bien renseigné pour connaître ce nom. Peu de personnes en dehors de leur cabale le connaissaient. Nimor avait même évité de le mentionner lorsqu'il avait contacté le vieux seigneur. Il se demanda ce qu'il avait bien pu laisser transparaître pour que le mage puisse le deviner. Il se demanda également s'il pouvait laisser Dyrr en possession de ce secret.

— Ne t'inquiète pas, jeune drow, l'avertit Dyrr. Tu n'as rien dit que je sache déjà. Je connais l'existence de la Maison des Ombres depuis un long moment.

— Je suis impressionné, répondit Nimor.

— C'est faux, tu crois que je me vante inutilement. (Dyrr lui indiqua son visage et sourit froidement.) Je n'ai pas l'habitude de bluffer ou de me lancer dans de vagues hypothèses. J'ai détecté, il y a bien longtemps, une activité secrète entre plusieurs grandes cités drows et découvert l'existence d'une union clandestine entre plusieurs Maisons prétendument mineures, ces Maisons possédant chacune des assassins renommés, chacune dirigée en réalité par des mâles, chacune alliée les unes aux autres. Ces familles qui auraient dû être dévorées par les rivalités de leurs ambitieuses matriarches ont survécu grâce aux décès violents et opportuns de tous leurs ennemis respectifs.

» Il est vrai que je trouve ironique que les Maisons du Jaezred Chaulssin doivent, par définition, être considérées comme les traîtresses les plus noires par les cités suffisamment infortunées pour les abriter. Placer la loyauté envers sa Maison au-dessus de la loyauté envers sa cité n'est bien évidemment pas un énorme péché, mais reconnaître un lien de fidélité avec une Maison d'une autre cité est une tout autre histoire, tu ne crois pas ?

— Vous semblez connaître tous nos secrets, répondit Nimor, son esprit complètement vidé.

Il étudia le mage avec soin en essayant de chasser toutes les interrogations de son esprit.

— Pas tous, poursuivit Dyrr l'Ancien. Je paierais cher pour savoir comment votre groupe dirige ses Maisons, où réside votre véritable force et qui dirige votre faction. Vous avez pris comme nom de baptême l'ancienne cité de Chaulssin qui est tombée dans l'ombre il y a plusieurs centaines d'années. Je me demande s'il existe un lien entre votre nom et la destinée de cette cité.

Il en sait vraiment beaucoup trop, se dit Nimor.

Il jeta un regard noir au vieux mage en devinant que Dyrr avait dû lire cette dernière pensée. Le mage drow l'examina simplement avec son regard froid et inclina la tête. L'assassin recouvra le contrôle de ses pensées et décida de changer de sujet.

— Par égard pour notre amitié, j'admets volontiers qu'il serait préférable pour tous les individus impliqués que vous n'utilisiez pas votre savoir pour attirer l'attention. Nous désirons vivement que nos secrets ne soient pas révélés au grand jour.

— Je ferai ce que tu veux. Je ne désire pas m'attirer ton inimitié. Il serait déplorable que le

Jaezred Chaulssin devienne mon ennemi.

— Cela ne serait pas déplorable, Seigneur Dyrr ; cela vous serait fatal.

— C'est possible. Mais quoi qu'il en soit, je ne révélerai pas vos secrets.

Le vieux drow rit doucement en serrant son bâton de sa main flétrie.

— Revenons-en à notre affaire, jeune drow. Toi et tes compagnons avez prouvé vos talents en assassinant la Mère Matrone Tlabbar, l'ennemie de ma Maison. Je suis donc impressionné. Que voulez-vous de la Maison Agrach Dyrr ?

— J'ai besoin d'un allié à Menzoberranzan, Seigneur Dyrr, et je serais satisfait que vous soyez cette personne. (Nimor se pencha en avant et lui adressa un grand sourire.) Certains événements vont bientôt mener à la chute des Maisons qui vous sont encore supérieures. Si vous choisissez de rejoindre notre alliance, la Maison Agrach Dyrr pourrait très bien se retrouver à la tête de la cité. Nous pensons que vous avez les capacités nécessaires pour guider la Cité des araignées dans les temps troublés qui s'annoncent.

— Et si je refuse, nous mourrons tous ?

Nimor haussa les épaules.

— Au vu de l'incertitude de l'époque actuelle, poursuivit Dyrr, j'hésite à embrasser une cause dont je ne sais presque rien.

— C'est compréhensible. Je vais bien évidemment vous en dire davantage et j'espère que vous saurez reconnaître la sagesse, dans l'incertitude de cette époque actuelle, de prendre des décisions agressives et déterminées afin de recouvrer la certitude que vous appréciez davantage. Imprimez votre vision des choses sur ces événements au lieu de les laisser limiter votre imagination.

— Des paroles faciles à prononcer, jeune assassin, mais bien plus difficiles à mettre en œuvre, répondit Dyrr.

Le vieux mage demeura silencieux un long moment en dévisageant l'assassin de son regard fixe et menaçant. Nimor le soutint sans sourciller et se demanda une fois encore ce que pouvait bien dissimuler le grand mage Agrach. Dyrr lui sourit une nouvelle fois, sans doute après avoir lu ses pensées, et s'agita sur son siège.

— Très bien, Prince de Chaulssin. Tu as piqué ma curiosité. Explique-moi précisément ce que tes paroles signifient, ainsi que ton plan, et je pourrai te dire si la Maison Agrach Dyrr appuiera ou non les actions intrépides de ton groupuscule.

— Rapprochez-vous tous, mes chers amis, déclara Pharaun avec un grand geste du bras, afin que je vous explique certaines choses que vous devez connaître sur notre voyage dans les ombres.

Le mage se tenait avec assurance au centre de la pièce, les bras croisés, son visage n'exprimant plus la fatigue ou le désespoir liés à leur fuite passée. Après s'être extirpé de sa Rêverie peu de temps avant l'aube, il avait passé une heure quasi entière à préparer des dizaines de sorts en consultant ses grimoires de voyage.

Même si ses compagnons ne s'étaient pas rapprochés davantage de lui comme il le leur avait demandé, leur attention était fixée sur Pharaun. Ce dernier affichait un grand sourire, leur intérêt le satisfaisant. Il joignit ses mains dans son dos, comme il le faisait à Sorcere lorsqu'il enseignait aux novices, puis commença.

— Quand nous serons prêts, je vous conduirai sur une route qui longe la Frange, la frontière du plan des Ombres. Nous nous déplacerons assez rapidement et de légers problèmes comme par exemple des montagnes gelées, des monstres voraces ou des humains bornés ne nous ralentiront pas

le moins du monde. J'estime que le voyage nous prendra entre dix et douze heures pour rejoindre Mantol-Derith, si d'aventure nous ne nous perdons pas et que je ne vous mène pas à votre mort dans ce plan étranger et distant de Faerûn.

— Tu n'es pas des plus rassurants, Pharaun, soupira Ryld.

— Oh, je ne me suis jamais perdu dans l'Ombre profonde et je ne connais aucun mage à qui cela soit arrivé. Il est bien évident que si c'était le cas, je n'aurais jamais entendu reparler d'un individu aussi infortuné… et maintenant que j'y pense, cela expliquerait peut-être la disparition d'un jeune mage que je connaissais…

— Ne t'éloigne pas du sujet, lui dit Quenthel d'un ton brusque.

— Ah oui, désolé. Il existe cependant deux choses que vous devez garder à l'esprit en arpentant les ombres. Tout d'abord, même si nous n'avons rien à craindre des périls de notre monde pendant notre marche, nous ne bénéficions d'aucune protection spéciale contre les dangers du plan des Ombres. Certaines choses vivant dans ce plan refuseront de nous laisser passer si elles nous croisent ; j'ai moi-même rencontré une telle créature la dernière fois que j'ai voyagé de cette façon et cette rencontre a failli sonner le glas de mes merveilleuses aventures.

» Deuxièmement, et c'est la chose la plus importante, ne me perdez *jamais* de vue. Restez près de moi et suivez-moi avec zèle. Si vous perdez le contact avec moi pendant notre séjour dans le plan des Ombres, vous pourriez bien errer dans ces landes lugubres pour le restant de vos jours… ou jusqu'à ce que quelque chose de terrifiant vous dévore, une chose qui risque d'arriver plus rapidement. Mon attention doit rester concentrée afin que je puisse contrôler mon sort et me diriger dans la Frange. Ne vous éloignez donc pas de moi sauf si je vous agace ! N'hésitez pas alors à vous promener dans l'Ombre profonde et à vous y égarer.

— Les lamies pourraient-elles nous suivre dans ce plan ? demanda Ryld, son regard tourné vers le passage menant vers les ruines extérieures.

— Non, à moins qu'elles possèdent dans leur groupe un mage aussi érudit et charmant que votre serviteur et qu'il connaisse un sort permettant de suivre les arpenteurs ombreux, un sort qui m'est inconnu. (Pharaun sourit.) Tu pourras enfin te débarrasser du sable et de la poussière recouvrant tes bottes, mon ami. Ne te préoccupe plus des périls de cet endroit et occupe-toi des choses que nous pourrions rencontrer dans la Frange. (Le mage regarda autour de lui et opina de la tête.) Bon, tout me semble normal. Prenez la main de votre voisin… Je ne dis pas ça au sens littéral, Jeggred… et tenez-vous immobiles pendant que je lance le sort.

Pharaun leva les mains et grommela une série de syllabes arcaniques afin d'invoquer son sort.

Halisstra se tenait entre Danifae et Valas, leurs mains serrées. La grande galerie souterraine devint encore plus *sombre*, comme si cela pouvait être possible dans une salle qui était déjà plongée dans l'obscurité. Les drows étaient capables de voir plutôt bien dans le noir, mais Halisstra crut distinguer une sorte de voile obscur flotter dans l'air. Il lui sembla tout d'abord que Pharaun avait simplement réussi à invoquer des ténèbres plus épaisses autour de leur groupe, mais elle comprit en examinant avec attention leur environnement qu'ils ne se trouvaient plus du tout sur Faerûn. L'air était plus frais, sa peau nue frissonnant, comme si la poussière sous ses pieds diffusait à présent un froid surnaturel. Les grandes colonnes recouvertes de runes qui couraient dans la galerie se transformèrent en caricatures difformes, leurs ombres projetées étrangement sur le sol de pierre.

— C'est étrange, murmura-t-elle. Je m'attendais à autre… chose.

— Les ombres sont ainsi faites, ma chère, lui dit Pharaun. (Sa voix semblait monocorde et distante alors qu'il se trouvait à moins de deux mètres de la fille Melarn.) Ce plan d'existence n'a pas vraiment de substance propre. Il est composé d'échos, de doubles, de notre propre monde et

d'autres lieux bien plus étranges. Nous nous trouvons maintenant dans l'ombre des ruines de la cité de Hlaungadath. Elles ne sont toutefois pas semblables aux ruines de notre monde. Les lamies et leurs sbires n'existent pas dans ce plan. N'oubliez pas de ne pas vous éloigner et ne me perdez pas de vue.

Le mage avança dans le passage conduisant à la surface. Halisstra plissa les paupières de surprise. Pharaun fit un simple pas en se tournant vers le passage, mais il se retrouva soudain à son extrémité, son deuxième pas le transportant dangereusement vers l'extérieur. Elle se hâta pour ne pas le perdre de vue et s'aperçut que son premier pas fit chanceler la galerie autour d'elle, comme si les ombres s'agitaient. Elle était tellement proche de Pharaun qu'elle réprima l'envie de reculer d'un pas, de peur de trop s'éloigner du mage.

Le mage lui adressa un petit sourire narquois en découvrant son malaise.

— Je suis flatté de votre attention, ma dame, mais vous n'avez pas besoin d'être aussi proche de moi. (Il rit doucement.) Avancez en même temps que moi afin de vous déplacer plus facilement.

Le Maître de Sorcere avança à pas comptés en se retenant de hâter son allure afin que ses compagnons s'habituent à cette marche si particulière. Ils se retrouvèrent bientôt tous dans les rues poussiéreuses de Hlaungadath, sous un ciel froid et sans étoiles. Chacun de ses pas semblait propulser Halisstra de quelque dix ou douze mètres sur le terrain obscur. Les silhouettes noires des édifices en ruine étaient penchées au-dessus de leurs têtes et des rues, comme pour cerner les voyageurs, puis elles s'évanouissaient sous la forme de halos indistincts à chacune de leur nouvelle enjambée.

Pharaun s'arrêta un instant à l'extérieur de la cité en ruine pour s'assurer que ses compagnons drows étaient tous présents. Il désigna le désert qui s'étendait vers des montagnes gelées à l'ouest et se mit à avancer à une allure plus rapide qui donnait une fausse impression de ses manières affectées et de son aversion pour l'effort et la marche. Pouvant enfin avancer à grandes enjambées, Halisstra commença à se rendre compte de la vitesse à laquelle ils se déplaçaient tous. En cinq minutes de marche, ils s'étaient éloignés de plus de quatre kilomètres de la cité nétherisse qui n'était plus qu'un point sombre sur l'océan de sable. En l'espace de trente minutes, les montagnes, qui n'étaient qu'une lointaine barrière de pics enneigés depuis les rues de Hlaungadath, se dressèrent au-dessus d'eux à l'instar d'un rempart d'ombres solides. La marche dans les ombres diminuait également les difficultés propres au terrain. Pharaun franchit un ravin abrupt sans la moindre hésitation, comme s'il n'existait pas. La magie de son sort et l'étrange nature du plan qu'ils traversaient lui permirent de poser son pied en toute sûreté de l'autre côté du gouffre. L'ascension des longues pentes déchiquetées qui menaient au sommet de la montagne ne fut pas plus difficile que de sauter de pierre en pierre dans un ruisseau.

— Dis-moi, Pharaun, finit par lui demander Quenthel, pourquoi avons-nous parcouru des centaines de kilomètres dans les dangereux tunnels de l'Outreterre pour rejoindre Ched Nasad alors que tu aurais pu tout simplement utiliser ce sort pour écourter notre voyage ?

Halisstra sentit la colère imprimée dans la voix de la haute prêtresse, et cela malgré la pénombre et le voile ombreux de la Frange des Ombres.

— Pour trois raisons, séduisante Quenthel, répondit Pharaun sans quitter des yeux le chemin invisible qu'il suivait. Premièrement, vous ne m'avez pas demandé de faire une telle chose. Deuxièmement, les mages de Ched Nasad avaient protégé leur cité d'intrusions de la sorte. Enfin, comme je l'ai dit précédemment, la Frange est un endroit dangereux. Je ne l'ai proposé qu'après avoir reconnu qu'un voyage de plusieurs mois à la surface, et sous le soleil, serait encore plus périlleux.

Quenthel parut réfléchir aux paroles du mage, des montagnes distordues et des arbres noirs

difformes se dressant tout autour d'eux.

— À l'avenir, déclara la Maîtresse d'Arach-Tinilith, je veux que tu n'hésites plus à me livrer rapidement tes informations ou tes suggestions. Ta réticence à proposer de telles idées pourrait bien nous coûter la vie. Prends-tu plaisir à posséder un savoir que nous ne connaissons pas ?

Les dents du Maître de Sorcere étincelèrent dans l'obscurité et il poursuivit son chemin sans répondre. Il reporta son attention sur la route à suivre dans la Frange. Pharaun se trouvant être en circonstances normales le plus volubile de tous les compagnons, ses efforts de concentration sur son sort l'empêchèrent de parler et un silence anormal s'insinua. Ils prenaient tous soin de marcher avec vigilance, en file derrière le mage, leur voyage dans les ténèbres paraissant s'étirer sur des heures ou peut-être même des journées entières. Halisstra imagina un instant que ce plan d'ombre était le monde normal, la véritable substance des choses, et que la rigidité ordinaire et morne de son propre monde était l'illusion. Mais elle chassa rapidement cette pensée fantasmatique de son esprit.

Pharaun leva la main après un long moment pour leur faire signe de s'arrêter. Ils se tenaient sur un petit pont de pierre grise qui enjambait une profonde ravine dans laquelle coulait une rivière aux eaux noires et bouillonnantes. Les murs noirs d'une cité abandonnée se dressaient à proximité sous le ciel obscur, un endroit qui ressemblait davantage à une forteresse qu'à une cité, ses remparts percés de plusieurs portes flanquées de tourelles.

— Nous sommes à mi-chemin de notre destination, annonça Pharaun. Je vous propose une pause d'une demi-heure et peut-être un goûter avec les quelques provisions restantes. Nous devrions pouvoir nous réapprovisionner lorsque nous atteindrons Mantol-Derith.

— Quel est ce lieu ? lui demanda Ryld en désignant le château abandonné voisin.

— Ça ? demanda Pharaun en lorgnant les remparts par-dessus son épaule. Qui sait ? C'est peut-être le double d'une cité de la surface de notre monde, ou le reflet d'une autre réalité. Les Ombres sont ainsi, mystérieuses.

La petite troupe se rassembla à côté du parapet du pont de pierre et s'alimenta en piochant dans leurs provisions de plus en plus maigres. Le froid qui régnait dans le plan des Ombres avait soufflé toute la chaleur du corps de Halisstra, comme si les pierres sous ses pieds aspiraient son énergie vitale. L'obscurité étouffait leur entrain et toute tentative de discussion et ne facilitait même pas la réflexion. Lorsqu'ils durent se remettre en route, la prêtresse Melarn s'étonna de la léthargie qui avait envahi ses membres. Elle aurait voulu rester sur le pont et s'asseoir pour se reposer, enveloppée dans les Ombres. Elle dut se concentrer et se motiver pour recouvrer les forces de repartir.

Ils avancèrent dans la nuit sans fin et Halisstra, le pont de pierre derrière eux, sentit subitement que quelque chose les suivait. Elle n'en était pas certaine au début. La chose qui les filait était discrète et les effets d'engourdissement des Ombres la firent douter. La chose semblait chuchoter et glousser dans les ténèbres, sa présence faisant onduler l'atmosphère tranquille comme une légère brise. Elle se retourna et scruta le chemin à la recherche de leur poursuivant, mais elle ne vit rien à l'exception des visages las de ses camarades.

Valas fermait la marche et leva les yeux vers elle en se rapprochant.

— Vous l'avez également perçue ? lui dit-il en se signant.

— C'est quoi ? se demanda Halisstra à voix haute. Quel genre de créature peut bien vivre dans cet endroit ?

L'éclaireur haussa les épaules d'un air las avant de répondre.

— C'est en tout cas une chose que Pharaun semble craindre, ce qui ne me rassure pas du tout. (Il tendit le bras et fit pivoter Halisstra en direction du reste du groupe. Elle fut choquée de voir la

distance qu'ils avaient parcourue pendant les brefs instants de leur échange verbal.) Allez, il serait malheureux de nous perdre. La chose qui nous file se contentera peut-être simplement de nous suivre.

Ils se hâtèrent de rejoindre les autres… et la créature choisit cet instant pour les attaquer. Une imposante silhouette, formée de ténèbres vivantes, sortit à grands pas des ombres situées derrière eux. La créature était un géant anonyme qui mesurait plus de six mètres de hauteur. Malgré sa grande taille, la chose avançait rapidement et silencieusement dans leur direction, ses mouvements étonnamment gracieux. Deux ovales argentés et scintillants marquaient ses yeux et elle lança ses longues griffes acérées vers Halisstra et Valas. Ses chuchotements sifflants emplirent l'esprit des deux drows d'atroces images comme par exemple de gros vers blanchâtres ondulant sur des carcasses décomposées.

— Pharaun, attends ! cria Halisstra.

Elle chercha sa masse d'armes à tâtons, le géant d'ombre se rapprochant de plus en plus. À côté d'elle, Valas lança un juron et dégaina ses lames courbes en adoptant une position défensive. Un froid tangible et écœurant entourait la créature et ressemblait au froid qui imprégnait le plan tout entier, mais en bien plus concentré et malveillant en présence du monstre. Le corps du géant d'ombre miroita en adoptant une apparence quasi huileuse et il bondit subitement et précipitamment en avant.

Avant que Halisstra ait pu lancer un nouveau cri d'alerte, la créature la frappa avec un de ses gros poings griffus et la projeta violemment au sol. La chose tourna son regard glacial et maléfique vers Valas. L'éclaireur de Bregan D'aerthe hurla de terreur et détourna le regard en lâchant un de ses kukris, son autre arme pendant mollement dans sa main.

Jeggred hurla de défi et bondit vers le monstre, les griffes dehors. Le géant d'ombre claqua le demi-fiélon au sol en le frappant avec son poing noir. Le draegloth se releva difficilement et sauta sur son adversaire, ses griffes lacérant les cuisses et l'abdomen du géant afin de l'éviscérer, mais les blessures se refermèrent aussitôt les griffes de Jeggred retirées. Le fiélon grogna de frustration et redoubla ses efforts futiles.

— Recule, espèce d'imbécile ! cria Pharaun à quelque distance du combat. C'est un ténébreux bipède. Une puissante magie est nécessaire pour le blesser.

Le mage incanta un sort puissant et un trait d'électricité vert et lumineux jaillit de sa main pour frapper la créature au niveau du torse. L'énergie magique glissa simplement sur la peau noire uniforme du monstre, indemne.

Tes sorts sont inutiles, murmura une voix sombre et sinistre dans l'esprit de Halisstra. *Tes armes sont inutiles. Tu es à moi, drow stupide.*

— C'est ce qu'on va voir, dit Halisstra d'un ton hargneux.

Elle se releva et se précipita en avant, sa masse d'armes levée au-dessus de sa tête. L'arme était enchantée et la prêtresse espérait qu'elle serait suffisamment puissante pour blesser la créature. Un long bras terminé par des griffes acérées essaya de la déchiqueter au passage, mais la drow parvint à se glisser sous le bras du monstre pour le frapper au genou. L'arme émit un craquement sonore et un éclair de lumière explosive, un véritable coup de tonnerre. Le ténébreux bipède ne poussa aucun cri, mais son genou se déroba et il chancela.

Le fouet de Quenthel siffla dans l'air en direction du visage de la créature. Les vipères mordirent et lacérèrent les chairs noires du ténébreux, de grandes entailles sanglantes recouvrant son visage, mais le monstre ne parut pas affecté par le venin mortel des serpents. Même le plus puissant des poisons n'affectait apparemment pas la matière d'ombre de la créature.

Tourbillonnant dans l'air, Ryld frappa le monstre à l'aide de son épée large et brillante. Le ténébreux bipède tendit le bras pour lui arracher son arme, mais le Maître de Melee-Magthere parvint

à l'esquiver en reculant et à trancher une partie de la main de la créature en lui portant un coup meurtrier. Le géant d'ombre poussa un cri silencieux et plein de souffrance qui s'insinua violemment dans l'esprit des drows. N'accordant aucune attention aux autres, la créature planta son regard torve sur Ryld et invoqua du sol ténébreux une brume noire et sinistre qui masqua la vue de chacun.

La prêtresse Melarn avança à l'aveuglette dans le brouillard noir, à la recherche du monstre. La vapeur brûla son nez et ses yeux comme du vitriol ou des flammes. Elle persévéra néanmoins et sentit le géant la surplomber. Elle leva sa masse et frappa de nouveau la créature, cette fois-ci en direction des jambes. Elle entendit à côté d'elle le sifflement du fouet-serpent de Quenthel qui déchirait les chairs noires du ténébreux bipède. De longues griffes lacérèrent la vapeur toxique et raclèrent contre le bouclier de Halisstra qui tomba au sol.

— Il est là ! cria-t-elle en espérant attirer un de ses compagnons, mais les brumes acides lui brûlèrent la gorge.

Elle ferma quasiment les yeux et frappa de nouveau le monstre. La volonté malveillante du ténébreux recouvrit ses pensées à l'instar d'un voile de folie, le monstre essayant de la faire sombrer dans la démence, mais elle résista à cette nouvelle attaque et le frappa encore et encore.

L'épée de Ryld perça l'obscurité comme un rasoir scintillant et lacéra le corps de la créature d'ombre en de nombreux endroits. Un liquide noir éclaboussa la mêlée comme une pluie de gouttelettes empoisonnées et les murmures mentaux du ténébreux se transformèrent en un hurlement infernal qui entraîna Halisstra au bord même de la démence. Puis ce fut le silence.

Elle sentit la chose se dématérialiser subitement autour d'elle, son corps explosant en un brouillard noir et puant qui se dissipa dans les ombres.

Les vapeurs noires et empoisonnées la faisant encore tousser, Halisstra sortit du nuage noir en titubant et s'étala au sol en suffoquant. Sa poitrine la rongeait comme si elle avait avalé du soufre brûlant. Lorsqu'elle parvint finalement à rouvrir les yeux et à embrasser de nouveau son environnement du regard, elle découvrit que le reste de ses compagnons ne se portait pas mieux qu'elle.

Ryld était affalé contre une pierre, son épée large devant lui. Il était épuisé. Quenthel n'était pas loin, les mains posées sur ses genoux, et toussait misérablement.

Lorsqu'elle parvint à reprendre son souffle, la haute prêtresse se tourna vers Pharaun.

— C'était ce genre de créature que tu avais déjà rencontrée ? lui demanda-t-elle.

— Ce sont des ténébreux bipèdes, déclara le mage en acquiesçant. Ils rôdent dans les landes de la Frange. Ce sont des créatures de ténèbres mortes-vivantes, de véritables incarnations du mal. Comme vous l'avez vu, elles peuvent se révéler… redoutables.

La Maîtresse de l'Académie se redressa et rattacha son fouet à sa ceinture.

— Je crois que je comprends à présent pourquoi tu avais hésité à nous proposer ce mode de transport, lui dit-elle.

Le mage s'en enorgueillit malgré la fatigue.

— Prenez garde, Quenthel, lui dit-il d'un ton railleur, vous venez quasiment de reconnaître mon utilité.

La haute prêtresse plissa les yeux et se raidit fièrement. Elle ne voulait manifestement pas rentrer dans le jeu sarcastique du mage. Ne tenant pas compte du regard noir que Quenthel avait posé sur lui, Pharaun fit un grand geste en indiquant l'obscurité informe qui s'étendait devant eux.

— Notre chemin va désormais nous mener dans l'ombre de notre propre Outreterre, annonça le mage. Je vous suggère de redoubler vos efforts afin de mettre fin plus rapidement à notre marche. Il pourrait y avoir d'autres ténébreux bipèdes dans les environs.

— C’est une pensée bien réjouissante, grogna Ryld d’un ton ironique. Nous en avons encore pour longtemps ?

— Pas plus de une heure ou deux, répondit Pharaun.

Le mage attendit que les elfes noirs se relèvent tous et le suivent de nouveau en file indienne. Ryld et Valas, les deux individus qui avaient croisé la malveillance du regard meurtrier du ténébreux, paraissaient des plus las et pouvaient à peine avancer.

— Allez, les motiva Pharaun. Mantol-Derith ne ressemble peut-être pas à Menzoberranzan, mais ce sera le premier endroit civilisé qui nous accueillera depuis longtemps. Personne ne devrait vouloir nous assassiner dans ce lieu.

» Du moins, pas tout de suite.

Chapitre 5

Aucun autre danger ne vint troubler la fin de leur périple dans l'Ombre et les compagnons drows quittèrent la Frange, peu de temps après leur combat contre le ténébreux bipède, pour revenir dans le plan matériel, sur le sol d'une étroite gorge souterraine. Ses parois étaient ornées de plusieurs symboles et messages d'anciens voyageurs qui s'étaient arrêtés à cet endroit. Ce camp de base fréquemment utilisé se trouvait à proximité de la caverne marchande. Les drows s'y reposèrent plusieurs heures afin de se réchauffer après le froid insidieux de la Frange des Ombres. Puis ils quittèrent la gorge et empruntèrent un long tunnel aux parois lisses qui courait sur de nombreux kilomètres dans la pénombre, quelques cavernes désertes brisant sa monotonie rocheuse.

Valas avait pris la tête de leur groupe car il connaissait bien leur destination ainsi que le tunnel qu'ils suivaient. Après les cieux embrasés du monde de la surface ensoleillé et l'obscurité glaciale du plan des Ombres, les dangers coutumiers de l'Outreterre leur parurent comme de vieux amis. C'était leur monde, l'endroit auquel ils appartenaient, même pour ceux qui avaient rarement quitté leurs cités natales.

Après une marche de quelques kilomètres, Valas leur demanda de s'arrêter un instant et s'agenouilla pour dessiner une carte sommaire dans la terre et la poussière du tunnel.

— Mantol-Derith se trouve à quelque huit cents mètres devant nous. N'oubliez pas que c'est un lieu de commerce et d'association entre les différentes races. Nous ne dirigeons pas Mantol-Derith, personne ne la contrôle, et il serait donc prudent d'éviter d'y offenser quiconque, à moins bien sûr que vous cherchiez à déclencher un combat qui pourrait nous faire perdre du temps et des ressources.

» J'ai également réfléchi sur le meilleur moyen de quitter la caverne marchande pour rejoindre le site de la Maison Jaelre dans le Labyrinthe. Nous devrons traverser le domaine de Gracklstugh, la cité des nains gris.

— Il est impensable que nous nous approchions de Gracklstugh, l'interrompit Quenthel. Les duergars ont détruit Ched Nasad. Je ne vois aucune bonne raison de me présenter sur leur seuil pour me faire massacrer.

— Nous n'avons pas beaucoup de choix, Maîtresse, répliqua Valas. Nous nous trouvons au nord-est du royaume duergar et le Labyrinthe est situé à plusieurs jours de voyage au sud-ouest de la cité. Nous ne pouvons pas contourner la cité par le sud car le Sombrelac y repose, des patrouilles duergars contrôlant ses eaux. Contourner la cité par le nord rallongerait notre voyage d'au moins deux dizaines de marche difficile à travers des tunnels que je connais très peu.

— Pourquoi alors nous être donné autant de mal pour venir jusqu'ici ? demanda Jeggred en grommelant. Nous ferions tout aussi bien de retourner à Menzoberranzan.

— Eh bien, tout d'abord, Gracklstugh se trouverait toujours sur notre route pour rejoindre la Maison Jaelre, que nous soyons à Mantol-Derith ou Menzoberranzan, répondit Pharaun. (Il indiqua trois endroits sur la carte grossière de Valas.) Les nains gris nous posent un problème dans les deux cas. La question est simplement de savoir si nous allons traverser ou pas Gracklstugh.

— Vous ne pourriez pas nous faire éviter la cité en réempruntant le plan des Ombres ? demanda Danifae.

— Je n'ai jamais voyagé au-delà de Mantol-Derith dans cette direction, répondit Pharaun en grimaçant, et il est préférable d'employer le voyage dans la Frange lorsque la destination est familière. En outre, je ne serais pas énormément surpris de découvrir que les nains gris ont protégé leur royaume des voyageurs utilisant des moyens de transport extraplanaires.

— Vous croyez avec certitude que notre présence va déranger les duergars ? demanda Ryld. Des marchands de Menzoberranzan visitent fréquemment Gracklstugh et les marchands duergars n'hésitent pas à vendre leurs marchandises dans le Bazar de notre belle cité. Il est même possible que Gracklstugh n'ait aucun lien avec les mercenaires duergars qui ont attaqué Ched Nasad.

— Vous ne m'avez pas convaincue de courir le risque de pénétrer dans Gracklstugh, déclara Quenthel. (Elle fit un petit geste de la main pour mettre fin aux discussions.) Je ne préfère pas mettre à l'épreuve l'hospitalité des nains gris, pas après la chute de Ched Nasad. Nous contournerons la cité par le nord en espérant que Maître Hune parviendra à nous guider dans ces tunnels inconnus.

Halisstra lorgna Ryld et Valas. L'éclaireur se mordait la lèvre en réfléchissant à la situation, le maître d'armes baissant simplement les yeux, résigné.

— On se trouve à un ou deux kilomètres seulement de cette caverne baptisée Mantol-Derith ? demanda Halisstra en désignant la carte dans la poussière du tunnel.

— En effet, ma dame, répondit Valas.

— Et quelle que soit la direction que nous emprunterons, nous devrons traverser ce lieu ?

L'éclaireur de Bregan D'aerthe opina simplement de la tête.

— Il serait alors peut-être sage d'attendre de rejoindre la caverne marchande avant de prendre notre décision, proposa Halisstra. (Elle sentit le regard de Quenthel posé sur elle, mais elle ne regarda pas la haute prêtresse.) Nous y croiserons peut-être des marchands duergars qui pourront nous éclairer quant à la situation à Gracklstugh. Et si ce n'est pas le cas, nous pourrons au moins nous réapprovisionner en vue d'un long voyage dans les tunnels souterrains de l'Outreterre.

— C'est une suggestion sensée, déclara Pharaun. La Cité des lames abrite une douzaine de compagnies marchandes. Les duergars que nous avons combattus à Ched Nasad peuvent avoir été engagés par une Maison drow et ne posséder aucun lien avec Gracklstugh. C'est envisageable.

— Ils ont néanmoins œuvré dans le sens de Gracklstugh en détruisant la Cité des toiles, répliqua Quenthel d'un ton sinistre. (Elle se redressa, les mains posées sur les hanches, son regard n'ayant pas quitté la carte sur le sol. Elle réfléchit un instant puis l'effaça du pied avec colère.) Nous verrons bien ce que nous apprendrons à Mantol-Derith. Je suppose que le temps nous est compté ; si nous pouvons éviter un détour de vingt ou trente jours, nous traverserons alors Gracklstugh. Mais si d'aventure nous découvrons quoi que ce soit qui indique que la Cité des lames pourrait nous être fermée, alors nous traverserons ces tunnels inconnus.

— Très bien, Maîtresse, déclara Valas Hune en acquiesçant. Je soupçonne même que nous pourrions trouver le moyen d'assurer notre passage dans la cité, à moins bien sûr que les duergars soient véritablement en guerre avec Menzoberranzan. J'ai déjà traité avec les nains gris par le passé et ils sont prêts à marchander presque tout si le prix leur convient. Je chercherai un guide duergar à Mantol-Derith pour en savoir davantage.

— C'est parfait alors, dit Quenthel. Conduis-nous aux duergars et nous…

— Non, Maîtresse, pas « nous », l'interrompit l'éclaireur. (Il se releva lui aussi et épousseta ses mains.) La plupart des duergars n'apprécient pas vraiment les elfes noirs, encore moins ceux de haute naissance, et encore, encore moins les prêtresses de la Reine Araignée. Votre présence ne ferait que compliquer la situation. Il est préférable que je sois seul pour mener les négociations.

Quenthel fronça les sourcils.

Jeggred, qui se tenait à ses côtés, grogna en lorgnant l'éclaireur.

— Je pourrais l'accompagner pour le garder à l'œil, Maîtresse.

Pharaun s'esclaffa ouvertement et rétorqua :

— Si la présence d'une prêtresse de Lolth peut irriter un nain gris, *que crois-tu que la présence d'un demi-fiélon puisse lui faire* ?

Le draegloth regimba mais Quenthel secoua la tête.

— C'est vrai, lui dit-elle, il a raison. Nous trouverons bien un endroit où attendre, où nous pourrions même récolter quelques informations, pendant que Valas s'occupera de notre affaire.

Les compagnons se remirent en marche et arrivèrent bientôt à Mantol-Derith. L'endroit était plus petit que ce que Halisstra avait imaginé : la caverne s'élevait en hauteur sur vingt mètres environ et s'étendait en largeur sur une quarantaine de mètres, mais elle courait et serpentait cependant sur plusieurs centaines de mètres. La fille Melarn était coutumière du grand gouffre qui abritait Ched Nasad et les histoires qu'elle avait entendues concernant les autres cités souterraines impliquaient généralement d'énormes cavernes qui s'étendaient sur plusieurs kilomètres. Mantol-Derith n'était rien d'autre qu'une caverne périphérique, comme en possédaient la plupart des cités drows.

La cité était également bien moins bondée qu'elle ne se l'était imaginé. Les marchés de sa cité natale étaient toujours des lieux animés où se pressaient des drows de basse naissance et les esclaves des nobles vaquant à leurs diverses occupations. Le marché d'une cité drow bourdonnait généralement d'une énergie et d'une activité certaines, même si ces qualités étaient souvent étrangement déformées pour correspondre aux goûts esthétiques de la société drow. En comparaison, Mantol-Derith était silencieuse et inhospitalière. De petits groupes de marchands étaient assis ou regroupés ici et là dans l'axe sinueux de la caverne, leurs marchandises bouclées dans des coffres et des caisses au lieu d'être proposées à la vente sur des étals. Personne ne criait, ne chicanait sur les prix ou ne riait. Les affaires qui étaient menées dans la caverne marchande semblaient l'être dans l'ombre et les chuchotements.

Des créatures appartenant à de nombreuses autres races évoluaient à Mantol-Derith. Plusieurs marchands drows tenaient boutique dans différents endroits de la caverne, des elfes noirs qui pour la plupart étaient originaires de Menzoberranzan à en juger, si Halisstra ne se trompait pas, par les blasons ornant leurs marchandises. Des flagelleurs mentaux avançaient sans bruit d'un endroit à un autre, leur peau mauve et humide luisant dans l'air, leurs tentacules s'agitant sous leurs visages de céphalopodes. Un petit groupe de svirfnebelins maussades, pelotonné dans un coin, lorgna les drows avec un ressentiment affiché. Les duergars étaient également présents en nombre. Petits et larges d'épaules, les nains gris aux traits hâves ne se mêlaient pas aux autres et discutaient doucement dans leur langue gutturale.

Halisstra suivait de près Pharaun et étudia chacun des groupes qu'ils croisèrent. Les drows pénétrant plus en avant dans le marché, elle vit le mage échanger quelques signes discrets avec Valas.

— Il n'y a pas beaucoup de marchands aujourd'hui, dit le mage en se signant. Où sont-ils tous passés ?

Valas regarda par-dessus son épaule afin de s'assurer que Quenthel ne les observait pas, puis il lui répondit.

— Le chaos qui règne à Menzoberranzan entraîne visiblement une baisse de fréquentation de la part des acheteurs. Qui à son tour entraîne moins de vendeurs. L'anarchie ne semble pas sourire aux affaires.

L'éclaireur se tourna pour regarder un groupe de duergars voisin, puis il lança aux autres :

— Continuez votre visite. Vous trouverez une sorte d'auberge un peu plus loin. Je vous y

retrouverai bientôt.

Il s'approcha doucement des nains gris en leur faisant un étrange signe pour les saluer, les mains croisées devant lui, puis il engagea la conversation à voix basse avec les marchands duergars. Le reste du groupe poursuivit son chemin.

Ils trouvèrent « l'auberge » que l'éclaireur leur avait mentionnée dans un petit dédale de cavernes froides et humides, à proximité de l'extrémité sud de Mantol-Derith. Une femelle duergar revêche y terrorisait une poignée d'esclaves gobelins, ces derniers couraient d'une tâche ingrate à une autre. Plusieurs petits feux étaient répartis dans l'établissement et chauffaient des marmites en fer dans lesquelles cuisaient des ragoûts que les cuisiniers débordés surveillaient. D'autres esclaves vidaient des tonneaux de bière aux champignons ou de bière blonde de la surface pour servir les clients silencieux qui s'étaient tout simplement assis autour des petits feux, de gros rochers en guise de sièges. De solides portes en fibre de champignon pétrifiée ou en métal rouillé ornaient les parois voisines. Halisstra s'imagina qu'elles devaient conduire aux chambres de l'auberge de la naine grise. Ces grosses portes résistantes permettaient de protéger les chambres de toute intrusion, mais elles ne devaient probablement pas être très confortables.

— C'est très… rustique, déclara Halisstra.

Elle se demanda un bref instant, horrifiée, à quoi ressemblerait son existence expatriée si sa destinée était de vivre, tapie, dans un taudis similaire.

— C'est encore plus charmant que la dernière fois où je suis venu, dit Pharaun, le sourire forcé. La naine se prénomme Dinnka. Cette auberge improbable dont elle est la patronne est en fait le meilleur établissement que l'on puisse dénicher à Mantol-Derith. Vous vous procurerez nourriture, chaleur et refuge : trois choses difficilement trouvables dans les tunnels de l'Outreterre, en échange d'une grosse somme d'argent.

— Je suppose que c'est préférable à une ruine de la surface infestée de monstres, lança Quenthel.

Elle prit la tête du groupe, les drows se dirigeant vers un des feux de camp. Un trio de gobelours, des mercenaires à en juger par la qualité des armures qu'ils portaient, était assis autour du feu. Les créatures poilues ruminaient en buvant des bières aux champignons contenues dans des outres, leurs crocs rongeant des cuissots de rothé. L'un après l'autre, les imposants guerriers levèrent la tête en direction des cinq drows et de Jeggred. Quenthel croisa les bras et regarda les monstres avec mépris.

— Eh bien ? leur dit-elle.

Les gobelours grognèrent et posèrent leur bière et leur repas sur le sol, leurs gros poings se dirigeant vers le manche de leur hache passée à la ceinture. Halisstra ne manqua pas de le remarquer. Des gobelours ayant le moindre bon sens auraient immédiatement libéré la place, en tout cas quasiment n'importe où dans l'Outreterre. Ces guerriers n'étaient probablement pas des esclaves appartenant aux drows, leur présence même à Mantol-Derith le confirmait, mais la prêtresse Melarn s'était aventurée suffisamment de fois dans de tels lieux à proximité de Ched Nasad pour savoir que des créatures comme les gobelours savaient par expérience s'effacer devant les maîtres des Royaumes souterrains, les nobles elfes noirs.

— Eh bien quoi ? demanda le plus gros des trois d'un ton hargneux. C'est pas pasque tu m'jettes ce regard qu'on va vous laisser nos places.

— Tu crois qu'tu peux nous forcer à bouger ? ajouta un deuxième gobelours. Tu sais que les drows ne font plus peur à personne, ma cocotte. Tu devrais pt'être nous montrer comment tu vas faire pour nous virer de là !

Quenthel attendit un instant et prononça un simple mot :

— Jeggred.

Le draegloth bondit en avant et agrippa le premier gobelours. Ses deux petites mains saisirent les poignets de la créature mercenaire pour l'empêcher de dégainer son arme. Il bloqua sa tête avec sa première main griffue, la seconde se posant doucement sur son visage. Le guerrier hurla quelque chose dans sa langue grossière en se débattant pour échapper à l'étreinte du demi-fiélon. Jeggred lui adressa un grand sourire en enfonçant profondément ses griffes dans les chairs de son visage, puis il tira violemment en arrière et arracha une partie du visage du monstre qui hurla de douleur. Du sang et de la cervelle éclaboussèrent les deux compagnons du gobelours qui se relevèrent tant bien que mal en dégainant leurs armes.

Jeggred baissa le corps de sa victime et regarda les deux autres créatures du coin de l'œil.

— Suivant ? déclara-t-il d'une voix ronronnante.

Les deux gobelours reculèrent en titubant et s'enfuirent, pris de panique. Jeggred secoua sa crinière blanche et jeta le cadavre à terre avant de s'asseoir devant le feu. Il se pencha pour saisir un morceau de cuissot d'un des mercenaires et leva également une de leurs outres de bière.

— Les gobelours…, grommela-t-il.

— Hé ! Toi ! lui lança Dinnka, l'aubergiste duergar bourrue, en avançant dans sa direction, la colère déformant son visage.

— Ces trois-là n'avaient pas encore payé leurs consommations, se plaignit-elle. Par tous les foutus Enfers, comment j'vais faire pour récupérer leur or ?

Ryld se baissa et détacha la bourse du gobelours étendu au sol. Il la jeta à Dinnka.

— Débrouille-toi avec ça, lui dit le maître d'armes, et utilise le reste pour nous servir. Nous voulons un bon vin et de quoi manger suffisamment.

La femelle duergar saisit la bourse en vol, mais ne bougea pas d'un pouce.

— Je n'apprécie pas qu'on fasse peur à mes clients, le drow. Ni qu'on les tue d'ailleurs. La prochaine fois, faites ça dans vos cités, vous en avez l'habitude.

Elle s'éloigna et aboya rapidement de nouveaux ordres à ses esclaves gobelins.

Halisstra la regarda partir avant de se tourner vers les autres pour se signer.

— C'est bizarre. Vous avez entendu ce qu'a dit le gobelours ?

— Vous parlez du fait que plus personne ne nous craigne ? lui dit Ryld avant de se signer lui aussi. La nouvelle concernant la chute de Ched Nasad s'est-elle répandue aussi rapidement ? C'était il y a seulement quelques jours et Mantol-Derith se trouve à de nombreux jours de marche de la Cité des toiles chatoyantes.

— Il est possible qu'une scrutation magique ou des sorts de communication aient rendu la chose possible, déclara Halisstra. Ou il parlait peut-être… d'autre chose. Ils sont peut-être au fait de nos faiblesses inhabituelles.

Si c'était le cas, Halisstra considéra cette nouvelle avec beaucoup d'inquiétude. Les nains gris et les flagelleurs mentaux étaient des adversaires redoutables, des créatures qui connaissaient bon nombre de secrets arcaniques. S'ils avaient découvert la faiblesse des drows, il n'était pas trop surprenant qu'ils en aient informé leurs compatriotes, mais si des mercenaires gobelours des plus ordinaires étaient au fait d'événements liés à Ched Nasad ou Menzoberranzan, cela signifiait que la nouvelle devait s'être très bien répandue.

Les esclaves gobelins retournèrent à leurs marmites, puis rapportèrent de meilleurs plats que les cuissots de rothé consommés par leurs clients précédents (les gobelours) ainsi que des bouteilles de vin frais en provenance de vignobles de la surface. Les petits esclaves se rassemblèrent autour du

cadavre du gobelours défiguré et le traînèrent dans l'ombre. Les elfes noirs leur prêtèrent à peine attention. Les esclaves leur étaient tellement inférieurs qu'ils auraient très bien pu être invisibles. Les membres du groupe mangèrent et burent en silence, chacun perdu dans ses pensées.

Valas les rejoignit quelque temps après, accompagné d'un nain gris. Le mâle portait une barbe gris argenté et il était complètement chauve. Il était vêtu d'une tunique de mailles et une hachette redoutable pendait à sa taille. Son visage était balafré de trois grandes cicatrices qui lui avaient arraché une oreille et déformé le côté droit de la face en une vision de cauchemar. Il pouvait très bien être marchand, mercenaire ou mineur, car sa tenue austère ne révélait pas grand-chose de sa profession.

— Voici Ghevel Charbonneux, déclara l'éclaireur. Il possède un bateau qui mouille à proximité, sur le Sombrelac. Il pourra nous conduire à Gracklstugh dès demain.

— Je veux être payé à l'avance, les avertit le nain gris. Et je veux que vous sachiez que je suis affilié à une guilde dans ma cité. Si vous pensez me trancher la gorge et me jeter dans le lac, vous serez poursuivis.

— Quelle belle confiance, dit Pharaun en souriant. Nous n'avons aucune intention de vous voler, Maître Charbonneux.

— Je prends juste mes précautions. (Le duergar regarda Valas et lui demanda :) Vous savez où se trouve mon embarcation. Payez-moi maintenant. Et on se retrouve demain matin sur les rives du lac.

— Tu pourrais également essayer de nous voler, le nain ! lança Jeggred en grondant.

— À moins d'être convaincu de pouvoir s'en tirer, il est préférable, pour les affaires, de ne pas voler les drows, lui répondit le nain gris. Ça peut bien sûr changer, mais je ne prendrai pas un tel risque.

Valas sortit une bourse et l'agita devant le duergar avant de la lui remettre. Le nain vida immédiatement son contenu dans la grosse paume de sa main flétrie afin d'estimer la valeur des pierres précieuses. Il finit par les rassembler et les rangea de nouveau dans la bourse.

— Vous devez vraiment être pressés si vous ne marchandez pas avec moi. Il est vrai de toute manière que vous, les drows, ne savez pas apprécier les belles gemmes.

Il tourna les talons et disparut dans l'obscurité.

— C'est la dernière fois qu'on le voit, déclara Jeggred. Tu aurais dû le payer plus tard.

— Il a insisté, rétorqua Valas. Il a dit qu'il voulait être sûr qu'on ne veuille pas le tuer pour lui reprendre nos gemmes. (L'éclaireur regarda s'éloigner le duergar et haussa les épaules.) Et je ne pense pas qu'il va nous trahir. S'il était ce genre de duergar, son affaire n'aurait pas duré bien longtemps à Mantol-Derith. Les gens d'ici n'aiment pas vraiment se faire rouler.

— Il pourra nous obtenir un sauf-conduit pour traverser le Paysprofond ? demanda Ryld.

— Il nous faudra en effet un document officiel, lui répondit Valas en écartant les mains, une sorte de permis que Charbonneux pourra nous acheter à Gracklstugh. Je pense que c'est proche d'une licence commerciale.

— Mais nous ne transportons aucune marchandise, lui dit Pharaun d'un ton pince-sans-rire. Cela ne va pas paraître suspect ?

— Je lui ai dit que la famille de Quenthel possédait des boutiques à Eryndlyn qu'elle désirait contrôler et que si les choses tournaient bien, elle pourrait être intéressée pour négocier les services de transporteurs duergars afin d'acheminer ses biens sur le territoire de Gracklstugh. J'ai également convaincu Charbonneux qu'il serait préférable pour lui de se lier à nous dans cet accord commercial.

Pharaun n'eut pas le temps de répondre car la caverne résonna bientôt de nombreux bruits de

pas furtifs sur le sol de pierre. Les elfes noirs levèrent les yeux et virent un grand groupe de guerriers gobelours approcher, les deux mercenaires qui avaient fui quelques instants plus tôt à leur tête. Une bonne dizaine de leurs frères les suivaient, des haches et des fléaux à pointes se balançant dans leurs pattes velues, leurs regards exprimant une haine féroce. Les autres clients de l'auberge de Dinnka commencèrent à s'éloigner doucement de leurs places pour se mettre à l'abri. Les gros humanoïdes grommelaient et grognaient dans leur langue.

— Dites-moi, déclara Valas, est-ce que quelqu'un s'est amusé à tuer, estropier ou humilier un gobelours pendant que je parlais à Charbonneux ? (L'éclaireur dévisagea ses compagnons drows, puis Jeggred qui haussa les épaules. Il poussa un soupir.) Je ne m'étais pas fait bien comprendre quand je vous avais demandé de rester tranquilles ?

— Il y a eu une sorte de malentendu au sujet des places assises de cet établissement, lui expliqua Quenthel.

Ryld se leva et passa sa cape dans le dos afin de se préparer à dégainer ses armes pour combattre.

— On aurait dû deviner qu'ils n'étaient pas seuls dans le coin, dit le guerrier drow.

— L'heure est venue de rappeler à ces créatures l'ordre des choses, déclara Halisstra.

Quenthel se leva également et sortit son fouet à cinq têtes en lorgnant avec un sourire ironique les guerriers gobelinoïdes qui se rapprochaient.

— Jeggred, si tu veux commencer, lança-t-elle.

Gromph Baenre se tenait sur un balcon surplombant Menzoberranzan et regardait les lueurs féeriques qui éclairaient faiblement la cité drow. Il attendait depuis presque une heure et avait perdu toute patience. En d'autres circonstances, une heure de temps ici ou là n'aurait rien changé à l'existence d'un drow âgé de plusieurs siècles, mais la situation était différente. L'Archimage avait peur et redoutait l'arrivée de celui qui l'avait convoqué à cette réunion clandestine. Gromph n'était pas coutumier de ce sentiment, mais il ne s'en souciait pas vraiment. Il avait bien évidemment pris des précautions extrêmes pour protéger sa personne et s'était entouré d'un véritable arsenal de sorts défensifs et d'une série d'objets magiques de protection soigneusement sélectionnée. L'Archimage n'était pourtant pas complètement convaincu que ces protections puissent décourager celui qui devait le rejoindre en cet endroit solitaire et battu par les vents.

— Gromph Baenre, lui dit une voix froide et râpeuse. (Avant même qu'il se retourne, l'Archimage sentit la présence de l'autre car une sorte de froid glacial réussit à s'insinuer à travers son réseau de protections : une puissante et redoutable magie était à l'œuvre.) Que c'est agréable d'avoir accepté mon invitation. Notre dernière rencontre est bien lointaine, n'est-ce pas ?

Le vieux mage, Dyrr l'Ancien, sortit des ombres du balcon en s'appuyant sur son grand bâton, ses bottes ne paraissant pas toucher le sol car il avançait dans un bruissement de robes en traînant les pieds.

Au milieu des drows ambitieux de sa propre Maison, Dyrr donnait l'illusion parfaite d'être un vénérable elfe noir d'un âge des plus canoniques, mais la vision arcanique de Gromph perçait son apparence illusoire. Dyrr était mort, mort depuis de nombreux siècles. Le corps du vieux mage n'était plus qu'un tas d'os poussiéreux recouvert de quelques lambeaux de chairs momifiées. Ses mains étaient celles d'un squelette, ses robes étaient décolorées et élimées, et son visage n'était plus qu'un horrible crâne au sourire pervers, ses orbites éclairées par une lueur verdâtre évoquant son redoutable esprit mort-vivant.

— Je vois que mon pauvre déguisement ne vous trompe pas, déclara Dyrr de sa voix râpeuse. Il faut dire que j'aurais été très déçu si vous ne l'aviez pas percé, Archimage.

— Seigneur Dyrr, dit Gromph en le saluant poliment. (Il inclina la tête sans quitter des yeux la liche drow.) Je dois avouer que je suis surpris de constater que vous êtes encore des nôtres. J'avais entendu dire que vous ne viviez plus, si le terme est opportun, que cloîtré dans votre maison. J'avais parfois cru reconnaître votre influence dans les affaires des Agrach Dyrr, mais personne ne vous avait vu depuis plus de deux cents ans et cela faisait presque quatre siècles que nous ne nous étions pas rencontrés.

— J'aime mon intimité et j'encourage mes descendants à l'apprécier à leur tour. Il est préférable pour tout le monde que mon influence demeure secrète. On ne voudrait pas perturber les Mères Matrones, surtout maintenant…

— En effet. Par expérience, je sais qu'elles réagissent plutôt mal aux surprises.

La liche s'esclaffa d'un rire atroce qui glaça le sang de l'Archimage de la Cité des araignées. Elle se rapprocha de Gromph en glissant sur le sol et regarda la cité en contrebas. L'Archimage drow se retrouva quelque peu décontenancé par la présence surnaturelle de la créature morte-vivante, une chose qu'il avait peu coutume de ressentir.

Quels secrets le crâne desséché de ce spectre peut-il bien contenir ? s'interrogea Gromph. *Que sait-il au sujet de cette cité que personne d'autre ne sait ? Quelle extraordinaire somme de connaissances a-t-il accumulée au cours des innombrables siècles de son existence monotone et morte-vivante ?*

Ces questions troublaient Gromph, mais il décida pour l'instant de les chasser de son esprit.

— Bon, Seigneur Dyrr, vous désiriez me voir. De quoi allons-nous nous entretenir ?

— Tu as toujours été admirablement franc, jeune Baenre, déclara la liche. C'est une qualité agréable chez les membres de notre race. Pour être tout aussi direct moi-même, que penses-tu des récentes difficultés qui ont frappé notre belle cité ? Plus précisément, quelle action envisages-tu de prendre face à l'impuissance qui touche notre caste de prêtresses dirigeante ?

— Ce que j'envisage de faire ? répondit Gromph. La réponse n'est pas aisée face à ce problème. Je ne peux pas faire grand-chose pour obliger la Reine des Fosses démoniaques à restaurer leurs pouvoirs aux prêtresses. Les voies de Lolth sont impénétrables.

— Comme toujours. Et je n'envisageais pas moi-même que tu puisses y faire quelque chose. (La liche s'arrêta, la lueur verdâtre illuminant son regard posé sur l'Archimage.) Que vois-tu aujourd'hui lorsque tu regardes Menzoberranzan, Gromph Baenre ?

— Le désordre. Le danger. Et un certain déni.

— Et peut-être une véritable possibilité de changer les choses ?

Gromph hésita un instant mais finit par répondre.

— Oui, en effet.

— Tu as hésité. Tu n'es pas d'accord avec moi ?

— Non, ce n'est pas ça.

L'Archimage plissa les sourcils en choisissant ses mots avec soin. Il ne voulait assurément pas offenser la puissante créature. Dyrr l'Ancien semblait des plus aimables, mais son esprit avait pu se détériorer après plusieurs siècles de non-vie. Gromph devait s'attendre à n'importe quelle réaction de la part de la liche.

— Seigneur Dyrr, dit-il, vous savez que les ruses de la Reine Araignée sont infinies. La seule certitude de notre existence repose sur le fait que Lolth est une déesse capricieuse et exigeante, une divinité qui se réjouit de nous enseigner des leçons très sévères. Et si son Silence n'était qu'une ruse

de plus pour tester ses fidèles ? N'est-il pas envisageable que Lolth ait retiré ses faveurs aux prêtresses afin d'étudier leurs réactions ? Ou, pis encore, afin de voir si les ennemis de ses prêtresses seraient suffisamment courageux pour sortir de l'ombre et attaquer directement ses serviteurs ? Si c'est le cas, qu'arriverait-il aux individus suffisamment stupides pour avoir défié la Reine des Araignées lorsque cette dernière se lassera de ces épreuves et restaurera tous les pouvoirs de ses prêtresses, et cela aussi subitement qu'ils ont disparu ? Je n'aimerais pas devoir affronter une telle situation. Vraiment pas.

— Tes propos sont sensés, mais je pense que tu fais preuve d'une trop grande prudence, lui répondit la liche drow. Je pourrais presque être d'accord avec toi, mon jeune ami, s'il n'y avait pas autre chose. Au cours des deux mille ans de mon existence en ce monde, une telle situation ne s'était jamais produite. Il est certain qu'il est déjà arrivé à Lolth de refuser leurs sorts de magie divine à ses prêtresses pendant quelques jours, ou même qu'elle ait choisi arbitrairement de retirer ses faveurs à une prêtresse ou une Maison afin de la jeter en pâture à ses ennemis, mais elle n'avait jamais abandonné notre race tout entière des mois durant. (La liche leva les yeux, songeuse.) C'est une bien triste manière de traiter ses fidèles. Si un jour je parviens à m'élever au rang de divinité, je pense que j'agirai bien différemment.

— Que proposez-vous alors, Seigneur Dyrr ?

— Je ne propose rien, pas encore, mais je me demande, jeune Baenre, si des prêtresses impuissantes devraient encore diriger la destinée de cette cité ? Toi et moi, nous possédons de grands et redoutables pouvoirs, n'est-ce pas ? Les secrets mystiques de notre Art ne nous ont pas abandonnés, et ils ne risquent pas de le faire. L'heure est peut-être venue pour nous d'envisager la sécurité de notre civilisation, la défense de notre ville, en nous emparant des rênes du pouvoir que les Mères Matrones ne peuvent plus maintenir en raison de leur défaillance. Les périls qui menacent notre cité augmentent d'heure en heure. Nous possédons de nombreux rivaux à l'extérieur du Noir Dominion [1], d'autres races et d'autres royaumes ennemis.

— Et c'est précisément pourquoi j'hésite à opposer les mages drows aux prêtresses drows, répondit Gromph. La seule chose qui pourrait très certainement augmenter encore notre vulnérabilité actuelle serait une guerre civile. Pour échapper au sort funeste de Ched Nasad, nous devons maintenir l'ordre existant jusqu'à la fin de la crise.

— Et quels remerciements crois-tu pouvoir tirer de cette loyauté aveugle auprès des prêtresses ou de la Reine Araignée elle-même ? (Dyrr se tourna vers l'Archimage et posa son index squelettique sur sa poitrine en le tapotant. Gromph ne put s'empêcher de frissonner.) Tu es prometteur, jeune Gromph. Tes talents sont nombreux et tu parviens même à oublier la Maison Baenre pour te préoccuper de Menzoberranzan, notre cité. Utilise ces facultés avec discernement et réfléchis à tout cela au cours des prochains jours. Des événements proches vont t'offrir l'occasion de t'élever… ou de chuter. Prends garde de ne pas faire le mauvais choix.

Gromph recula d'un pas en flottant et s'avança dans l'air au-dessus de la vaste caverne.

— J'ai bien peur que l'heure soit venue pour moi de m'occuper de Narbondel, Seigneur Dyrr. Je vous quitte… et je prendrai le temps de réfléchir à vos paroles. Vous avez peut-être mieux jugé la situation que je ne l'avais fait.

Le regard vert et brûlant de la liche drow suivit Gromph dans les ténèbres, l'Archimage se dirigeant vers le sol de la cité en contrebas. Gromph Baenre allait assurément réfléchir et retourner les paroles de la liche dans son esprit. Il avait peut-être réussi à tenir la liche à distance avec des politesses et une prudence extrême, mais il ne pourrait pas le faire indéfiniment. L'Archimage de Menzoberranzan savait très bien que la liche attendrait une tout autre réponse lors de leur prochaine

rencontre.

Le Sombrelac était un endroit étrange et terrifiant. Une noirceur bien plus homogène que Halisstra n'en avait jamais connue l'enveloppait elle et ses compagnons, un espace si vaste que ses extrémités invisibles l'inquiétaient profondément. Les grandes cavernes des drows s'étendaient souvent sur plusieurs kilomètres, des endroits immenses abritant des cités de plusieurs milliers d'âmes, mais le Sombrelac, à en croire Charbonneux, occupait une caverne qui s'étirait sur plus de cent soixante kilomètres et s'élevait sur des centaines de mètres. De gigantesques piliers rocheux soutenaient le vaste plafond, créant de nombreux archipels dans l'obscurité. Les eaux du lac emplissaient toute la caverne, à l'exception bien évidemment de l'espace séparant le lac du plafond, un espace ténébreux aux dimensions titanesques. La sensation était troublante.

Le bateau de Charbonneux n'était pas très confortable. Son embarcation asymétrique était en grande partie composée de planches découpées dans les pieds en bois d'un type bien particulier de champignon géant de l'Outreterre, puis traitées avec plusieurs laques afin d'augmenter leur résistance. Les planches en boiszurkh formaient une large plate-forme qui flottait grâce à un anneau de grosses poches remplies d'air, prélevées sur une espèce aquatique de champignon géant. L'ensemble était riveté grâce au travail des métaux si remarquable des nains gris.

Quatre grands squelettes, des ogres, ou peut-être des trolls, étaient ramassés dans une sorte de fosse au milieu du bateau et faisaient tourner, sans jamais s'arrêter, deux grosses manivelles qui actionnaient deux roues à aube en boiszurkh. Les morts-vivants imbéciles ne se fatiguaient pas, ne se plaignaient pas et ne s'arrêtaient jamais à moins d'en recevoir l'ordre exprès de Charbonneux, l'embarcation avançant sans bruit sur le lac à l'exception du doux ruissellement de l'eau sur les roues et des légers craquements produits par les ossements des marins squelettes. Le nain gris se tenait à proximité de la poupe sur un petit pont surélevé, suffisamment pour surplomber les roues à aube. Il scrutait les ténèbres à l'avant du bateau, les bras croisés sur son épaisse poitrine, sans prononcer un mot.

Les passagers étaient recroquevillés sur le pont humide et inconfortable du bateau, ou allaient et venaient de la proue à la poupe en évitant de trop s'approcher du bord de la plate-forme sans bastingage. Le voyage de Mantol-Derith à Gracklstugh ne serait pas des plus rapides car le bateau n'était pas une flèche ; en outre, Charbonneux devait suivre une route précise pour éviter les endroits où le plafond de la caverne n'était pas assez élevé.

Valas passait le plus clair de son temps avec le nain, son œil vigilant lorgnant la route qu'il suivait. Pharaun était assis en tailleur au pied de la petite structure surélevée, en pleine Rêverie, tandis que Ryld et Jeggred surveillaient les côtés bâbord et tribord de l'embarcation afin d'empêcher toute attaque surprise des habitants aquatiques du lac. Les prêtresses faisaient bande à part, plongées également en pleine Rêverie ou le regard rivé sur les eaux ténébreuses du lac, perdues dans leurs pensées.

Deux journées s'écoulèrent de cette façon, l'embarcation s'arrêtant brièvement pour prendre des repas austères ou pour que le capitaine prenne un peu de repos. Charbonneux prenait bien soin de ne diffuser aucune sorte d'éclairage et il obligea les drows à allumer leur feu de cuisson dans une petite caisse métallique qui empêchait quiconque d'apercevoir ses flammes.

— Il y a bien trop de choses qui sont attirées par la lumière, grommela le nain gris. Même ce petit feu pourrait s'avérer dangereux.

Après leur troisième repas pris de la sorte, à la fin de leur deuxième jour de voyage, Halisstra

se retira à l'avant de l'embarcation pour surveiller les eaux du lac afin d'éviter de dévisager l'un ou l'autre de ses compagnons. Au cours de leur féroce bataille à Hlaungadath et pendant leur voyage dans le plan des Ombres, elle avait eu peu de temps pour embrasser et réfléchir à sa nouvelle situation. Les heures passées à écouter le doux murmure de l'eau et les craquements et raclements insectoïdes du moteur squelettique du bateau n'avaient malheureusement pas pu l'occuper, et elle avait eu tout le temps nécessaire pour rejouer la chute de Ched Nasad dans son esprit.

Qu'est devenue ma Maison ? s'interrogea-t-elle. *Certains de nos serviteurs ou de nos soldats ont-ils survécu en fuyant la cité ? Sont-ils restés ensemble et qui les dirige désormais ? Ou sont-ils tous morts au milieu des flammes et des décombres ?*

La mort de la Mère Matrone Melarn avait fait de Halisstra la nouvelle dirigeante de la Maison, en supposant qu'aucune de ses jeunes cousines ne lui ait volé ce titre. Si c'était le cas, Halisstra était convaincue qu'elle pourrait le ravir à sa parente. Elle avait toujours été la favorite parmi les filles Melarn, l'aînée et la plus forte, et elle savait que ses cousines ne pourraient pas nier son droit d'aînesse.

Mais il apparaissait très probablement que son droit d'aînesse n'était dorénavant que cendres et gravats au fond du grand gouffre de Ched Nasad. Même si une partie de sa maisonnée avait réussi à s'échapper, désirait-elle vraiment les retrouver pour se joindre à eux et mener un exil misérable, sordide et dangereux dans l'Outreterre ?

Cela n'aurait pas dû se passer de cette façon, se dit-elle. *J'aurais dû accéder au titre de Mère Matrone avec le temps et exercer le pouvoir qui avait appartenu avant moi à ma mère et à sa mère avant elle. Les milliers de fils de toiles calcifiées de Ched Nasad auraient embrassé mes pas. J'aurais pu réaliser le moindre de mes désirs avec une simple parole, un simple regard, un simple plissement de paupière. Et me voilà aujourd'hui dans la peau d'une vagabonde sans racines.*

Pourquoi Lolth ? s'écria-t-elle dans son esprit. *Pourquoi ? Quelle faute avons-nous commise ? Quelle faiblesse avons-nous éprouvée ?*

Halisstra entendait jadis les sombres murmures de la Reine Araignée dans son cœur, mais ce lieu était aujourd'hui désert. Lolth avait choisi de ne plus répondre. Elle n'avait même pas daigné châtier Halisstra pour l'audace dont elle avait fait preuve en exigeant une réponse.

Si Lolth l'avait vraiment abandonnée, qu'adviendrait-il d'elle si elle suivait sa Maison et disparaissait ? Toute sa vie durant, Halisstra avait cru que son service fidèle en tant que prêtresse et *bae'qeshel* auprès de la Reine des Fosses démoniaques lui permettrait de gagner une place de choix dans le domaine de Lolth après sa mort, mais qu'allait-elle devenir à présent ? Son esprit sans racine allait-il se mêler aux autres âmes infortunées qu'aucune divinité ne voulait accueillir dans la mort ? Était-il destiné à s'évanouir et à mourir véritablement dans les espaces vides et gris réservés aux infidèles ? Halisstra frissonna d'horreur. Vénérer Lolth était une tâche difficile où les faibles n'avaient pas leur place, mais ses prêtresses pouvaient s'attendre à être récompensées de leur loyauté dans la mort. Et si une telle promesse n'était même plus…

Danifae s'approcha avec une grâce ondoyante et s'agenouilla à ses côtés. Elle regarda effrontément sa maîtresse, sans baisser le regard.

— Le chagrin est un nectar bien doux, Maîtresse Melarn. Si on en consomme un peu, la tentation devient grande d'en boire encore plus… et les choses ne s'arrangent pas en y cédant.

Halisstra détourna le regard pour se calmer. Elle ne désirait pas partager son horrible cauchemar avec Danifae.

— Le chagrin est un terme bien trop doux pour ce que contient mon cœur, lui dit-elle. Je n'ai quasiment pensé qu'à une seule chose depuis le début de ce voyage interminable. Ched Nasad était

bien plus qu'une simple cité, Danifae. C'était un rêve, un rêve noir et glorieux de la Reine Araignée. Ses châteaux élégants, ses toiles calcifiées, ses Maisons si riches, si fières et si ambitieuses : tout a été réduit en cendres en quelques heures. La cité, ses Matrones et ses filles, et ses magnifiques et somptueux palais sont désormais tous perdus… et pour quelle raison ? (Elle ferma les yeux et repoussa l'âpre douleur dans le creux de sa poitrine.) Les nains ne l'ont pas détruite. Nous l'avons détruite nous-mêmes.

— Je ne vais pas pleurer la disparition de Ched Nasad, lui avoua Danifae. (Halisstra lui jeta un regard noir, le ton calme de sa servante la surprenant davantage que ses paroles.) C'était une cité pleine d'ennemis dont la plupart sont morts désormais, les autres ayant fui comme des misérables dans les tunnels de l'Outreterre. Je le répète, je ne pleurerai pas Ched Nasad. Et qui pourrait bien le faire à l'exception des quelques Ched Nasadiens survivants ?

Halisstra choisit de ne pas lui répondre. En effet, personne n'allait pleurer la disparition d'une cité drow, pas même les elfes noirs. Les drows étaient ainsi faits. Les forts survivaient et les faibles périssaient, la Reine Araignée l'exigeant. Danifae attendit un long moment avant de reprendre la parole.

— Avez-vous réfléchi à ce que nous allons faire à présent ?

Halisstra lui jeta un regard.

— Nos destins sont liés à ceux des Menzoberranyrs, dorénavant, non ? lui dit-elle.

— C'est vrai pour le moment. Mais vos desseins et les leurs seront-ils encore les mêmes demain ? Que ferez-vous si Lolth nous sourit de nouveau demain ? Où irez-vous ?

— Quelle importance ? répondit la prêtresse Melarn. Je suppose que je retournerai à Ched Nasad afin de regrouper les survivants que je trouverai. La tâche sera difficile, bien plus que je ne pourrais le faire en une seule vie, mais la Maison Melarn pourra peut-être se relever avec la bénédiction de la Reine Araignée.

— Vous croyez que Quenthel vous autorisera à faire une telle chose ?

— Pourquoi se préoccuperait-elle de ce que je ferai de mon existence ? Surtout si je la passe à redresser les quelques vestiges d'une Maison au milieu des ruines fumantes de ma cité ! répliqua-t-elle avec amertume.

Pour toute réponse, Danifae écarta les mains. Halisstra comprenait. Pourquoi une Baenre s'en soucierait-elle ? Les Menzoberranyrs les avaient peut-être sauvées de la chute de Ched Nasad, mais sur un simple mot de Quenthel, ils pouvaient très bien devenir leurs maîtres, ou leurs assassins. La captive jeta un coup d'œil en direction des autres qui méditaient ou montaient la garde et poursuivit leur conversation dans le langage secret des signes drow pour que les Menzoberranyrs n'entendent rien.

— Il serait peut-être sage de nous montrer indispensables pour les Menzoberranyrs, lui dit-elle en se signant. Le temps viendra où nous ne désirerons plus dépendre de la « générosité » de Quenthel Baenre.

— Fais attention, l'avertit Halisstra.

Elle se redressa et contrôla délibérément sa propre impulsion qui l'incitait à regarder par-dessus son épaule. Danifae avait un instinct étonnant pour la manipulation, mais si Quenthel venait à soupçonner que Halisstra et la captive de guerre projetaient de saper son autorité, ou même de lui imposer des barrières quant à sa liberté d'action, la fille Melarn ne doutait pas un instant que la haute prêtresse Baenre prendrait des mesures rapides et opportunes pour les supprimer.

— Tu suggères là une chose bien dangereuse, Danifae. Quenthel n'hésitera pas un instant à tuer une rivale, et si je venais à mourir…

— Je ne survivrais pas, l'interrompit Danifae en terminant sa phrase. J'ai bien évalué les conditions de ma captivité, Maîtresse Melarn. Pourtant, l'inaction face à cette menace éventuelle est aussi risquée que ce que je vais vous proposer. Écoutez-moi bien et vous pourrez décider de ce que je ferai ensuite.

Halisstra jaugea sa servante en étudiant avec soin ses traits parfaits, sa silhouette séduisante. Elle repensa à la conversation qu'elle avait surprise entre Quenthel et Danifae dans les catacombes de Hlaungadath. Elle aurait très bien pu stopper les intrigues de Danifae avec un seul mot. Elle pouvait même la contraindre à le faire grâce à la magie du médaillon d'emprisonnement, mais elle ne découvrirait pas alors ce que Danifae complotait.

— Très bien, lui dit-elle. *Dis-moi ce que tu intrigues.*

---

1. Tunnels entourant la Cité des araignées et s'étendant sur un rayon de huit kilomètres environ. *(NdT)*

Chapitre 6

Gracklstugh, comme Menzoberranzan, était une cité sise dans une caverne. À la différence du royaume des elfes noirs, les stalagmites abritaient ici d'horribles et imposants hauts-fourneaux et fonderies, pas les élégantes forteresses de leurs familles nobiliaires. L'air était empli d'une puanteur âcre et le fracas de l'industrie résonnait continuellement dans toute la caverne : le rugissement des forges, le tintement métallique de l'acier frappant l'acier et le flot précipité des cours d'eau pollués charriant les déchets des fonderies duergars. Contrairement à la Cité des araignées qui était plongée dans la pénombre à l'exception des douces lueurs féeriques ornant les palais drows, Gracklstugh était nimbée d'un halo lumineux que diffusaient les usines et leurs fourneaux, cette luminosité devenant parfois presque aveuglante lorsque le métal chauffé à blanc éclaboussait les moules. C'était un lieu singulièrement déplaisant, un véritable affront pour n'importe quel drow de haute naissance. Halisstra trouvait que l'endroit devait en tout point ressembler à la propre forge des Neuf Enfers.

À son extrémité orientale, la grande caverne abritant la cité descendait subitement en pente pour embrasser le golfe immense du Sombrelac. Gracklstugh était une cité portuaire souterraine… mais les races de l'Outreterre étaient peu nombreuses à utiliser des voies navigables comme le Sombrelac pour le transport de leurs marchandises. Les quais et les entrepôts au bord du lac formaient par conséquent un des quartiers les plus pauvres et dangereux de la Cité des lames. Charbonneux amarra sa sinistre embarcation à l'extrémité d'un ponton en pierre effondré où mouillaient quelques bateaux semblables au sien.

— Récupérez vos affaires et ne traînez pas, leur dit le nain d'un ton brusque. Il est préférable qu'on ne vous voie pas dans les rues. Les toilards doivent garder un profil bas dans la Cité des lames s'ils ne veulent pas s'attirer d'ennuis.

Valas regarda ses compagnons et se signa :

Pas de combats et pas de morts ! Cela ne sera pas toléré ici.

L'éclaireur chargea son sac sur ses épaules et suivit le nain sur l'embarcadère, son *piwafwi* bien enroulé autour de son corps pour dissimuler ses armes.

Pharaun jeta un regard à Jeggred.

— Tu ne vas pas beaucoup te plaire ici, demi-fiélon, lui dit-il. Comment vas-tu occuper ton temps si tu ne peux pas déchiqueter d'innocentes victimes ?

— Je vais simplement attendre et réfléchir au meilleur moyen de te tuer, mage, gronda le draegloth.

Jeggred souffla et rabattit sa capuche sur sa crinière blanche, puis il s'arc-bouta un peu afin de passer le plus inaperçu possible. Le reste du groupe suivit le demi-démon et ils traversèrent les rues délabrées du quartier portuaire jusqu'à ce qu'ils atteignent une auberge aux allures de bastion située à quelques pâtés de maisons des quais. Une enseigne révélait le nom de l'établissement dans la langue naine et la langue commune des profondeurs : *La Fonderie Glacée*. Le bâtiment lui-même était composé d'un mur de pierres de protection qui entourait plusieurs petits édifices séparés. Le groupe s'arrêta devant la grille principale de l'auberge qui se trouvait à côté d'un enclos où attendaient de gros lézards de somme puants.

— L'établissement n'est pas des plus séduisants, marmonna Pharaun. Mais je suppose que c'est préférable à une grotte.

Valas s'entretint brièvement avec Charbonneux, puis il se tourna vers ses compagnons elfes noirs.

— Charbonneux et moi allons régler le problème de notre passage dans la cité et la région, et nous allons nous charger du réapprovisionnement. Il faudra probablement payer quelques pots-de-vin pour obtenir les licences opportunes et cela va également prendre du temps. Attendez-vous à rester ici toute une journée, peut-être deux.

— On a donc du temps libre ? demanda Ryld.

— Ça va dépendre de Maîtresse Quenthel, lui dit Valas, mais notre prochain voyage prendra plusieurs jours. Il serait stupide de mourir de faim après une ou deux dizaines de marche dans les tunnels de l'Outreterre ; il nous faut donc des provisions.

Quenthel examina la misérable auberge duergar et prit sa décision.

— Nous resterons ici deux nuits et partirons à l'aube après-demain, déclara-t-elle. J'aimerais rester plus longtemps, mais j'hésite à faire pleinement confiance à l'hospitalité des duergars. Les événements qui touchent l'Outreterre évoluent bien trop rapidement ; nous ne pouvons pas nous permettre de trop traîner.

Elle regarda l'éclaireur, puis Charbonneux qui se tenait à quelque distance des elfes noirs ; il observait la rue, les bras croisés, comme s'il n'écoutait pas leur conversation.

— Cet endroit est sûr ? lui demanda-t-elle en se signant. Le nain ne va pas nous trahir ?

— Il est suffisamment sûr, répondit l'éclaireur. Mais il faut que Jeggred reste discret. Tout devrait bien se passer si vous évitez les problèmes. (Il désigna Charbonneux et ajouta :) Le nain sait que nous le paierons bien, mais s'il venait à croire que nous préférerions le supprimer plutôt que de le payer, il trouvera assurément le moyen de nous faire tous arrêter. Il sait que nous ne sommes pas de simples marchands, mais il ne se souciera pas de notre véritable entreprise tant que nos pierres précieuses continueront à gonfler sa bourse.

— Il faudra peut-être lui régler son compte ? demanda Ryld.

— C'est trop dangereux, répondit Valas. Je le garderai à l'œil tant que nous serons dans la cité.

— Alors fais-toi accompagner par Ryld au cas où les choses dégénéreraient, déclara Quenthel à Valas.

Ryld acquiesça et tira sur les sangles de son sac à dos pour reposer son dos endolori.

— Je suis prêt à partir, dit le guerrier.

— Je suis heureux que tu m'accompagnes si jamais on rencontre des ennuis, lui lança Valas. Ne faisons pas attendre davantage Maître Charbonneux. Si nous ne vous donnons aucun signe après demain midi, envisagez le pire et arrangez-vous pour quitter la cité le plus vite possible.

L'éclaireur s'élança dans la rue, Ryld avançant à grands pas derrière lui. Ils rejoignirent Charbonneux et les trois individus s'enfoncèrent dans la cité.

— C'est cet optimisme que nous aimons chez toi, Valas, lui lança Pharaun dans son dos. J'ai moi aussi quelques affaires à régler. Je dois trouver un vendeur de composantes magiques dans cette sinistre ville afin de réapprovisionner mon stock.

— Ne traîne pas, lui dit Quenthel. (Elle jeta un regard à Halisstra et Danifae.) Bon, vous me suivez ?

— Pas tout de suite, répondit Halisstra. Tant que nous sommes là, je vais en profiter pour acheter des armes et une armure à Danifae. Nous reviendrons dès qu'elle sera équipée.

— Je croyais que vous ne vous vouliez pas que votre captive de guerre puisse se battre, lui dit

Quenthel en plissant les yeux, le regard calculateur.

— Danifae peut représenter une gêne pour nous tant qu'elle reste ainsi, sans armes et sans armure. Je ne veux pas que ma belle possession puisse se faire blesser.

Halisstra parvint presque à ressentir les soupçons de Quenthel. La haute prêtresse Baenre caressait la poignée de son fouet en silence tout en examinant d'un air pensif la Ched Nasadienne et sa servante.

C'est parfait, pensa Halisstra. *Laissons-la s'interroger sur la domination que j'exerce sur Danifae, surtout si je ne crains plus de l'armer. Ses doutes pourraient augmenter notre utilité à ses yeux.*

— Ne vous éloignez pas trop et ne vous attirez pas d'ennuis, lui dit Quenthel. Je n'hésiterai pas à quitter cet endroit sans vous si les circonstances l'exigent.

Elle se dirigea vers Jeggred et pénétra dans *La Fonderie Glacée* en chassant apparemment la Ched Nasadienne et l'Eryndlyre de ses pensées.

La fille Melarn ne put s'empêcher de réprimer un sourire de satisfaction en voyant disparaître Quenthel, Jeggred avançant sournoisement derrière elle. Elle croisa le regard de Danifae et les deux femelles se dirigèrent vers le centre de la cité duergar.

Même si Charbonneux avait déclaré que la Cité des lames était ouverte à toutes les races, à condition qu'elles aient de l'or, Halisstra ne réussit pas à se convaincre que deux elfes noires étaient vraiment en sécurité à Gracklstugh. Les nains gris trapus se pressaient dans les rues et vaquaient à leurs affaires avec une détermination maussade que la prêtresse drow n'aimait pas. Ils ne riaient pas, leurs allures n'étaient pas apprêtées et ils ne se disputaient même pas entre eux. En fait, ils ne faisaient que jeter des regards noirs aux passants de toutes les autres races, même la leur, et avançaient d'un pas lourd, protégés par de lourdes cottes de mailles, les poings serrés sur les manches de leurs haches ou de leurs marteaux passés sous leurs grosses ceintures. Halisstra et Danifae commencèrent seulement à se détendre après avoir croisé une douzaine d'individus d'origine étrangère.

La prêtresse elfe noire s'arrêta entre deux grands fourneaux et regarda plusieurs panneaux.

— Voilà. Je connais un peu la langue naine et je pense que ces runes désignent un marchand d'armes.

Elles tournèrent dans une rue qui n'était en fait qu'un simple sentier serpentant au milieu des gigantesques stalagmites. Par-delà les grands piliers de pierre, elles arrivèrent sur une sorte de place entourée de bâtiments trapus, ressemblant à des fortins, en pierre de maçonnerie. Elles aperçurent une large devanture qui exposait des dizaines d'armes et d'armures, l'enseigne du marchand les surplombant.

— Ça s'annonce bien, déclara Halisstra.

Elle se baissa pour franchir la porte basse et pénétra dans la boutique, Danifae derrière elle.

L'endroit était rempli de matériels de guerre de toutes sortes, la plupart destinés aux nains, mais quelques pièces étaient d'origine étrangère : de grosses épées en fer de conception orogue [1], une armure de kuo-toa faite d'écailles appartenant à un grand poisson blanchâtre et une cotte de mailles de mithral noir d'origine drow. Deux duergars bien armés étaient en train d'assembler une armure de demi-plates sur un établi à côté de la porte d'entrée. Ils jetèrent des regards soupçonneux aux deux femelles lorsqu'elles pénétrèrent dans la boutique et les gardèrent à l'œil, la prêtresse et sa servante examinant la marchandise.

— Maîtresse Melarn, l'appela Danifae.

Halisstra se retourna et vit sa captive de guerre contempler une belle cotte de mailles drow qui

portait le symbole d'une Maison mineure qu'elle ne connaissait pas. Un petit bouclier orné du même symbole était accroché au mur, à côté de l'armure, ainsi qu'une morgenstern en acier noir. La tête de l'arme avait la forme d'un visage démoniaque orné de plusieurs cornes diaboliques en forme de pointes. Halisstra prononça à voix basse les paroles d'un sort de détection, une faculté innée, et sourit. L'armure, le bouclier et l'étoile du matin étaient magiques : leur magie n'était pas extraordinairement puissante, mais trouver un tel ensemble dans cet endroit était vraiment une bonne chose.

— Que pouvez-vous nous dire au sujet de cet ensemble drow ? demanda-t-elle aux deux commerçants.

Les duergars stoppèrent leur assemblage. Ils auraient pu être jumeaux car Halisstra avait du mal à les différencier.

— C'est un trophée, dit l'un d'entre eux d'une voix râpeuse. Un capitaine au service du Laird Thrazgad nous l'a vendu il y a quelques mois. Je ne sais pas où il l'a récupéré.

— Ils sont enchantés, dit l'autre nain. Le prix sera cher. Très cher.

Halisstra se dirigea vers l'établi-comptoir et sortit une petite bourse de sa tunique de mailles. Elle fouilla à l'intérieur et prit plusieurs belles émeraudes qu'elle posa devant elle.

— Marché conclu ?

Le nain gris se redressa et s'approcha pour examiner les pierres précieuses.

— Y en faut plus. Bien plus, dit-il d'un air renfrogné.

Halisstra le regarda d'un air égal. Elle n'avait pas pu prendre beaucoup de choses avant que sa Maison disparaisse et elle ne pouvait simplement pas tout dépenser pour nourrir l'avarice d'un duergar… pas si d'autres options s'offraient à elle.

— Danifae, tu veux jeter de nouveau un coup d'œil sur l'ensemble ? lui dit-elle par-dessus son épaule. Assure-toi que cela correspond bien à ce que tu désires.

Danifae comprit immédiatement son intention. La captive s'empara de la morgenstern et la soupesa dans sa main afin de jauger son équilibre. Comme Halisstra l'avait espéré, l'autre nain s'irrita de voir l'elfe noire toucher un bien aussi précieux. Il arrêta son travail et s'avança vers elle pour la tenir à l'œil. Il finit par s'arrêter entre elle et la porte. Danifae se mit immédiatement à faire plusieurs commentaires au sujet des armes, puis elle admira l'armure et posa plusieurs questions au nain relatives aux enchantements magiques, le tout pour l'occuper.

— Il me faudrait cinq fois plus de pierres comme celles-là, dit le nain resté au comptoir avec Halisstra. Et je veux des bonnes pierres.

— C'est entendu, lui répondit-elle.

Elle retira son havresac en cuir et le posa sur le dessus du comptoir. Elle l'ouvrit soigneusement et en sortit une lyre, un petit instrument taillé dans de l'os de dragon. Ses cordes étaient en mithral et la lyre avait été ciselée dans le même métal.

— Comme vous pouvez le voir, c'est une magnifique œuvre d'art, déclara-t-elle.

Elle s'en empara et pinça quelques cordes pour lui prouver sa qualité… et en profita pour entonner un chant *bae'qeshel* à voix basse. Le nain la regarda, bouche bée, et recula, terrifié, lorsqu'il comprit qu'elle lançait un sort. Avant qu'il ait pu lancer le moindre cri d'alerte, la magie du chant s'empara de son esprit pour le charmer.

— Que se passe-t-il ? demanda le duergar qui observait Danifae.

— Dis à ton ami que tout va bien, lui murmura Halisstra de l'autre côté du comptoir. Et que tu ne veux pas de cette lyre.

— Ça va, déclara le marchand. Elle voulait nous vendre sa lyre, mais on n'en veut pas.

— Bien sûr que non, grommela l'autre nain. Vous voyez des instruments dans cette boutique ?

Il reporta son attention sur Danifae qui lui demanda conseil sur la meilleure façon de traiter les cottes de mailles dans les endroits froids et humides.

— Bon, déclara Halisstra au nain qu'elle avait charmé, je suis un peu à sec pour le moment, mais je suis certaine que nous pouvons arriver à conclure un marché. Tu vas nous vendre l'ensemble que ma servante est en train d'examiner. Tu vas accepter les émeraudes comme acompte. Je reviendrai dans quelques jours te régler le tout avec une très belle somme d'argent.

— Les pierres me conviennent comme acompte, lui déclara le marchand, mais mon associé ne va pas aimer ça. Il va penser que vous ne reviendrez pas.

— Laisse-le croire que j'ai tout payé alors. Ainsi, il ne t'ennuiera pas, répondit la prêtresse drow.

Elle réfléchit un instant et se pencha en avant sans quitter le duergar des yeux.

» Tu sais, lui dit-elle doucement, si quelque chose venait à arriver à ton associé, cette affaire tout entière reviendrait à toi seul, non ? Et *tous* les bénéfices seraient également pour toi seul !

Un éclat cupide éclaira le regard du marchand.

— Je crois bien que vous avez raison, lui dit-il. Je ne sais pas pourquoi je n'y avais pas pensé avant !

— Mais patience, le conseilla Halisstra. Tu as toute la journée devant toi. Ah, j'apprécierais également que tu ne mentionnes à personne que moi et mon amie avons fait affaire avec toi. Gardons ça pour nous.

Nimor allait quitter Menzoberranzan en emportant avec lui divers paiements et pierres précieuses qui indiquaient, si jamais il se faisait contrôler dans les rues, que Reethk Vaszune s'était arrangé pour que les mages Agrach Dyrr obtiennent de nouvelles composantes de sorts. Les détails des véritables arrangements qu'il avait conclus étaient bien à l'abri dans son esprit. La Sainte Lame du Jaezred Chaulssin était satisfaite du travail accompli au cours des derniers jours. Même s'il n'avait pas complètement besoin de la Maison Agrach Dyrr pour ce qu'il projetait de faire, le compromis qu'il avait conclu avec le vieux maître de la Maison rendrait plus aisée la tâche qui l'attendait.

Nimor quitta discrètement Qu'ellarz'orl pour entrer dans une petite caverne latérale qui menait dans le Noir Dominion. Il connaissait maintenant plutôt bien le dédale de dangereux tunnels qui entourait la grande cité et trouva rapidement un endroit sombre et tranquille ; aucune patrouille menzoberranyre ne semblait approcher. La Sainte Lame tendit le bras en direction de la pierre nue de la paroi du tunnel. Sur sa main gauche, l'anneau d'ombres s'entoura d'un halo lumineux, un petit cercle de ténèbres absolues qui ressemblait davantage à une brèche s'ouvrant dans un autre monde qu'à un beau bijou. Parmi ses nombreux pouvoirs, l'anneau lui permettait de marcher dans le plan des Ombres et, par conséquent, de se soustraire aux nombreuses contraintes de la marche à pied dans l'Outreterre.

Il s'avança en direction du mur et disparut dans la Frange ténébreuse. Sa destination se trouvait à un peu plus de cent cinquante kilomètres de la Cité des araignées. Il avait plusieurs fois emprunté ce sentier et le voyage lui prenait rarement plus de une heure. Les fils de Chaulssin ayant peu de choses à craindre en arpentant les ombres, Nimor choisit de réfléchir pendant son voyage à la valeur de son alliance avec les Agrach Dyrr. Il se demanda s'il pouvait faire confiance au vieux mage qui dirigeait secrètement la Maison et s'il lui obéirait.

Nimor suivit un certain temps le sentier ténébreux que son anneau avait formé dans la Frange des Ombres et il se rapprocha rapidement du monde normal, le plan matériel abritant Faerûn. Il était quasiment impossible de mesurer le passage du temps dans la Frange, mais la magie de l'anneau était telle que le sentier créé finirait par mener son propriétaire vers sa destination. L'assassin posa sa main sur la poignée de sa rapière et mit fin à son voyage en franchissant un voile de ténèbres pour se retrouver dans une grande salle, qui ressemblait à une cave, aux blocs de pierre maçonnés avec soin les uns aux autres. Une seule issue permettait de sortir de la pièce, une grande porte de fer renforcée par des sorts de consolidation. Nimor sortit de sous sa veste une grosse clé en bronze et l'inséra dans la serrure de la porte sinistre. Elle s'ouvrit en produisant un grincement, de la rouille recouvrant ses charnières.

Un grand couloir éclairé par des charbons rougeoyants, posés dans des braseros en fer, s'ouvrait derrière la porte. Comme la cave, ses pierres étaient bien taillées et son plafond était soutenu par de gros piliers, mais à la différence de salles identiques dans les palais drows, le couloir était dépourvu de tout ornement ou décoration. Nimor sentit la présence d'un certain nombre de gardiens qui choisirent de ne pas révéler leur présence.

— C'est moi, Nimor Imphraezl, dit-il. Veuillez dire au prince héritier que je suis arrivé.

Plusieurs duergars apparurent à ses côtés, les gardes annulant leur invisibilité. Les nains gris étaient plus petits d'une tête que le drow, mais leurs épaules étaient larges et leur torse allongé, leurs jambes épaisses et petites, leurs bras puissamment musclés. Ils portaient des armures de plaques noires et des haches de bataille et des boucliers frappés du symbole de Gracklstugh. Une femelle duergar, une simple bande d'or en filigrane sur l'avant de son heaume précisant son grade, l'examina avec attention.

— Le prince héritier nous a demandé de vous conduire dans un des appartements du palais. Il vous convoquera sous peu.

Sa proposition ressemblait assurément à un ordre.

L'assassin croisa les bras et se laissa escorter par deux des propres Gardes Pierreux du prince. Les nains gris le lorgnèrent avec gêne comme s'ils s'attendaient à une malveillance de sa part. Malgré la proximité de Menzoberranzan et de Gracklstugh depuis des millénaires, les duergars et les drows n'étaient pas vraiment devenus des amis. Les nains gris et les elfes noirs avaient mené plus d'une bataille pour prendre le contrôle des quelque cent cinquante kilomètres de cavernes et de gouffres qui séparaient les deux cités. Le fait qu'aucune guerre n'ait eu lieu depuis un peu plus d'un siècle signifiait simplement que chacune des deux races en était venue à respecter à contrecœur les forces de sa rivale : ce n'était donc pas une réelle volonté d'apaiser les choses entre elles.

Les gardes le firent traverser les couloirs labyrinthiques du palais de Gracklstugh et le conduisirent jusqu'à un grand appartement sis dans une partie abandonnée de la forteresse. L'ameublement était simple et fonctionnel, et correspondait bien aux goûts duergars. Nimor décida d'attendre et s'avança vers une étroite fenêtre qui donnait sur la cité des nains gris. La ville était toujours aussi déplaisante et ressemblait à un chaudron puant mêlant fumée et vacarme.

Après un instant, Nimor entendit des bruits de pas à l'extérieur et se tourna au moment même où Horgar Sombracier pénétra dans la suite, flanqué de deux Gardes Pierreux.

— Ah, déclara l'elfe noir en inclinant la tête. Bien le bonjour, mon seigneur. Comment se porte la Cité des lames ?

— Je doute que vous vous en préoccupiez vraiment, répondit Horgar.

Pour le dirigeant d'une cité aussi puissante, le prince héritier était en fait des plus quelconques. Il ressemblait à tous les autres duergars, le regard maussade et le crâne chauve. Il serrait un sceptre

princier dans la main et ne portait pas d'armure, la seule chose qui le différenciait de ses gardes du corps. Il fit signe aux gardes de rester à côté de la porte et s'avança vers Nimor pour lui parler à voix basse.

— Alors ? Quelles sont les nouvelles ?

— Je pense que j'ai trouvé les alliés que je cherchais à Menzoberranzan, cher Prince. C'est une Maison puissante qui est impatiente de voir basculer l'ordre actuel des choses, mais dont la loyauté nous est acquise. L'heure de notre victoire approche.

— Umph. La Maison Zauvirr de Ched Nasad était tout aussi enthousiaste à engager nos mercenaires, mais je n'ai pas vu beaucoup de gens de Khorrl Xornbane revenir dans notre cité. Et je suis certain que vous ou ce Zammzt avez murmuré les mêmes choses dans l'oreille de Khorrl quand vous avez engagé sa compagnie de mercenaires.

— Les pertes du Clan Xornbane sont regrettables, mais nous n'avions pas vraiment envisagé que vos bombes incendiaires seraient aussi efficaces pour détruire les toiles calcifiées de la Cité des toiles chatoyantes. Si cela ne s'était pas produit, Khorrl Xornbane se serait emparé de la cité avec la Maison Zauvirr.

Le prince duergar se renfrogna, sa barbe ressemblant à un goupillon.

— J'avais prévenu Khorrl en lui disant que les elfes noirs avaient coutume de mal récompenser les mercenaires, surtout les nains. Je ne laisserai pas d'autres compagnies duergars affronter les mêmes périls. Le Clan Xornbane représentait un huitième des forces guerrières de cette cité.

— Je n'ai pas besoin d'une compagnie de mercenaires, Prince, et cela quelles que puissent être son importance et sa force, rétorqua Nimor. J'ai besoin de toute votre armée. Vous devez attaquer en force et oublier toute crainte de défaite.

— Cela ressemble tout de même à une intrigue drow insidieuse.

— Prince Horgar, lui dit Nimor en fronçant les sourcils, si vous hésitez à prendre des risques, il y a peu de chances que vous soyez un jour vainqueur. Vous avez aujourd'hui l'occasion d'accomplir une grande chose. Je ne peux toutefois pas garantir votre réussite ou vous déclarer que cette entreprise ne présente aucun danger.

— Nous ne parlons pas d'une poignée de pions que l'on déplace à loisir sur le plateau d'un jeu stupide, lui dit le prince duergar. Nous parlons ici de mettre en jeu mon trône ; un trône que je pourrais perdre de bien des façons. N'essayez pas de me motiver avec des observations creuses liées aux risques et à la récompense.

— C'est d'accord, je n'aborderai plus ce sujet, mais je veux tout de même vous faire remarquer qu'au cours de ma dernière visite, vous m'aviez déclaré que vous consentiriez à lancer votre armée contre Menzoberranzan si vous possédiez un allié considérable à l'intérieur de la ville même. Et je viens de vous fournir cet allié. Quand retrouverez-vous une occasion aussi rêvée de frapper la ville qui a toujours représenté une menace pour votre royaume ? Leurs prêtresses n'ont plus aucun pouvoir, ils viennent d'essuyer un soulèvement esclave et je vous apporte aujourd'hui le soutien d'une grande Maison qui accepte de vous aider. De quoi avez-vous encore besoin, Prince ?

Le duergar se renfrogna encore plus et se détourna pour observer Gracklstugh par la fenêtre des appartements. Il demeura là, immobile, perdu dans ses pensées. Nimor le voyait hésiter et il décida que l'heure était venue de lancer le dernier appât.

Il se rapprocha du prince héritier et lui dit à voix basse :

— Existe-t-il pour vous un meilleur moyen d'assurer votre position contre les lairds [2] indisciplinés que vous craignez, que de distraire leur attention en lançant une campagne militaire par-delà vos frontières ? Même si vous veniez à échouer à vous emparer de Menzoberranzan, une

stratégie bien pensée vous permettrait de vous assurer que les forces des lairds les plus dangereux participent aux batailles les plus meurtrières. Je pense vraiment qu'il est en votre pouvoir de remporter à la fois une grande victoire sur Menzoberranzan et d'affaiblir les forces de vos nobles les plus rebelles.

Le prince duergar grogna et examina Nimor avec attention.

— Vous imaginez beaucoup de choses, drow, lui dit Horgar. Qu'espérez-vous donc gagner en détruisant Menzoberranzan, hein ? Pourquoi désirez-vous me voir suivre une telle destinée ?

L'assassin lui adressa un grand sourire et donna une tape sur l'épaule du prince. Les Gardes Pierreux s'agitèrent aussitôt, s'irritant du contact entre leur prince et le drow.

— Mon cher Prince Horgar, la réponse est simple, déclara Nimor. La vengeance. Votre armée sera l'instrument de ma vengeance. Je sais bien que vous n'allez pas raser Menzoberranzan pour mon bon plaisir et parce que je vous le demande ; et c'est pourquoi je fais tout pour vous motiver à accomplir mon noir dessein. J'ai travaillé âprement et longuement pour que les circonstances soient réunies afin que l'armée de Gracklstugh puisse s'élancer à l'assaut de la cité que je hais, et parmi ces circonstances, je dois vous rappeler que je vous ai aidé à régler le problème que vous causait la grande longévité de votre père. Comment pourrais-je être plus explicite ?

— Je vous ai payé ce *service* en vous livrant des centaines de bombes incendiaires, lui dit le prince duergar en levant le menton. Ne me parlez plus jamais de… la mort de mon père. Si je venais à croire que vous essayez d'influencer mes actions avec cette histoire, je devrais m'assurer que vous ne révélerez jamais ces informations. Me suis-je bien fait comprendre ?

— Oh, ce n'était qu'une simple remarque, Horgar. Destinée à vous rappeler que je vous ai été très utile par le passé, et que je pourrais encore l'être. Alors, puis-je compter ou pas sur l'armée de Gracklstugh ?

Horgar Sombracier, le prince héritier de Gracklstugh, opina de la tête à contrecœur.

— Mon armée sera présente, lui répondit-il. À présent, expliquez-moi exactement qui va nous aider à Menzoberranzan et comment ils vont pouvoir faire ?

Ryld sentit des regards haineux plantés dans son dos tandis qu'il suivait Valas et Charbonneux dans les rues de la cité duergar. Il était bien conscient qu'il n'était pas dans son élément. Il surplombait la plupart des nains gris d'une bonne cinquantaine de centimètres et sa peau noire comme du charbon et son *piwafwi* très foncé ne l'aidaient pas non plus à s'intégrer. Les trois voyageurs traversèrent un quartier de forgerons, une étroite ruelle flanquée des deux côtés de forges découvertes où des duergars en tablier de cuir martelaient du métal chauffé à blanc. Le guerrier drow s'y connaissait un peu dans le travail du métal et il vit immédiatement que les duergars étaient de bons artisans.

Le maître d'armes accéléra son pas pour rejoindre Valas.

— Où allons-nous ? demanda-t-il aussi discrètement que possible malgré le martèlement des marteaux environnant. Je croyais qu'il nous fallait une sorte de licence officielle ou de passe. On ne devrait pas plutôt se diriger vers une cour de justice ou un bâtiment public du même genre ?

— C'est ce que nous ferions pour obtenir une licence royale, répondit Charbonneux, mais cela prendrait des mois et vous coûterait une fortune en pots-de-vin. En fait, je vous conduis au laird du Clan Muzgardt. Il vous rédigera un laissez-passer qui devrait vous permettre d'aller où vous le désirez.

Ryld acquiesça. Après tout, tout ceci n'était pas si différent de Menzoberranzan.

— Jusqu'où le laissez-passer de Muzgardt sera-t-il valable ? demanda Valas. Il nous permettra de sortir du territoire contrôlé par Gracklstugh ?

— Le Clan Muzgardt comprend des marchands. Ils font le commerce de la bière et des spiritueux dans tout le Paysprofond, et importent même parfois des alcools étrangers dans la cité : du vin drow, du cognac svirfnebelin et même des millésimes de la surface. Les membres de ce clan voyagent dans tout le royaume. (Charbonneux rit d'un rire gras et ajouta :) En outre, Muzgardt vend également des laissez-passer pour ceux qui en ont besoin. Il aime beaucoup l'or.

Ryld sourit. Charbonneux était assurément un bel exemple d'individu cupide. La cupidité de Muzgardt devait donc être remarquable pour qu'un nain comme Charbonneux se permette de la commenter.

Ils arrivèrent à l'extrémité de la rue des forgerons, à proximité des berges du Sombrelac, dans la partie nord de la cité. Devant eux se dressait une imposante brasserie délabrée et bâtie au moyen de pierres entassées les unes sur les autres qui formaient des murs entre les pieds pétrifiés d'une petite forêt de champignons géants. De grosses cuves de cuivre bouillaient à l'intérieur et emplissaient l'air d'une odeur de levure infecte. Des dizaines de tonnelets de cuivre se trouvaient à proximité et des nains gris solidement charpentés s'activaient dans la brasserie pour écraser les champignons, mélanger les liquides fermentés et remplir les tonnelets de bière fraîchement brassée.

— Après l'or, c'est la bière que les nains préfèrent, déclara Charbonneux en souriant du coin des lèvres. Les gars de Muzgardt font du bon travail, vous pouvez me croire !

Le nain gris guida Ryld et Valas dans le drôle d'édifice ; ils passèrent à côté des grosses cuves pour rejoindre un petit abri au fond de l'établissement. Deux duergars vêtus de cottes de mailles lourdes, de grosses haches à portée de main, étaient postés devant l'abri. Ils jetèrent un regard mauvais aux elfes noirs et s'emparèrent de leurs armes.

— Vous voulez quoi ? grogna l'un d'eux.

— Voir Thummud, répondit Charbonneux. J'ai une affaire à lui proposer.

— Attendez ici, déclara le premier garde.

Il franchit l'entrée, protégée par un rideau en lambeaux, et revint quelques instants plus tard.

— Thummud veut bien vous voir, mais les drows doivent laisser leurs armes ici. On ne leur fait pas confiance.

Ryld regarda Valas et lui dit en se signant :

— Doit-on se méfier ? Peut-être une embuscade ?

— Charbonneux sait que nous ne sommes pas seuls dans notre groupe, répondit Valas. Il a vu le mage et le draegloth. Je ne pense pas qu'il nous aurait tendu un piège… mais reste tout de même vigilant.

— Arrêtez de parler avec vos doigts, lâcha le garde d'un ton hargneux. Si vous avez des trucs à dire, dites-les avec votre bouche.

— Comme vous voudrez, répondit Ryld à voix haute.

Il jeta un regard sévère au duergar et retira *Pourfendeuse* de son fourreau dorsal pour la poser contre un mur. Puis il dégaina son épée courte et la posa à côté.

— Cette épée large est maudite, lança-t-il. N'essayez pas de la toucher.

Valas déposa son arc court et ses flèches sur le sol, ainsi que ses kukris. Les gardes duergars fouillèrent les deux elfes noirs pour s'assurer qu'ils ne dissimulaient pas d'autres armes, puis ils les firent pénétrer dans l'abri délabré. L'endroit ressemblait à une sorte de bureau, de grands livres de comptes et des documents éparpillés un peu partout. Un des plus gros nains gris que Ryld ait jamais vu, un nain au ventre rond, se tenait à côté d'un grand bureau. Malgré leur petite taille râblée, les

duergars avaient généralement un corps large d'épaules et émacié, mais Thummud le brasseur était aussi rond qu'un de ses tonnelets.

— Charbonneux, dit-il pour le saluer. Qu'est-ce que tu peux faire pour moi ?

— J'ai un groupe d'elfes noirs qui a besoin d'un laissez-passer commercial du Clan Muzgardt, répondit Charbonneux. Ils préféreraient ne pas devoir attendre une licence royale.

— Quel genre de commerce font-ils ?

— Principalement les pierres précieuses, déclara Valas. Nous désirons voyager dans le Paysprofond. Il faut qu'on puisse se déplacer librement et parler à un grand nombre de personnes. Et comme Charbonneux l'a souligné, nous ne désirons pas attendre des mois pour obtenir une licence royale.

— Vous êtes stupide… ou alors un fieffé menteur. Un sauf-conduit délivré par notre laird de clan va vous coûter dix fois plus cher qu'une licence royale. La plupart des marchands que je connais ne feraient pas une telle chose.

Valas jeta un regard à Ryld, puis reporta son attention sur Thummud.

— Bon d'accord, voilà la vérité. Certains de nos rivaux, originaires de notre cité, dirigent une affaire semblable dans la région et nous voudrions contacter leurs fournisseurs pour voir si on pourrait les encourager à nous vendre leurs pierres à la place des autres. Et une licence royale ne couvrira pas une région aussi grande, non ?

— En effet, je suppose que vous avez raison, répondit le nain en grognant.

— Tu peux aider mes clients alors ? demanda Charbonneux. Ou dois-je aller voir Tête-de-fer, ou peut-être même Bras-d'enclume ?

— Le Clan Muzgardt peut peut-être vous aider, déclara Thummud après un instant de réflexion. Il nous faudra deux cents pièces d'or pour chaque individu enregistré sur le sauf-conduit… mais vous ne pourrez pas l'avoir aujourd'hui.

Charbonneux leva les yeux vers les elfes noirs. Ryld lui fit un petit signe de tête.

— Ils paieront la somme désirée, déclara le marin duergar, mais ils ne veulent pas attendre.

— Je me moque de ce que veulent tes clients, répondit Thummud en haussant les épaules. Je vais devoir aborder cette affaire avec le laird de clan avant de pouvoir vous faire rédiger ce laissez-passer.

— Mais ce n'était pas le cas auparavant !

Le gros duergar croisa les bras et prit un air obstiné. Il jeta un regard mauvais à Charbonneux et aux deux elfes noirs.

— Les choses ont changé ; les soldats du prince héritier effectuent de plus en plus de contrôles ces derniers temps. Horgar a laissé entendre qu'il voulait savoir à tout moment qui arpentait les couloirs du Paysprofond, et pourquoi, et il a demandé aux lairds des clans de refuser tout nouveau sauf-conduit. Je pense que je vais pouvoir décrocher celui de tes clients, mais il me faut avant tout obtenir la bénédiction de Muzgardt. Reviens demain, ou après-demain.

Charbonneux marmonna dans sa barbe, mais il ne poursuivit pas la discussion, devenue inutile. Il indiqua le rideau et fit sortir Ryld et Valas. Les drows récupérèrent leurs armes et les trois comparses quittèrent la brasserie en quelques minutes.

— Bon alors, qu'est-ce qu'on doit en penser ? demanda Valas à voix haute. Vous connaissez un autre clan qui pourrait nous aider, Charbonneux ?

— C'est possible, mais si Horgar a mis un frein aux sauf-conduits et aux licences du même genre, vous allez rencontrer quelques difficultés pour vous déplacer. (Le nain se gratta la barbe.) Je vais devoir me renseigner et je ne pense pas que votre présence serait la bienvenue.

Ryld regarda Valas, qui réfléchissait soigneusement avant d'accepter, et vit dans l'expression de l'éclaireur de Bregan D'aerthe le même manque de confiance dans la loyauté de leur guide que ce qu'il éprouvait lui-même.

---

1. Les orogues forment l'élite guerrière de la nation orque. *(NdT)*
2. Sorte de grands propriétaires fonciers dans le Paysprofond. *(NdT)*

Chapitre 7

Lorsque Halisstra et Danifae revinrent à *La Fonderie Glacée*, elles découvrirent que Quenthel avait loué une des plus grandes ailes de l'auberge, une structure voisine possédant sa propre salle commune et huit chambres privées sises sur deux étages. L'aile tout entière semblait avoir été construite et décorée pour répondre aux goûts et au confort des drows, du moins dans l'esprit d'un duergar. L'ameublement était de taille drow, pas naine, et la salle était richement ornée de tapisseries et de jolies carpettes, et toutes les portes étaient dotées de serrures. Les elfes noirs n'avaient pas besoin de beaucoup d'heures de sommeil, du moins pas comme les autres races inférieures, mais ils étaient peu nombreux à se sentir véritablement en sûreté lorsqu'ils étaient plongés dans leur profonde Rêverie, à moins bien entendu de pouvoir se détendre complètement derrière une porte verrouillée.

Le reste du groupe, à l'exception de Pharaun, était allongé sur les carpettes ou assis autour de la table de la salle commune et partageait un repas copieux accompagné d'aiguières [1] en argent remplies de vin. Leurs armures et leurs sacs étaient posés contre les murs, mais leurs armes étaient restées à portée de main.

Halisstra plissa un sourcil en lorgnant le banquet qui occupait le buffet. Le gros rôti de rothé, plusieurs meules d'un beau fromage et les assiettes de champignons braisés fumantes lui rappelèrent qu'elle n'avait pas pris de repas décent depuis trop longtemps.

— La nourriture n'est pas empoisonnée ? demanda-t-elle.

— Vous nous croyez stupides ? lui lança Quenthel en grognant. Elle est même très bonne. L'aubergiste nous avait fourni un fût de vin empoisonné la première fois, mais nous nous sommes plaints à la direction… (Jeggred leva la tête et sourit en découvrant tous ses crocs, Halisstra devinant alors la forme prise par leur plainte.)… et ce banquet est désormais offert par l'établissement. Profitez-en.

Halisstra effectua néanmoins sa propre détection des poisons en utilisant un anneau magique qu'elle portait à la main. Les poisons étaient par trop communs chez les drows de haute naissance et ils étaient nombreux à prendre leur repas en effectuant au préalable des détections des poisons. Satisfaite, elle se servit au buffet et s'assit à la table. Danifae se servit également et choisit de s'allonger sur un divan à côté de Quenthel.

— Je constate que le mage n'est toujours pas revenu. Alors, comment ça s'est passé ? demanda Halisstra à Valas en mangeant.

L'éclaireur était assis en tailleur à côté de la porte, sa ceinture, desserrée, n'ayant pas quitté sa taille étroite. Il buvait du vin chaud à petites gorgées et mâchait un morceau de pain d'un air pensif.

— Plus ou moins bien, répondit-il. Le maître d'armes et moi n'avons pas rencontré de gros problèmes, mais nous n'avons pas aussi bien avancé que je l'aurais désiré, et cela malgré tous nos efforts pour convaincre les duergars de notre empressement. (Il fit tinter la bourse qui pendait à sa ceinture.) Je ne sais pas si cela présage d'un événement inhabituel dans cette cité, mais Charbonneux était des plus circonspects.

— Où se trouve le capitaine ? demanda Danifae.

— Il voulait voir s'il pouvait obtenir un sauf-conduit en passant par d'autres réseaux.

— Et vous lui faites confiance ?

— Pas complètement, mais nous ne pouvons pas vraiment nous en charger nous-mêmes. (L'éclaireur fit la grimace et poursuivit.) Il est déjà bien compliqué de traiter avec les clans duergars de manière plutôt franche. Si quelqu'un venait à me surprendre alors que j'essaie d'obtenir de fausses licences, je serais vite catalogué comme espion. Ainsi que vous tous par extension.

— De vrais espions agiraient même quasiment comme nous sommes en train de le faire, déclara Ryld qui se tenait dans un coin de la salle commune, *Pourfendeuse* à portée de main.

— C'est vrai, mais n'oublie pas que Charbonneux est lui-même un peu contrebandier. Son intérêt n'est pas d'attirer l'attention du prince héritier, répondit Valas. Le maître d'armes et moi nous sommes néanmoins chargés de notre réapprovisionnement. Nous pourrons donc partir dès que Charbonneux aura réussi à obtenir nos passes.

— Il semble que nous ayons fait tout ce que nous pouvions pour le moment, lança Halisstra. Je dois avouer que je me suis lassée des déserts aveuglants, des plans mornes et ténébreux et des cavernes abandonnées. Si nous parvenons à repartir bientôt pour les tunnels désolés et inhospitaliers de l'Outreterre, je vais profiter des bienfaits de la civilisation.

Halisstra leva son verre et attendit que sa servante le remplisse. La captive de guerre se leva en ondulant son corps et remplit le verre de sa maîtresse.

— Buvez si tel est votre désir, mais ne vous laissez pas abrutir par l'alcool, l'avertit Quenthel, toujours allongée sur son divan. Nos amis sont peu nombreux dans cette cité crasseuse.

— Je ne savais pas que nous étions amis, déclara Ryld en grognant.

Halisstra rit doucement.

— Vous avez raison, Ryld, lui dit-elle, mais je pense que nous pouvons tous profiter du confort de cette auberge pour cette nuit. Je sais que nous ne nous faisons pas suffisamment confiance, mais à quelques mètres de cet endroit rôdent de sombres ennemis qui ne manqueraient pas une occasion de nous supprimer s'ils pouvaient le faire.

Danifae apporta l'aiguière à Quenthel. Ne tenant pas compte du petit mouvement du fouet-serpent de la haute prêtresse, elle baissa les yeux et se pencha pour remplir également son verre.

— Nous devons profiter de tous les instants de plaisir dès que l'occasion se présente, ajouta Danifae. Le pouvoir ne sert-il pas à faire de telles choses ?

Halisstra but son verre à petites gorgées et observa la scène. Danifae ne portait pas de tunique sous sa nouvelle armure, la cotte de mailles en mithral noire qu'elle avait acquise ayant perdu son rembourrage de cuir. La prêtresse Melarn lui avait bien évidemment proposé de lui donner une de ses tuniques et elle ne doutait pas un instant que Danifae l'accepterait le matin suivant. Pour le moment, la belle peau noire de la servante miroitait sous les mailles métalliques de son armure et sa poitrine généreuse et ronde s'agita de façon attrayante sous le métal lorsqu'elle se baissa pour servir Quenthel. Malgré leurs efforts, les mâles présents dans la salle ne purent s'empêcher de la regarder. Même Jeggred, cet animal à quatre bras, paraissait charmé par la grâce et la beauté de la femelle. Valas plissa les sourcils et se mit à graisser ses kukris après avoir reconnu le danger de la situation présente ; il agissait donc avec sa prudence habituelle. Ryld, d'un autre côté…

Ryld observait la prêtresse Melarn. Halisstra prit soin de ne pas paraître surprise en croisant le regard du maître d'armes. Son expression semblait passionnée, d'une grande intensité, et Halisstra devinait que le jeu de Danifae ne pouvait pas lui avoir échappé, mais au lieu de regarder la servante ondulant dans son armure de métal, bouche bée, le guerrier la contemplait elle.

Ryld lui adressa un petit sourire et fit un petit geste de la main en se signant :

— Un spectacle des plus intéressants.

— Je ne vois pas de quoi vous parlez, lui répondit Halisstra même si elle savait que le maître d'armes avait parfaitement saisi la situation.

Elle reporta son attention sur Danifae. La servante s'était agenouillée à côté de Quenthel et buvait à petites gorgées. Le silence régnait dans la salle et Ryld sortit son plateau de *sava* de voyage pour faire une partie contre Valas, les autres se contentant de savourer ces quelques instants de tranquillité.

Pharaun finit par revenir, une poignée de parchemins passée sous le bras. Il se retira dans sa chambre après avoir lancé quelques railleries timides au maître d'armes pour le déconcentrer. Ryld remporta cependant la partie, l'éclaireur de Bregan D'aerthe ayant résisté jusqu'à la fin.

— La journée a été longue, dit Quenthel. Je vais me retirer également dans mes quartiers. Jeggred et Valas, vous vous chargerez de monter la garde pour cette nuit, chacun votre tour. Deux autres vous remplaceront demain soir.

Elle se releva et s'étira, puis tourna la tête en direction de Danifae avant de sortir avec grâce de la salle commune.

— Je crois que je vais faire de même, lança Danifae.

La prisonnière de guerre jeta un regard à Halisstra, lui sourit timidement et suivit rapidement Quenthel. Ryld rangea son plateau de *sava* et se dirigea vers sa chambre, Valas et Jeggred tirant au sort qui allait prendre le premier tour de garde. Halisstra se leva à son tour, s'enroula dans son *piwafwi* et monta à l'étage rejoindre ses appartements. Elle s'arrêta brièvement à côté de la porte de la Maîtresse de l'Académie, suffisamment pour entendre un léger halètement ou un bruissement d'étoffe, puis elle poursuivit son chemin. Les serpents de Quenthel ne manqueraient pas de lui rapporter la présence d'un individu derrière la porte.

Tu es trop rusée, pensa Halisstra.

Quenthel était assurément astucieuse.

À Ched Nasad, Halisstra avait plus d'une fois dépêché Danifae auprès d'une rivale pour la séduire. Même les prêtresses les plus pragmatiques possédaient des fantasmes et il arrivait que les femelles les plus froides et calculatrices puissent être manipulées en leur offrant ce qu'elles appréciaient. Halisstra doutait que Danifae parvienne à véritablement influencer Quenthel, mais elle offrait tout au moins à la Maîtresse d'Arach-Tinilith une raison supplémentaire de ne pas abandonner Halisstra et sa servante sur un coup de tête. Par contre, si les services de Danifae se révélaient *trop* précieux pour Quenthel, la haute prêtresse Baenre pourrait vouloir prendre la captive à son service… un risque que Halisstra était prête à courir.

Même si Danifae continuait à encourager Quenthel sur une telle voie, son médaillon d'argent ne la quittait pas, ce qui fit sourire la fille Melarn. À moins de réussir à se libérer de son lien d'asservissement magique, Danifae ne pouvait pas trop explorer cette voie car la mort de Halisstra précipiterait également la sienne. Pour le moment, Halisstra avait confiance dans la loyauté de sa servante.

Halisstra atteignit sa chambre et se dévêtit avant de se coucher. Elle posa son armure sur un coffre et sa masse d'armes à côté de son lit.

Elle laissa la Rêverie l'étreindre, son esprit imaginant Quenthel et Danifae dans le même lit.

Aliisza voyageait dans un palanquin de fer que portaient quatre ogres pour traverser la cité de Gracklstugh, une escorte d'une douzaine de guerriers tanarukks l'accompagnant également. Les démons portaient des armures en métal bruni et des épées larges aux courbes meurtrières. Un des

tanarukks portait un étendard jaune frappé du symbole adopté par Kaanyr Vhok : une main gantelée serrant un sceptre. L'émissaire et ses gardes étaient escortés par un groupe de duergars en nombre deux fois supérieur, leurs regards noirs posés sur le palanquin et son occupante. L'alu s'enorgueillit de toute cette attention. Elle se serait bien évidemment déplacée beaucoup plus rapidement si elle avait été seule, mais une entrée de la sorte dans la cité des nains gris pourrait les encourager à la prendre au sérieux. En outre, c'était divertissant.

Le voyage depuis les ruines de l'ancienne Ammarindar n'avait pas été spécialement rapide ou aisé. Aliisza et ses guerriers avaient pressé leur marche pendant cinq jours sur de vieilles routes naines pour atteindre les rives du Sombrelac, et il leur avait fallu trois jours supplémentaires pour obtenir un bateau duergar afin de traverser la vaste étendue d'eau. Elle commençait à se lasser de devoir courir ici et là dès que Kaanyr Vhok le lui ordonnait. D'un autre côté, cela démontrait son utilité auprès du seigneur de guerre démoniaque et il n'était peut-être même pas déraisonnable que les circonstances la poussent à s'éloigner de lui de temps à autre. Cela ne faisait qu'aiguiser l'appétit du cambion de la revoir et donnait l'occasion à Aliisza de goûter à d'autres… plaisirs.

Gracklstugh ressemblait à une énorme fonderie, une cité remplie de forges rugissantes et de fumées infectes. La ville ressemblait un peu à la fonderie sise dans les ruines d'Ammarindar, sauf que la forge du Démon au Sceptre ne possédait pas les mêmes dimensions que le royaume duergar.

Cet endroit est vraiment laid, pensa Aliisza.

L'activité qui régnait toutefois dans la cité était stupéfiante. Elle aperçut plus d'une fois des éléments d'engins de siège de taille énorme qui étaient assemblés dans leurs ateliers. Ched Nasad était peut-être plus élégante et insidieuse, mais la Cité des lames était *puissante*. Le talent et la ténacité des nains gris semblaient presque rivaliser avec la magie et la cruauté des drows.

Les nains gris guidèrent son escorte vers une vaste forteresse creusée dans une grande stalagmite. Des remparts de pierre et des tourelles de fer protégeaient les flancs pentus du bastion duergar. Sa garde ogre franchissant les grilles du palais du roi, Aliisza ne put s'empêcher de regarder la redoutable herse et les engins meurtriers prêts à écraser tout assaut sur la forteresse. Plusieurs moyens de s'enfuir s'offriraient à elle si d'aventure les choses se passaient mal, mais aucun de ses guerriers ne sortirait vivant du palais si les nains gris décidaient de les supprimer.

La procession ambassadoriale s'arrêta dans un grand hall triste au sol recouvert de dalles en pierre polie.

— Nous y voilà, se dit Aliisza.

Elle donna une tape sur le palanquin et les ogres le posèrent doucement au sol. L'alu attendit un instant puis s'extirpa de sa litière à porteurs en étirant ses ailes.

Un officier duergar qui portait un surcot noir ordinaire au-dessus de son armure s'approcha d'elle.

— Vous désirez voir le prince héritier ? lui lança-t-il.

— Le plus tôt possible, répondit Aliisza.

Elle avait déjà eu plusieurs fois cette conversation au cours de la journée avec différents capitaines et lieutenants duergars.

— Et qui êtes-vous déjà ?

— Je me nomme Aliisza et je suis l'émissaire de Kaanyr Vhok, le Démon au Sceptre, Seigneur d'Ammarindar et Maître du fort des portes de l'Enfer. Je pense que votre prince héritier va apprécier le message de mon seigneur.

L'officier se renfrogna, l'air sceptique.

— Eux, ils restent ici, lança-t-il en désignant l'entourage d'Aliisza. Suivez-moi.

Aliisza regarda le chef de son escorte, un vieux champion tanarukk à qui il manquait un croc, et lui dit :

— Toi et tes guerriers allez m'attendre là. Ça risque de durer un certain temps.

Elle suivit le capitaine duergar au cœur de la forteresse, une demi-douzaine de soldats l'encadrant. Elle choisit de les considérer comme une garde d'honneur.

Ils gravirent un large escalier majestueux, qui aurait pu être encore plus impressionnant si les nains gris avaient choisi de le décorer, et finirent par rejoindre une grande salle du trône aux gros piliers de pierre qui soutenaient un plafond en voûte très élevé.

À l'extrémité de la salle se trouvait un groupe de nains gris. À leur façon de se mouvoir et aux regards qu'ils lui jetèrent, Aliisza comprit que ces duergars étaient les grands conseillers et les nobles du royaume, leurs vêtements ordinaires ne révélant toutefois pas leur haut rang. Parmi eux, l'alu vit le seul duergar qui portait des signes extérieurs ostentatoires, un nain solidement charpenté vêtu d'un haubert de mailles scintillant surmonté d'un surcot brodé noir et or. Un bandeau en or était posé sur son crâne chauve et des anneaux du même métal ornaient les tresses de sa barbe.

Le capitaine qui escortait Aliisza lui fit signe de s'arrêter et s'approcha du groupe pour murmurer à l'oreille du prince héritier. Le dirigeant duergar jeta un regard furieux à la démone puis s'avança, ses bras épais croisés sur sa poitrine.

— Bienvenue à Gracklstugh, lui dit-il, son regard exprimant un sentiment contraire. Je suis Horgar Sombracier. Que me veut Kaanyr Vhok ?

Aucune civilité, pensa Aliisza.

En fait, elle n'avait jamais rencontré de nain gris sociable. Elle décida de parler ouvertement et de ne pas perdre son temps en flatteries ou subtilités inutiles car de telles choses ne serviraient à rien avec le dirigeant de Gracklstugh. Elle s'inclina un peu en avant puis se redressa bien droit.

— Kaanyr m'a envoyée vous poser quelques questions sur les événements qui se sont déroulés à Ched Nasad et pour peut-être vous proposer une chose, déclara-t-elle. (Elle regarda les autres nains gris qui se tenaient à proximité.) Ces personnes sont-elles de confiance ?

Horgar fronça les sourcils et marmonna quelques mots en langue naine. Plusieurs de ses conseillers et des nobles quittèrent la salle pour vaquer à leurs différentes affaires. Deux gardes en grosse armure et surcot noir restèrent dans la salle, ainsi qu'un autre duergar visiblement important, un individu balafré en armure qui portait un tabard marqué d'un symbole rouge.

— Mes Gardes Pierreux vont rester là, déclara Horgar avant de désigner le nain balafré. Voici le laird de clan Borwald Main-de-feu, le maréchal de l'armée de Gracklstugh.

Borwald salua Aliisza en lui jetant un regard torve. Elle haussa les épaules et reprit le cours de sa discussion avec toujours autant de franchise.

— Un clan duergar, le Clan Xornbane je crois, a attaqué la cité drow de Ched Nasad et précipité sa destruction. Kaanyr Vhok se demande s'il agissait sur vos ordres.

— Le Clan Xornbane est formé de mercenaires, répondit Borwald. (La belle cicatrice qu'il affichait courait de sa pommette jusque derrière son oreille.) La mission qu'ils avaient acceptée à Ched Nasad concernait leur compagnie, pas la politique du Paysprofond. Vous devriez leur poser vos questions.

— J'aimerais le faire, mais leurs survivants sont difficiles à dénicher, dit Aliisza. Pour autant que nous le sachions, ils se sont retrouvés prisonniers de la cité qu'ils ont incendiée. (Elle reporta son attention sur Horgar Sombracier et lui demanda :) Ont-ils, oui ou non, détruit Ched Nasad avec votre bénédiction ?

— Ma bénédiction ? demanda le prince en réfléchissant un instant. Je ne suis pas mécontent que

la Cité des toiles chatoyantes soit tombée, mais je n'ai nullement dépêché le Clan Xornbane pour faire une telle chose. Khorrl Xornbane a été engagé par une des Mères Matrones de la cité pour l'aider à détruire les Maisons qui lui étaient supérieures. Je ne me suis pas mêlé des affaires de Xornbane.

— Dans ce cas, la stratégie de Xornbane me semble extraordinairement peu sensée. Ils ont livré une ruine fumante à leur employeuse et ont subi d'énormes pertes, fit remarquer l'alu.

— J'ai bien peur que je sois en partie responsable de ces événements, lança une voix mélodieuse sur le côté de la salle.

Émergeant des ombres d'un grand pilier de la salle du trône, un drow mince et coquet de petite taille, à la grâce féline, s'avança. C'était un elfe noir séduisant, vêtu de beaux habits noir et gris, qui portait une rapière et une dague assorties à la taille.

— À la demande de mes frères, déclara le nouveau venu, c'est moi qui me suis arrangé pour que les soldats de Khorrl soient équipés des bombes incendiaires qui s'étaient révélées si efficaces dans le soulèvement esclave de Menzoberranzan. Je n'avais bien évidemment pas imaginé qu'elles puissent détruire complètement Ched Nasad.

— Je ne m'attendais pas à découvrir un elfe noir parmi les conseillers du prince duergar, dit Aliisza en plissant un sourcil.

— Je suis une sorte de mercenaire, répondit le drow, dont la tâche est d'apporter certains changements dans un certain nombre de Maisons de Ched Nasad et de Menzoberranzan. (Il lui lança un petit sourire.) Vous pouvez m'appeler Nimor.

— Nimor, répéta la démone. Quel que soit votre dessein, vous avez assurément accompli un changement certain à Ched Nasad. Qu'avez-vous à l'esprit pour la Cité des araignées ?

Horgar s'agita avec nervosité avant de reprendre la parole.

— Et en quoi cela concerne-t-il Kaanyr Vhok ? demanda-t-il.

— Eh bien, si nous avions su que quelqu'un désirait attaquer Ched Nasad, le Démon au Sceptre aurait pu proposer son aide, répondit Aliisza. Mon seigneur voit quelques possibilités de grandeur dans les problèmes actuels des elfes noirs. Si quelqu'un préparait une attaque semblable contre Menzoberranzan, nous serions prêts à offrir une alliance.

— Je doute que le Paysprofond ait besoin de quelques centaines de misérables démons vivant dans des ruines infestées de champignons, lança Borwald d'un air méprisant.

Aliisza réprima son mécontentement.

Ce sont des duergars, se dit-elle. *Ils sont caustiques et grossiers. Leur nature est ainsi faite.*

— Vos renseignements sont quelque peu datés, lui dit-elle. Mon seigneur commande une armée de plus de deux mille guerriers tanarukks, chacun ayant la force d'un ogre et trois fois son intelligence. Nous avons construit des forges et des arsenaux ; ils ne sont peut-être pas aussi vastes que ceux de Gracklstugh, mais ils sont suffisants pour équiper nos soldats d'armes et d'armures. Nous avons également sous nos ordres d'autres soldats : des gobelours, des ogres, des géants et d'autres créatures de la sorte, en nombre supérieur à notre légion tanarukk. (Elle posa son regard sur Borwald et ajouta :) Nous n'avons pas la même puissance que le Paysprofond, Main-de-feu, mais nous pourrions affronter deux fois notre nombre de nains gris et leur opposer une résistance féroce. C'est pourquoi je vous suggère de ne pas dénigrer les Légions Implacables de Kaanyr Vhok.

— Je suis au fait de la puissance grandissante des forces du Démon au Sceptre, grommela Horgar en tirant sur sa barbe. Parlez franchement. Que veut votre seigneur ?

La subtilité lui est vraiment étrangère, se lamenta Aliisza. *Kaanyr aurait tout aussi bien pu envoyer un gros ogre stupide pour délivrer son message.*

— Kaanyr Vhok veut savoir si vous comptez attaquer Menzoberranzan. Si c'est le cas, il désire se joindre à vous. Comme je viens de le dire, je pense que les Légions Implacables pourraient représenter une alliée précieuse.

— Si nous envisagions une telle attaque, nous ne voudrions peut-être pas de vous comme allié, déclara Horgar. On pourrait penser posséder suffisamment de forces pour obtenir ce que nous voulons sans avoir à partager le butin.

— Vous pourriez en effet le penser, admit Aliisza. Mais si vous préparez une telle chose, les elfes noirs de Menzoberranzan auraient peut-être tout intérêt à chercher des alliés pour vous affronter. Et vers qui pourraient-ils se tourner pour forger de telles alliances ?

— Je n'hésiterais pas à écraser Kaanyr Vhok s'il venait à faire une chose aussi stupide, grogna Horgar. Retournez auprès de votre maître démoniaque et dites-lui…

— Un instant, Prince Horgar, dit Nimor en s'avançant entre le duergar et la fiélon. Ne nous emportons pas. Nous devrions bien réfléchir à la proposition de Dame Aliisza avant de donner notre réponse.

— Tu ne vas pas me dire comment conduire les affaires de mon royaume, drow ! lança Horgar d'une voix rageuse.

— Bien sûr que non, mon seigneur et prince, mais j'aimerais vraiment discuter avec vous de la proposition de Kaanyr Vhok. (Nimor se tourna vers Aliisza.) Je suppose que cela ne vous dérangerait pas de demeurer ici quelque temps, comme invitée du prince héritier, pendant que nous débattons de l'offre de votre maître ?

Aliisza lui adressa un simple sourire. Son regard s'attarda sur le corps svelte de l'elfe noir. Si elle en avait l'occasion, elle était persuadée qu'elle pourrait le convaincre du bien-fondé de sa proposition, et cela même si elle sentait une aura de mystère entourant ce Nimor. Malheureusement, il était vraiment peu probable que Horgar et son Maréchal Main-de-feu puissent succomber à ses talents de séductrice. Elle pouvait néanmoins attendre un jour ou deux afin de voir si Nimor parviendrait à leur faire accepter son offre.

Le prince duergar la jaugea en réfléchissant aux paroles de Nimor. Il se laissa finalement fléchir.

— Vous pouvez rester un peu pendant que je réfléchis à votre offre. Je vais demander au capitaine de vous faire préparer des appartements dans le palais. Vos soldats devront rester dans des baraquements voisins de ceux de mes propres gardes. Ils ne seront pas autorisés à pénétrer dans le château.

— J'aurai besoin de quelques serviteurs.

— Bon, vous pouvez en conserver deux si tel est votre désir. Les autres ne peuvent cependant pas rester avec vous.

Horgar regarda dans le fond de la salle et fit un signe de la main. Son capitaine se dirigea vers lui en trottant.

— Nous reparlerons de tout ça quand j'aurai pris ma décision, lui dit le prince.

— Quoi que vous décidiez, je suis à votre service, dit-elle à Horgar, son regard s'attardant encore sur l'elfe noir mystérieux.

— Impossible de l'obtenir aujourd'hui, déclara Thummud du Clan Muzgardt à Ryld, Valas et Charbonneux. (Le gros duergar se tenait debout, un maillet à la main, et scellait avec soin un tonnelet de bière aux champignons fraîchement brassée.) Revenez dans un jour ou deux.

Charbonneux lança un juron à voix basse, les deux drows échangeant des regards méfiants. Ryld avait bien évidemment remarqué qu'une bonne dizaine de brasseurs duergars s'activaient à proximité de Thummud et qu'un bon nombre d'entre eux portaient des armures sous leurs blouses de travail. Le brasseur ne voulait visiblement rien laisser au hasard.

— C'est ce que vous aviez déjà dit hier, déclara Ryld. Nous sommes pressés.

— Ce n'est pas mon problème, répondit Thummud. (Il finit par fermer hermétiquement le tonnelet en frappant le couvercle et posa son maillet sur le dessus.) Que vous le vouliez ou non, vous allez devoir attendre.

Valas poussa un soupir et prit la bourse à sa ceinture. Il la fit tinter judicieusement et la posa devant lui.

— Vous trouverez là-dedans des pierres précieuses dont la valeur dépasse de deux fois le prix sur lequel nous nous sommes entendus, dit l'éclaireur. Elles sont pour vous si vous parvenez à nous obtenir le sauf-conduit aujourd'hui.

Thummud plissa les yeux.

— Je me demande vraiment ce que vous pouvez bien préparer, dit-il. Je suis sûr que ce n'est rien d'honnête.

— Considérez ceci comme un bonus personnel, ajouta doucement Ryld. Votre laird désire deux cents pièces d'or par tête et c'est ce qu'il obtiendra. Quant au reste, il n'a pas besoin de le savoir, n'est-ce pas ?

— J'aimerais vraiment vous aider, déclara Thummud avec un haussement d'épaules, mais le laird m'a bien fait comprendre son point de vue. Si je venais à le trahir en faisant affaire avec vous, le vieux Muzgardt n'hésiterait pas à me supprimer. (Le brasseur réfléchit un instant et ajouta :) Finalement, comptez plutôt trois ou quatre jours. Les soldats du prince héritier sont en ville tous les jours et je ne voudrais pas qu'ils vous voient venir ici chaque foutu jour.

Le nain corpulent souleva le tonnelet sur son épaule et s'éloigna d'un pas lourd en abandonnant les deux elfes noirs et Charbonneux au milieu des autres brasseurs à la mine maussade.

— Et maintenant ? demanda Ryld.

— Retournez à l'auberge et attendez, marmonna Charbonneux. Vous n'obtiendrez rien de plus en restant ici. Revenez dans quelques jours.

— Quenthel ne va pas apprécier, déclara Ryld à l'éclaireur.

Valas lui répondit en haussant les épaules.

Les deux drows et leur guide quittèrent la brasserie Muzgardt, perdus dans leurs pensées. Ils marchèrent quelque temps pour s'éloigner de la brasserie.

— Je commence à me demander si nous ne devrions pas nous-mêmes rédiger ce laissez-passer, dit doucement Valas. Après tout, on ne devrait pas en avoir besoin tout de suite.

— C'est une mauvaise idée, déclara Charbonneux. Vous pourriez effectivement réussir à produire un faux convaincant, mais il vous faut la bénédiction de Muzgardt. Si vous vous faites arrêter, vous serez détenus pendant qu'ils vérifieront que vous avez bien la bénédiction du laird. Une chose que vous n'aurez pas tant que Muzgardt ne vous l'aura pas accordée.

— C'est ennuyeux, grommela Valas.

Ryld examina la situation afin de trouver une solution. Charbonneux les avait peut-être délibérément menés dans une impasse ou alors la difficulté d'obtenir des sauf-conduits n'était pas feinte. Concernant la première éventualité, Ryld ne voyait aucune raison pour Charbonneux de retenir le groupe à Gracklstugh. Le nain avait peut-être l'intention de les trahir, mais si tel était le cas, il aurait très bien pu déjà les prendre au piège. D'un autre côté, si Charbonneux et Thummud n'étaient

pour rien dans ce retard, pourquoi le prince héritier choisissait-il de compliquer les choses pour les étrangers qui désiraient arpenter le Paysprofond au moment même de la présence des drows dans la Cité des lames ?

Parce qu'il se passe quelque chose que les étrangers ne doivent pas voir, se dit Ryld. *Qu'est-ce que le prince héritier pourrait bien vouloir dissimuler ?*

Ryld s'immobilisa au milieu de la rue. Valas et Charbonneux, devant lui, se retournèrent dans sa direction.

— Qu'y a-t-il ? demanda Valas.

— Toi et moi avons une chose à faire, lui dit Ryld avant de se tourner vers leur guide. Revenez nous voir demain matin à l'auberge.

Charbonneux fronça les sourcils.

— D'accord, répondit-il. (Le duergar se retourna et poursuivit sa route en marmonnant dans sa barbe.) Mais ne venez pas me mêler à vos histoires si d'aventure vous vous faites arrêter. Je ne prendrai pas votre défense. Je serai dans mon bateau si vous avez besoin de moi.

— Alors ? demanda Valas en se signant après que le nain gris se soit éloigné dans la rue obscure.

— Le prince héritier limite la liberté de mouvement des marchands et des voyageurs étrangers, répondit Ryld. Il ne veut pas que certaines choses puissent sortir de la ville. Je pense que l'armée de Gracklstugh va bientôt se mettre en marche.

— Ah bon ? Tu le penses vraiment ? demanda Valas, surpris.

— C'est ce que je ferais à sa place, répondit Ryld. La question est maintenant d'en avoir la preuve.

Il regarda autour de lui dans la rue. Comme à l'accoutumée, les nains gris qui se trouvaient à proximité leur jetaient des regards hostiles.

— Si nous cherchons à découvrir la vérité, nous allons devenir le type même d'individus que les soldats du prince héritier cherchent à stopper, lui dit Valas. (L'éclaireur au physique maigre et nerveux réfléchit en fronçant les sourcils.) Qu'est-ce qui pourrait confirmer tes craintes ?

— Une sorte de convoi, répondit Ryld. Des chariots, des lézards de somme, ce genre de choses. Un tel rassemblement de moyens ne serait utile que dans le cas d'une future attaque et il faudrait plusieurs jours pour la mettre en place. Et il faudrait beaucoup d'espace pour réunir le tout.

— Tu as raison, déclara Valas.

L'éclaireur réfléchit encore davantage et tira machinalement sur les colifichets et les breloques étranges qui ornaient sa tunique.

— On tente le coup alors ? demanda l'éclaireur.

Ryld regarda de nouveau autour de lui. Thummud leur avait quasiment avoué que la situation ne changerait pas beaucoup lors des prochains jours, une chose que Quenthel n'allait pas apprécier. Si Gracklstugh avait vraiment l'intention d'attaquer Menzoberranzan, il voulait en avoir la confirmation avant que l'armée duergar se mette en marche. Et ils devraient ensuite trouver le moyen de prévenir les leurs dans leur cité. Les duergars n'étaient pas de misérables esclaves que les Maisons majeures pourraient facilement écraser. L'armée de la Cité des lames serait grande, redoutable, disciplinée et bien armée pour attaquer les drows, et Ryld n'aimait pas l'idée de ce qu'une armée de la sorte pourrait faire à sa cité natale.

— Allons-y ! finit-il par répondre.

Valas opina de la tête et se remit en route immédiatement. Au lieu de retourner dans le quartier au bord du lac et à *La Fonderie Glacée*, il se tourna vers le cœur de la vaste caverne. Ils se

faufilèrent dans les rues puantes et les sombres ruelles de la cité et traversèrent plusieurs quartiers d'affaires où les nains gris artisans et marchands avaient sis leurs boutiques dans des édifices de pierre exigus. La journée touchait à sa fin et l'activité paraissait diminuer dans les rues. Les deux elfes noirs finirent par rejoindre une rue qui courait le long d'une profonde crevasse qui coupait en deux les quartiers supérieurs et plus inaccessibles de ceux de leurs voisins plus pauvres installés près du lac. Plusieurs ponts de pierre franchissaient la faille et menaient dans des rues étroites qui couraient de l'autre côté. Une unité de soldats duergars vigilants était postée au pied de chaque pont, empêchant tout passage.

L'éclaireur tira Ryld dans l'ombre d'une venelle et indiqua le gouffre et ses ponts d'un signe de tête.

— C'est le Sillon de Laduguer, dit-il en se signant. Également baptisé la Faille. Tout ce qui se trouve dans la partie occidentale est interdit aux étrangers. Plusieurs grandes cavernes adjacentes se trouvent à l'extrémité ; elles pourraient servir de terrains de rassemblement opportuns en raison de leur éloignement et des protections les entourant.

Ryld examina d'un air pensif l'éclaireur de Bregan D'aerthe en se demandant comment il pouvait connaître autant de choses d'un quartier de la ville qui était normalement interdit aux étrangers.

— J'en déduis que tu as déjà visité cet endroit ? demanda Ryld.

— J'ai traversé Gracklstugh à plusieurs reprises.

— Je me demande s'il existe des lieux que Valas n'a pas visités, pensa Ryld.

Il se glissa dans les ombres pour mieux observer les soldats en poste devant chaque pont. Le maître d'armes savait faire preuve de discrétion quand il le fallait, mais il n'aimait pas ces ponts : ils étaient trop étroits et dépourvus de garde-fou. Ils n'offraient vraiment aucun endroit où se dissimuler.

— Comment allons-nous traverser ? demanda-t-il à Valas.

Valas termina de nouer la corde et se rapprocha, le pied droit passé dans une des boucles inférieures, le bras droit plié dans la boucle supérieure.

— Reste collé à cette stalagmite en grimpant, lui dit-il. Ça nous permettra de rester discrets.

Ryld acquiesça et toucha distraitement la broche accrochée à sa poitrine. Elle reconnut le contact d'un Maître de Melee-Magthere, l'objet conférant la faculté de léviter, comme les fibules et les amulettes d'un grand nombre de Maisons drows nobiliaires. Valas ne doutait pas un instant que Ryld ait lutté âprement pour gagner le droit d'en porter une.

Comme il l'avait espéré, la magie de la broche de lévitation se révéla suffisamment puissante pour supporter le poids de Ryld et le sien. Ils s'élevèrent sans effort dans la fumée et l'obscurité des étages supérieurs de Gracklstugh jusqu'à ne plus voir les rues en contrebas. Du haut de la grande caverne, le sol paraissait enveloppé d'une légère brume emplie de fumée, les feux des forges créant d'innombrables cercles lumineux rougeoyants tout autour d'eux.

— C'est encore mieux que ce que j'avais espéré, déclara Valas. La fumée et les vapeurs nous fournissent une belle couverture.

— J'ai cependant les yeux qui pleurent, dit Ryld. (Il atteignit le plafond de la caverne et découvrit que sa surface était irrégulière et trouée.) Où devons-nous nous tourner ?

— Vers la droite je pense.

Valas lui indiqua l'enceinte nord de la cité d'un signe du menton, son pied et son bras bien en place dans les étriers qu'il avait improvisés au moyen de sa corde. Ryld se retourna avec précaution,

perpendiculaire au plafond, et avança en s'aidant de ses mains comme s'il gravissait une paroi rocheuse verticale. L'éclaireur se déplaça quelque peu pour assurer sa prise sur les boucles-étriers, le regard rivé sur la caverne en contrebas afin de guider le maître d'armes dans sa progression.

— Il ne faudrait pas tomber sur un mage duergar en possession d'un sort de dissipation de la magie. Ça gâcherait tout, lui dit Ryld. J'espère que tu tiens le coup.

— Les hauteurs ne m'ont jamais fait peur. Ça me donne même des *vertiges*.

Ryld gloussa.

Leur voyage passé s'était avéré des plus tranquilles et monotones. Leur petite mission d'espionnage en plein cœur de la cité duergar leur donnait maintenant davantage d'excitation.

— Dirige-toi à présent un peu plus sur la gauche, lui dit Valas en interrompant son flot de pensées. On devrait bientôt tomber sur une sorte de saillie surplombant l'endroit qui nous intéresse.

Ryld lui obéit et les deux drows commencèrent à redescendre lentement en suivant le plafond voûté de la caverne jusqu'à rencontrer la véritable paroi verticale. Une saillie rocheuse érodée par le temps entourait la caverne à l'instar de l'avant-toit d'une vieille taverne. Le maître d'armes la lorgna d'un air dubitatif. En se rapprochant, Valas lâcha les étriers improvisés et sauta en contrebas pour se réceptionner doucement comme une véritable araignée agile.

Ryld l'imita plus maladroitement. Il y parvint à peine, la magie de sa broche de lévitation sécurisant toutefois son saut si d'aventure il avait glissé ou perdu l'équilibre.

Valas avança d'un pas assuré sur la saillie qui descendait abruptement ; il disparut derrière une paroi – celle-ci tournant brusquement – qui surplombait une caverne latérale.

Ryld le suivit tant bien que mal et lança un juron à voix basse, son pied déplaçant quelques pierres qui tombèrent le long du mur escarpé en s'entrechoquant bruyamment. Les forges et les marteaux de Gracklstugh couvrirent cependant la chute des pierres qui disparurent dans le Sillon de Laduguer.

Valas, qui s'était arrêté derrière la paroi, le regarda par-dessus son épaule.

— Fais attention, lui dit-il en se signant. Viens voir ça.

Ryld rejoignit l'éclaireur et se coucha au sol pour éviter de tomber. La saillie descendait dans une caverne inférieure et tournait brusquement. Depuis leur point d'observation à quelque trente mètres au-dessus du sol, ils avaient une très bonne vue de la caverne qui mesurait entre trois et quatre cents mètres de long sur la moitié en largeur. Les murs avaient été creusés pour construire des casernes en nombre suffisant pour accueillir un grand nombre de soldats et le sol était plat et dégagé, constituant un bon terrain d'exercices pour les troupes d'une armée.

D'une extrémité à l'autre, la caverne était remplie de chariots et de lézards de somme. Des centaines de duergars s'activaient au milieu : ils sanglaient de grandes sacoches sur les reptiles monstrueux, chargeaient les chariots et préparaient des engins de siège pour le voyage. L'odeur âcre et nocive des forges de la cité ne suffisait pas à dissimuler la puanteur des excréments reptiliens dans la grande caverne, les sifflements et les sons rauques des lézards emplissant l'air.

Valas se mit à compter le nombre de chariots et de lézards afin d'obtenir une estimation de la force armée qui allait bientôt se mettre en marche. Il tourna la tête après quelques minutes.

— À peu près entre deux et trois mille ? lui demanda Ryld.

L'éclaireur plissa les sourcils et lui répondit :

— Plus selon moi. Dans les quatre mille en tout, mais il est possible que d'autres unités soient postées dans des cavernes voisines.

— Se pourrait-il, après tout, qu'ils ne se préparent pas à attaquer Menzoberranzan ? demanda Ryld.

— C’est vrai que nous ne sommes pas leurs seuls ennemis. Mais cela ne me dit rien qui vaille.

— Tout comme moi, murmura Ryld. (Il s’éloigna du rebord avec précaution pour ne pas déplacer d’autres pierres.) J’aurais aimé pouvoir visiter les autres cavernes pour voir si elles abritent d’autres unités, mais je pense que nous en avons déjà vu beaucoup plus que ce que les duergars auraient voulu… et je ne veux pas courir de risques inutiles. Nous ferions mieux de rentrer et de prévenir les autres.

---

1. Vase à pied. *(NdT)*

Chapitre 8

— On devrait tout simplement partir, grogna Jeggred. (Ses poils blancs étaient tachés de vin rouge et son museau de graisse chaude provenant d'un morceau de rôti de rothé. Le draegloth n'aimait assurément pas attendre et les deux jours passés entre les murs de *La Fonderie Glacée* avaient été très longs.) Et on pourrait déjà être loin avant même qu'ils le sachent.

— J'ai bien peur que cela ne soit pas aussi simple que ça, déclara Ryld. (Le guerrier drow était agenouillé à côté de son sac à dos et rangeait à l'intérieur d'autres sacs, plus petits, les denrées les moins périssables prises sur le buffet. Il laissa tomber les sacs dans le cercle noir béant qui se trouvait à côté de lui. C'était un trou portable magique qui possédait la faculté de se replier à l'instar d'un mouchoir, son poids ne dépassant pas celui d'un morceau de tissu. Il pouvait contenir plusieurs centaines de kilos de matériels sans que son poids soit altéré.) Tu ne les as peut-être pas vus, mais je suis sûr que je ne suis pas le seul à avoir aperçu les espions qui rôdaient autour de cette auberge. Nous nous ferions arrêter par des dizaines de soldats duergars avant même de nous être éloignés de quelques centaines de mètres d'ici.

— Et alors ? demanda le draegloth. Les nains ne me font pas peur !

— Les duergars ne sont pas des gobelins ou des gnolls ; ils savent se battre en groupe et sont même de très bons duellistes. J'ai rencontré des guerriers duergars qui étaient presque aussi bons que moi. Je suis sûr que nous devrions affronter une unité de guerriers très chevronnés, sans compter leurs mages et leurs prêtres.

— On aurait dû réfléchir par deux fois avant de pénétrer dans cette cité, lança Halisstra. Quelle malchance !

Elle se précipita pour enfiler son armure, une belle cotte de mailles ouvragée portant les armoiries de la Maison Melarn sur le devant. Elle se demanda si la meilleure tactique n'aurait pas été tout simplement d'attendre quelques jours de plus afin que les nains gris relâchent leur vigilance. D'un autre côté, s'ils attendaient trop longtemps, il se pouvait très bien que le marchand qu'elle avait charmé, pour obtenir le nouveau matériel de Danifae, recouvre ses esprits et rapporte l'incident aux autorités de la ville. Elles auraient peut-être dû tuer les marchands… mais c'était stupide car elles auraient alors couru le risque de devoir payer ces meurtres de leurs vies.

Elle tira sur l'ourlet du haubert de mailles et se tortilla pour qu'il épouse bien son corps.

— Maître Argith, quand l'armée duergar va-t-elle se mettre en route ? demanda Halisstra.

— Bientôt, répondit Ryld. Ils ne peuvent pas se permettre de garder trop longtemps leurs lézards harnachés de la sorte. La question est de savoir quand ils autoriseront de nouveau les voyageurs à se déplacer librement. Nous pourrions attendre cette autorisation des jours durant.

— Nous pourrions attendre… ou nous faire supprimer, ajouta Danifae.

— Nous allons partir sur-le-champ, déclara Quenthel en mettant fin aux discussions.

La Maîtresse de l'Académie se vêtit pour le combat, la mine sombre, ses vipères s'agitant.

— Ce qui nous ramène à notre première interrogation : où allons-nous ? demanda Ryld.

Le maître d'armes finit de remplir le trou portable de provisions et le replia en le roulant avant de le glisser dans son sac à dos.

— Nous pouvons rebrousser chemin jusqu'à Mantol-Derith, proposa Pharaun, mais le voyage sera ensuite plus compliqué. Je ne sais pas aller jusqu'au Labyrinthe et notre fin serait terrible si nous décidions d'emprunter le plan des Ombres pour accélérer les choses. Nous sommes également trop nombreux pour que je puisse téléporter tout le monde, sauf si certains d'entre vous se sentent prêts à répondre de la disparition d'une partie de notre groupe aux nains gris.

— Et un sort qui pourrait par exemple dissimuler nos apparences ? proposa Ryld.

— Malheureusement, répondit le mage, les nains gris sont réputés pour leur faculté à percer les illusions de toutes sortes.

— Et si un seul d'entre eux venait à percer ce voile illusoire pour découvrir un groupe d'elfes noirs…, ajouta Halisstra.

— La meilleure solution serait de nous rendre tous invisibles, déclara le Maître de Sorcere. Cela serait vraiment la solution la plus efficace à notre petit problème. Ça me rappelle même le jour où…

— Ça suffit, l'interrompit Quenthel avant de se tourner vers Valas. Sommes-nous obligés de partir d'ici pour rejoindre le Labyrinthe ou pourrions-nous contourner Gracklstugh en rebroussant chemin pour l'atteindre ?

— Cela nous prendrait plusieurs jours pour contourner la cité, répondit l'éclaireur, mais je devrais parvenir à vous guider.

— C'est parfait, déclara Quenthel. Nous allons repartir sur les quais et utiliser l'embarcation de Charbonneux. C'est le meilleur moyen de quitter cet endroit et, sauf erreur de ma part, le lac sera beaucoup moins patrouillé que les tunnels du Paysprofond. Tout le monde est prêt et armé ? (Elle regarda rapidement autour d'elle. Ses compagnons étaient effectivement tous prêts. Elle opina de la tête et se tourna vers Pharaun.) Que doit-on faire pour que le lancement de ton sort soit couronné de succès ?

— Tenez-vous par la main et restez à mes côtés, déclara le mage drow. Si l'un d'entre vous s'éloigne, il se retrouvera vite visible. Et je ne veux pas être tenu responsable des difficultés qui pourraient s'ensuivre.

Équipés de leurs armes et armures, leurs sacs dans le dos, les compagnons se serrèrent les mains et attendirent, tous, sauf Valas. Le Maître de Sorcere, qui se tenait au centre, siffla une phrase de syllabes arcaniques et agita ses mains. Ils finirent par tous devenir invisibles. Halisstra sentit la main de Danifae sur son épaule gauche et elle serrait la cuirasse de Ryld avec sa main droite, mais la seule personne visible dans la salle commune était l'éclaireur.

— Prêt, Maître Hune ? demanda Pharaun, invisible.

Valas hocha légèrement la tête. Il était vêtu de ses plus *beaux* habits, une simple tunique de mailles passée sur une chemise en soie arachnide, un pantalon noir, son *piwafwi* jeté sur l'épaule de façon scélérate. Ses colifichets et ses broches aux origines étrangères, accrochés ici et là sur ses vêtements, complétaient sa tenue.

— Je vais traîner un peu dans la cour de l'auberge. Assurez-vous de partir tout de suite ; je n'éveillerai aucun soupçon si je ne m'attarde pas dans le coin. Je vous retrouve à l'embarcation de Charbonneux dans dix minutes.

— Quelqu'un va te suivre, lui dit Ryld.

Valas Hune parut véritablement offensé.

— Personne au monde ne peut me suivre si je ne l'ai pas décidé, répondit l'éclaireur drow.

Valas sortit dans la cour en ouvrant bien grand les portes de la salle, puis il prit quelques instants pour s'étirer. Halisstra sentit Ryld avancer d'un pas traînant et elle l'imita en le serrant de

près, Danifae plaquée dans son dos. Le souffle de sa servante la fit frissonner.

Le mercenaire de Bregan D'aerthe traversa la cour jusqu'à la grille de l'établissement et tourna à gauche en direction du centre-ville de Gracklstugh. Halisstra et les autres avancèrent en un cercle maladroit droit devant eux pour retourner vers les quais. Les rues n'étaient ni désertes ni bondées. La majorité des duergars avaient rejoint leurs résidences mornes après une longue journée de travail dans les forges et les fonderies de la cité. Si les drows avaient été contraints de fuir au début ou à la fin de leur journée de travail, leur présence et leur chaîne invisible auraient pu être révélées par hasard en raison d'une bousculade malencontreuse avec des duergars dans les rues bondées.

Halisstra jeta un dernier regard par-dessus son épaule pour observer Valas s'éloigner rapidement dans la direction opposée ; il avançait d'un bon pas afin de ne pas trop éveiller les soupçons : une complète nonchalance aurait été déplacée dans une cité comme Gracklstugh. Elle remarqua également un porteur duergar qui souleva une petite caisse d'eau-de-vie au moment même où l'éclaireur passa devant lui. Le nain gris lui emboîta le pas, mais ce n'était visiblement qu'un simple travailleur engagé pour transporter des marchandises d'un endroit à l'autre de la ville.

Valas ne peut pas l'avoir manqué, pensa Halisstra. *Il est bien trop vigilant et ses sens sont bien trop aiguisés pour ne pas détecter une telle filature.*

Même si la prêtresse Melarn s'attendait à tout moment à entendre des cris d'alerte de la part d'espions les observant, le groupe atteignit rapidement les quais. Ils se hâtèrent sur les pontons de pierre pour rejoindre les étranges embarcations qui mouillaient dans le port, mais Ryld s'arrêta brusquement. Halisstra fut prise par surprise et le bouscula. Danifae la heurta également, leur petit groupe s'immobilisant.

— On va avoir des ennuis, murmura Pharaun. Une patrouille de soldats duergars aux couleurs du prince héritier vient d'apparaître au coin d'une rue. Ils sont également invisibles et un nain ressemblant à un mage vient de leur indiquer notre position.

— Ils nous ont vus ? demanda Jeggred en grognant. À quoi peux-tu donc bien servir, mage ?

— Il existe des sorts qui permettent de voir l'invisible, répondit Pharaun. J'en utilise même un en ce moment. C'est pourquoi je peux les voir, et que toi tu en es incapable. Je suppose que ça répond donc à ta question sur moi et mes…

— Vous là-bas ! Annulez votre sort d'invisibilité et déposez vos armes ! cria le chef de la patrouille duergar. (Même si la prêtresse Melarn ne voyait pas les nains gris, un cliquetis métallique se fit entendre dans la rue silencieuse.) Vous êtes en état d'arrestation !

— Jeggred, Ryld, Pharaun… occupez-vous-en ! lança Quenthel. Danifae, Halisstra, restez avec moi.

Elle s'élança sur le ponton et redevint visible à l'instant même où elle sortit de la zone d'invisibilité de Pharaun. Jeggred et Ryld chargèrent dans la direction opposée, *Pourfendeuse* apparaissant dans la main du maître d'armes comme s'il venait de l'y invoquer par magie. Pharaun lança une rapide incantation d'un ton hargneux qui parut faire frémir l'air tout autour d'eux et, un instant plus tard, une vague lumineuse balaya l'extrémité de la rue opposée, révélant la présence de plusieurs duergars en armure. Le mage incanta immédiatement un nouveau sort et redevint visible en pointant un rayon de lumière noirâtre sur le mage duergar. Le trait de lumière transperça le nain gris au niveau de la poitrine et il s'effondra à terre à l'instar d'une marionnette dont les fils auraient été coupés.

— La prochaine fois, agis en premier et parle en second, lança Pharaun.

Il commença à préparer un autre sort au moment même où le draegloth et le maître d'armes s'écrasèrent sur la ligne duergar adverse, *Pourfendeuse* et les griffes de Jeggred lacérant les nains

gris.

Halisstra suivit Quenthel, la haute prêtresse terminant sa course sur le ponton et sautant dans le bateau de Charbonneux. Les gros squelettes étaient immobiles dans leur fosse au milieu de l'embarcation ; ils étaient comparables à des machines attendant un ordre. Sur le pont, le contrebandier duergar, couché sur un tapis de couchage peu épais, s'agita et se redressa en saisissant une hachette.

— Qui va là ? lança-t-il dans un grondement en se relevant tant bien que mal. Pourquoi êtes-vous…

Il s'interrompit au milieu de sa phrase, la botte de Quenthel le frappant au niveau de la poitrine. Il retomba sur le pont.

La haute prêtresse Baenre leva son fouet pour achever le capitaine, mais Halisstra l'arrêta.

— Attendez ! Il est peut-être le seul à pouvoir faire fonctionner cette embarcation.

— Vous croyez à cette histoire ? demanda Quenthel en ne quittant pas le nain du regard. Il voulait simplement nous le faire croire.

— Que son histoire soit vraie ou pas, le moment est mal venu pour prendre le risque de faire échouer notre fuite, lui dit Halisstra. Nous aurions vraiment l'air stupide si nous ne pouvions pas quitter le port.

— Alors, vous avez perdu les faveurs du prince héritier ? déclara Charbonneux. (Il se releva lentement et leur adressa un sourire féroce. Un éclat soudain d'électricité et un coup de tonnerre tonitruant résonnèrent à l'extrémité de l'embarcadère, ces effets magiques annonçant l'arrivée de renforts.) Si vous me tuez, vous n'arriverez pas à quitter ce lieu. À présent je me demande : quelle chose, ou quelle somme d'argent, pourrait me pousser à vous aider ?

Quenthel se hérissa et aurait sans doute frappé le contrebandier si Halisstra ne s'était pas interposée.

— Si on se fait prendre, duergar, lui dit la prêtresse Melarn, nous vous impliquerons dans toutes les accusations qui seront retenues contre nous. Je vous demande donc d'appareiller.

Charbonneux toisa les trois elfes noires, son visage déformé par la colère.

— J'ai été honnête avec vous et c'est là votre façon de me remercier ? leur lança-t-il avec hargne. J'aurais mieux fait de ne pas traiter avec votre sale espèce !

Il se retourna précipitamment afin de larguer les amarres qui retenaient sa sinistre embarcation au ponton et aboya des ordres aux imposants squelettes évoluant au centre de son bateau.

Quenthel regarda Halisstra en plissant les yeux.

— Pourquoi vouloir épargner le nain ? Vous savez qu'il nous ment à propos de ces squelettes.

— Si tel est votre désir, vous pourrez toujours le tuer plus tard, lui répondit-elle en haussant les épaules.

Les roues flanquant le bateau commençant à faire bouillonner l'eau, Ryld et Jeggred se précipitèrent et grimpèrent péniblement à bord. Du sang recouvrait les griffes du demi-fiélon et l'épée large du maître d'armes. Pharaun sauta à bord quelques instants plus tard, après avoir condamné l'extrémité du ponton avec un mur de flammes rugissantes pour maintenir les soldats à distance.

— Cela ne va pas les retenir bien longtemps, annonça le mage. Trois ou quatre mages les accompagnent et ils vont rapidement éteindre ce mur. Nous ferions bien de nous hâter à quitter cet endroit avant qu'ils se mettent à lancer leurs sorts contre notre humble embarcation.

Ryld regarda le mur de flammes et se renfrogna.

— Tu te rends compte que tu viens également de condamner Valas, lui dit-il en grinçant des

dents. On a besoin de lui, Pharaun. On ne peut pas l'abandonner ici.

— Je suis flatté, Maître Argith.

Valas sortit des ombres de la poupe du bateau en rajustant son *piwafwi*.

— Par les sombres enfers de Lolth, d'où sors-tu ? demanda le maître d'armes en se frottant les yeux.

— J'ai embarqué quelques secondes après les trois dames, déclara l'éclaireur. (Il regarda autour de lui afin de savourer la surprise sur les visages de ses compagnons, puis s'inclina et fit un geste d'autodénigrement.) Comme je vous l'ai déjà dit, je suis aussi invisible qu'un courant d'air quand je le désire. En sus, vous trois aviez l'air d'avoir la situation sous contrôle en affrontant les soldats du prince.

Le Maître de Melee-Magthere grogna et rengaina *Pourfendeuse* dans son fourreau dorsal. Il se tourna vers les quais de la cité qui disparaissaient peu à peu dans les ténèbres. Des flammes éclairaient encore le ponton, leur éclat soulignant les étranges silhouettes des bateaux duergars. Les équipages s'activaient sur les ponts des embarcations et se lançaient des ordres, obéissant ainsi aux soldats du prince héritier.

— J'espère que votre navire est plus rapide que les leurs, dit Ryld.

— Pas de soucis, cria Charbonneux depuis son perchoir. C'est le bateau le plus rapide du Sombrelac. Aucune de ces coquilles de noix ne nous rattrapera.

Il lança d'un ton brusque un nouvel ordre aux gros squelettes qui faisaient avancer le bateau et les monstruosités mortes-vivantes redoublèrent leurs efforts sur leurs manivelles, un flot d'écume blanche bouillonnant au pied des roues à aube. La cité duergar disparut dans l'obscurité dans leur dos, l'éclat rougeoyant de ses forges illuminant le plafond de la caverne.

— La situation ne s'améliore pas, déclara Quenthel d'un ton songeur. Menzoberranzan n'a vraiment pas besoin d'une guerre avec les duergars en ce moment.

— Doit-on changer notre destination ? demanda Ryld. Il faut avertir Menzoberranzan de l'approche de l'armée duergar.

La Maîtresse d'Arach-Tinilith réfléchit quelques instants avant de répondre.

— Non. Notre mission est plus importante et, si je ne me trompe pas, Pharaun possède le moyen de le dire à l'Archimage. N'est-ce pas, mage ?

Le Maître de Sorcere lui sourit simplement en écartant les mains.

Les bruits de pas discrets de Nimor résonnèrent dans les nombreux couloirs vides de la forteresse du prince héritier de la Cité des lames. Il croisa quelques couples de gardes méfiants vêtus d'armures lourdes, des hallebardes en main, et se demanda un instant s'il leur arrivait de se lasser de contempler continuellement des murs de pierre nus pendant leur garde.

Ils ne doivent pas s'ennuyer, décida-t-il. *Les duergars sont simplement trop insensibles pour ressentir une telle chose.*

Nimor jouait avec une petite enveloppe qu'il tenait dans sa main agile. Dame Aliisza de la Cour du Démon au Sceptre (un titre des plus inventifs aux yeux du drow) l'avait invité à se joindre à elle pour dîner dans ses appartements car les nains gris avaient jusque-là manqué de la convier à toute sorte de banquet ou buffet dînatoire. Nimor était par contre persuadé qu'elle ne cherchait pas uniquement de la compagnie pour dîner.

Arrivé devant les appartements privés de l'émissaire du Démon au Sceptre, Nimor rangea l'invitation dans sa poche de poitrine et gratta à la porte.

— Entrez, répondit une voix douce.

Nimor ouvrit la porte et entra dans la pièce. Aliisza l'attendait à côté d'une table qui abritait un repas impressionnant, le tout accompagné d'une bouteille de vin du Monde du dessus et de deux verres qui étaient déjà remplis. Elle portait une jupe de soie rouge vaporeuse et un corset de dentelles noires moulant. Nimor nota que ces couleurs lui allaient bien et qu'elles convenaient même à ses ailes noires peu foncées.

— Dame Aliisza, lui dit-il en s'inclinant. Je suis flatté car je suppose que ce beau repas ne vient pas des cuisines du prince héritier.

— Chaque personne possède ses limites en matière de ce qu'elle peut supporter jour après jour, notamment en ce qui concerne le fromage de rothé fumé et le pain noir à la farine de champignon, déclara-t-elle. (Elle s'empara des verres de vin et se rapprocha de lui pour lui en proposer un.) Je dois admettre que mon entourage a dû fouiller la cité tout entière pour trouver des auberges et des tavernes qui ne rechignaient pas à fournir des plats appropriés au palais fin d'un elfe.

Nimor prit le verre et fit tourner son contenu afin de respirer son arôme. Cela lui permit non seulement d'apprécier le bouquet du vin, mais également de renifler le millésime à la recherche des nombreux poisons qu'il connaissait. Nimor avait en sus une résistance au poison, mais il ne détecta aucune trace de substance étrangère.

— Je vous remercie, ma dame. J'ai beaucoup voyagé ces derniers temps et j'ai été contraint de me sustenter de biens pauvres plats.

Aliisza but son verre à petites gorgées et indiqua la table.

— Dans ce cas, nous pourrions passer à table pendant que nous discutons, non ?

Nimor s'assit en face de la démone et commença à manger. Une des caractéristiques de sa véritable nature était son incroyable faculté de pouvoir manger bien plus que ce que sa mince corpulence pouvait laisser supposer, ce qui lui permettait par conséquent de jeûner pendant de longues périodes entre les repas. Le rôti de rothé arrosé d'une sauce aux champignons était juste à point et saignant au milieu, et plutôt excellent. Le petit poisson aveugle accompagnant la viande était cependant un tout petit peu trop salé à son goût, mais le vin était sec et puissant et relevait agréablement le goût du rôti.

— Alors, que me vaut le plaisir de ce dîner ? lui demanda-t-il entre deux bouchées.

— Vous m'intriguez, Nimor Imphraezl. Je veux en savoir davantage sur votre identité et sur les intérêts que vous représentez.

— Qui je suis ? Mais je vous ai donné mon véritable nom, répondit-il.

— Ce n'est pas vraiment le genre de réponse que j'attends. (Aliisza se pencha en avant, son regard planté sur lui.) Je veux savoir qui vous servez et ce que vous faites ici.

Nimor sentit son esprit papillonner l'espace d'un instant, comme s'il tentait de se souvenir d'une chose qu'il avait momentanément oubliée. Il se laissa aller en arrière dans son siège et lança un grand sourire à l'alu.

— J'espère que vous me pardonnerez, ma très chère dame, mais j'ai récemment eu un entretien au cours duquel mon interlocuteur était capable de lire mes pensées. Je me suis donc protégé contre de telles incursions pour le dîner de ce soir. Vous ne trouverez donc aucune réponse en lisant dans mon esprit.

— Vous piquez encore plus ma curiosité, Nimor, lui dit-elle en fronçant les sourcils. Je me demande à présent quel genre de pensées vous pouvez bien protéger avec autant de précaution. Vous craignez que je n'aime pas ce que je pourrais y découvrir ?

— Nous avons tous nos secrets. (Nimor agita de nouveau son vin pour admirer son bouquet. Il

n'allait bien évidemment pas lui dire toute la vérité, mais il ne lui livrerait aucun mensonge.) J'appartiens à une Maison mineure de Menzoberranzan qui entretient des pratiques inhabituelles que les Mères Matrones désapprouvent, commença-t-il. Entre autres choses, nous ne sommes pas assujettis à la tyrannie de nos parentes qui vénèrent Lolth et nous possédons des liens anciens et forts avec d'autres Maisons mineures aux pratiques similaires dans d'autres cités. Nous nous faisons passer pour des marchands du commun, ce qui nous permet de dissimuler notre vraie nature et de garder secrètes nos facultés.

— Vos facultés ?

— Nous sommes des assassins, ma dame, et nous sommes plutôt experts dans notre domaine.

Aliisza se pencha de nouveau en avant et posa son menton élégant entre ses doigts tandis qu'elle examinait le drow avec son regard sombre et malicieux.

— Que peut donc faire un assassin de Menzoberranzan à Gracklstugh parmi les conseillers de Horgar Sombracier, le prince héritier duergar rassemblant ses troupes pour la guerre ? demanda-t-elle. Une telle chose constitue une trahison de la pire sorte, non ?

Nimor lui répondit avec un haussement d'épaules :

— Nous désirons voir basculer l'ordre des choses. Nous ne pouvons pas battre les grandes Maisons de notre cité sans l'appui d'une armée et Gracklstugh s'avère être la plus puissante dans cette région de l'Outreterre. Dès que nous avons eu la confirmation que Lolth avait abandonné ses prêtresses, nous avons compris que nous avions là une occasion rêvée d'assener un coup mortel aux Maisons majeures. Et nous avons œuvré du mieux possible pour que Horgar s'aperçoive que cette occasion était également la sienne.

— Ne craignez-vous pas que les duergars rechignent à vous abandonner la cité drow une fois qu'ils l'auront conquise ?

— C'est sûr, répondit Nimor, mais en toute honnêteté, la chute des Maisons de la Reine Araignée l'emporte facilement sur les risques représentés par la perfidie des nains gris. Même si Gracklstugh trahissait ma Maison et occupait Menzoberranzan cent ans durant, nous survivrions et finirions par reconquérir la cité avec le temps.

Aliisza se releva avec grâce et se dirigea vers une étroite fenêtre surplombant la cité.

— Croyez-vous véritablement que la Reine Araignée va laisser sa cité se faire conquérir ? Que se passerait-il si jamais les prêtresses de Lolth recouvraient subitement leurs pouvoirs ?

— Nous appartenons à une race d'une grande longévité, ma dame. Mon grand-père a personnellement vécu les événements d'un millénaire. Nous n'oublions pas le passé comme peuvent le faire les autres races. Dans toutes nos légendes et nos histoires, notre race n'a jamais vécu un silence aussi complet et durable. Même s'il s'avérait finalement temporaire, il représente tout de même une occasion qui ne se présente que tous les deux ou trois millénaires. Comment pourrions-nous ne pas réagir ?

— Vous avez peut-être raison. J'ai parlé à d'autres drows qui pensent également que cette période est des plus extraordinaires et sans précédent. (La démone le regarda par-dessus son épaule et ajouta :) En fait, j'ai rencontré à Ched Nasad un groupe de Menzoberranyrs haut placés qui était présent pour découvrir les raisons du Silence de Lolth. Quenthel Baenre, la Maîtresse d'Arach-Tinilith, dirige cette petite troupe.

— Je connais effectivement l'existence de la mission de Maîtresse Quenthel. Ils ont donc réussi à rejoindre Ched Nasad ?

— En effet, après avoir traversé le domaine de Kaanyr Vhok. Ils sont arrivés juste à temps pour être témoins de la destruction de la Cité des toiles chatoyantes.

— Et ils ont survécu ?

Aliisza haussa les épaules.

— Je n'en sais rien. Je dois dire qu'ils sont chevronnés. Si quelqu'un pouvait réussir à s'échapper, ce sont bien eux.

Nimor tapota son doigt sur la table, perdu dans ses pensées. La mission de Quenthel était-elle aussi importante ? Il avait tout simplement cru que les Mères Matrones avaient décidé d'écarter la Maîtresse de l'Académie quelque temps afin qu'elle ne nourrisse pas de dangereuses aspirations. Elle représentait cependant un électron libre, un élément imprévisible que le Jaezred Chaulssin ferait bien de prendre en considération. Un groupe de puissants elfes noirs en liberté dans l'Outreterre pourrait très bien en profiter pour leur causer de graves ennuis.

— Ont-ils trouvé les réponses à leurs questions ? demanda-t-il.

— Pas que je sache, répondit Aliisza. (Elle se détourna de la fenêtre et revint vers la table avec grâce, puis changea littéralement de sujet.) Vous paraissez très concerné par mon implication avec le prince héritier. Puis-je savoir pourquoi ?

L'assassin changea de position sur son siège et se pencha en arrière, son regard rivé sur la démone.

— Vous avez déjà tout dit, lui avoua-t-il. Soit Gracklstugh est suffisamment puissante pour renverser Menzoberranzan, ou alors elle ne l'est pas. Si c'est effectivement le cas, les Légions Implacables de Kaanyr Vhok pourraient très bien faire basculer les choses en notre faveur. Par contre, si la Cité des lames est suffisamment puissante, les Légions Implacables pourraient très bien freiner les aspirations de Horgar. Je n'aimerais pas que le prince oublie les détails de notre accord.

— Et pourquoi les Légions Implacables vous serviraient-elles sur le terrain ?

— Car Horgar Sombracier ne voudra jamais s'allier avec vous à moins que je le persuade qu'il est préférable pour lui de posséder les tanarukks de Kaanyr Vhok à ses côtés dans son armée plutôt que comme des ennemis attaquant ses flancs, répondit Nimor. En sus, votre maître ne veut pas rester inactif alors que des événements majeurs se déroulent en Outreterre. Il vous a envoyée ici pour que vous poussiez les duergars à attaquer Menzoberranzan, n'est-ce pas ?

Aliisza cacha son sourire en buvant une petite gorgée de vin.

— Eh bien, vous ne vous trompez pas beaucoup, lui avoua-t-elle. Vous allez donc conseiller aux duergars d'accepter notre aide ou pas ?

L'assassin examina l'alu en réfléchissant à sa question. Agrach Dyrr était un allié utile, mais il doutait que la Cinquième Maison de Menzoberranzan possède la force nécessaire pour s'opposer véritablement à l'armée de Horgar le moment venu. Une autre force alliée augmenterait les chances de succès du Jaezred Chaulssin. Avec trois factions sur le champ de bataille, il serait même possible d'en aligner deux contre la troisième pour parvenir à ses fins. À l'extrême, le Jaezred Chaulssin pourrait même intervenir en impliquant ses propres forces, mais elles n'étaient pas nombreuses et il était toujours préférable d'épuiser les ressources d'un allié avant de puiser dans ses propres réserves.

— Je pense, finit-il par répondre, que je ne laisserai pas à Horgar l'occasion de refuser votre aide. Connaissez-vous un endroit du nom des Piliers du Chagrin ?

Aliisza fronça les sourcils et secoua la tête.

— C'est une gorge située entre Gracklstugh et Menzoberranzan, lui dit Nimor, un endroit pour lequel j'ai de grands projets. Je suis sûr que les éclaireurs de Kaanyr Vhok connaissent cet endroit et je m'assurerai que vous sachiez où le trouver. Retournez auprès de votre maître et dites-lui de mener ses Légions Implacables jusqu'aux Piliers du Chagrin aussi vite que possible. Si le prince héritier se

montre par trop déraisonnable, vous aurez bientôt d'autres occasions, mais je pense que Horgar acceptera votre alliance lorsqu'il croisera vos forces sur le terrain.

— Ça me paraît risqué.

— Le risque est le fils de l'occasion, chère dame. On ne peut pas l'éviter.

Aliisza le jaugea du regard.

— C'est d'accord, répondit-elle, mais je dois vous dire que Kaanyr va très mal prendre la chose s'il mène son armée dans les tunnels de l'Outreterre pour rien.

— Je ne vous décevrai pas, lui promit Nimor. (Il but un long trait de vin et repoussa son siège en arrière.) Il semble donc que notre affaire soit terminée, Dame Aliisza. Je vous remercie pour ce dîner succulent et votre compagnie des plus plaisantes.

— Vous partez déjà ? lui demanda-t-elle en faisant la moue.

Elle se rapprocha de lui, un éclat malicieux brillant dans son regard, et Nimor ne put s'empêcher de contempler les formes voluptueuses de son corps. Elle se pencha en avant et posa ses mains sur les bras du siège de Nimor, ses ailes s'enroulant autour du drow. Avec une grâce ondoyante, elle se baissa encore davantage pour mordiller son oreille en pressant sa peau douce et chaude contre la sienne.

— Si notre affaire est terminée, Nimor Imphraezl, le temps est venu pour nous de nous divertir, lui murmura-t-elle.

Nimor respira l'odeur délicieuse de son parfum, ses mains caressant ses hanches, et la tira vers lui.

— Si vous insistez, lui dit-il en l'embrassant dans le creux de son cou.

Elle frissonna dans ses bras, les mains du drow commençant à délacer son corset.

Les roues à aube rudimentaires qui flanquaient le bateau de Charbonneux claquaient bruyamment dans l'obscurité, transformant les eaux noires et calmes du lac en une écume blanche et bouillonnante. Les gros squelettes postés dans la fosse au milieu de l'embarcation se penchaient et se redressaient, leurs mains squelettiques actionnant les manivelles qui commandaient les roues. Ils poursuivirent leurs efforts avec acharnement, sans jamais se fatiguer, maintenus en vie grâce à la magie nécromantique qui les animait depuis des années ou peut-être même des décennies. Halisstra n'était pas experte en navigation, mais il lui semblait que le navire de Charbonneux avançait à une vitesse qu'il serait difficile d'égaler.

Elle risqua un coup d'œil par-dessus son épaule pour voir si ses compagnons avaient aperçu de quelconques poursuivants. Ryld, Jeggred et Pharaun se tenaient tous les trois à l'arrière du bateau et observaient son sillage. Quenthel était assise sur un gros coffre posé sous le pont surélevé du bateau, son regard également tourné vers Gracklstugh. Valas se tenait sur le pont à côté de Charbonneux afin de s'assurer que le capitaine duergar maintenait le cap choisi.

Halisstra et Danifae avaient pris la vigie à l'avant pour se prémunir de tout danger. La fille Melarn ne s'était pas préoccupée de discuter leurs différents rôles sur le bateau. Il était préférable que les mâles soient postés à proximité des dangers éventuels, Pharaun représentant sans doute leur meilleure arme pour lutter contre des poursuivants duergars de Gracklstugh.

À l'exception d'une longue et étroite traînée rougeâtre, la cité elle-même n'était plus visible. L'éclat des forges des nains gris était toutefois visible sur plusieurs kilomètres au-dessus de la vaste étendue noire du Sombrelac, cette sensation de distance lui rappelant les horizons surnaturels du Monde du dessus. Ils naviguaient depuis plusieurs heures sur le lac en suivant un cap sud-est, aucun

duergar ne les poursuivant, mais Halisstra ne put s'empêcher de croire qu'ils étaient désormais à l'abri de toute attaque de la part des nains gris de Gracklstugh. Elle reporta à contrecœur son attention sur la vaste étendue d'eau à l'avant du bateau et vérifia que son arbalète était bien chargée.

Halisstra scruta avec attention la zone devant elle, en commençant par les eaux qui clapotaient devant la proue jusqu'aux eaux lointaines où sa vision drow ne distinguait plus que des ténèbres. Puis elle recommença l'opération. De grandes stalactites, ou des colonnes, il était impossible de les distinguer clairement, descendaient du plafond pour disparaître dans le lac sombre à intervalles irréguliers, ces gigantesques piliers de pierre contraignant les navires à les contourner. En d'autres endroits, l'extrémité déchiquetée de plusieurs stalagmites perçait la surface de l'eau à l'instar de lances pierreuses. Charbonneux parvint à naviguer entre ces différents éperons rocheux et leur indiqua qu'il existait deux fois plus de rochers immergés, et par conséquent invisibles.

— Je n'arrive pas à croire que je suis accroupie sur le pont d'un bateau duergar en train de fuir une cité que je ne connaissais pas encore il y a trois jours, murmura Halisstra en brisant le silence. Il y a encore deux dizaines, j'étais l'héritière présomptive d'une Maison majeure d'une grande et belle cité. Il y a à peine une dizaine, j'étais captive dans ma propre Maison après avoir été trahie par la malice de Faeryl Zauvirr. Et je suis aujourd'hui une vagabonde sans racine ne possédant plus que la simple armure que je porte sur moi et les quelques affaires rangées dans mon sac. Et je n'arrive toujours pas à comprendre pourquoi.

— Je suis moi-même assez familière de ce genre de changements et de ces malheureux revers de fortune, déclara Danifae. À quoi bon s'interroger sur la raison d'une telle chose ? C'est la volonté de la Reine Araignée.

— Vraiment ? répondit Halisstra. La Maison Melarn a vécu pendant plus de vingt siècles et est tombée au moment même où Lolth avait abandonné sa race tout entière. C'est à cause de son absence que nos ennemis ont pu nous renverser.

Danifae ne répondit rien, Halisstra n'attendant de toute manière aucune réponse de sa part. Après tout, ses pensées étaient proches de l'hérésie. Suggérer qu'un événement avait eu lieu sans que Lolth l'ait décidé invitait à douter de la puissance de la Reine des Araignées et remettre en question sa puissance était une incitation à condamner et exécuter l'individu infidèle et perfide. Le sort qui attendait les infidèles dans la vie après la mort était bien trop atroce à envisager. Si Lolth choisissait de ne pas s'emparer de l'âme d'un fidèle pour l'inviter à résider dans sa demeure divine des Fosses démoniaques, l'esprit du drow était condamné à l'oubli et au désespoir dans les étendues désolées où les morts en tout genre étaient jugés. Seules une vénération servile et une obéissance parfaite pouvaient influencer la Reine Noire à intercéder en faveur d'un fidèle pour lui accorder la vie éternelle ; ce dernier pouvait alors demeurer au service de Lolth en tant que gardien divin.

Mais si Lolth est morte, pensa Halisstra, *la damnation et l'oubli deviennent alors obligatoires, non ?*

Elle blêmit à cette seule pensée et frissonna d'horreur. Elle se releva rapidement et s'éloigna du pont pour cacher ses traits aux autres.

Je ne dois pas penser à de telles choses, se dit-elle. *Il vaut mieux ne penser à rien plutôt que de nourrir des pensées aussi blasphématoires.*

Elle ferma les yeux et prit une profonde inspiration afin de chasser ses doutes insidieux.

— Les ennuis approchent, annonça Ryld depuis le pont arrière. (Le maître d'armes était agenouillé, le regard rivé sur les ténèbres enveloppant l'arrière de l'embarcation.) Je dénombre trois bateaux, à peu près comme le nôtre.

— Je les vois, annonça Pharaun. (Il leva la tête vers le pont surélevé.) Maître Charbonneux, je

croyais que cette embarcation était la plus rapide du Sombrelac. Dois-je croire que vous avez quelque peu exagéré ?

Malgré l'obscurité, le nain gris lui jeta un regard mauvais et répondit :

— Personne ne m'a jamais dépassé avant aujourd'hui ! Pourquoi aurais-je dû nourrir d'autres éventualités ?

Il grommela un chapelet de jurons et s'activa sur le pont sans quitter des yeux les bateaux poursuivants.

— Ils ne vont pas assez vite, observa Quenthel après quelques instants. Il leur faudra du temps avant de nous rattraper.

Halisstra se retourna et rejoignit péniblement la poupe pour regarder le lac. Elle distinguait à peine les navires duergars. Ils suivaient le bateau de Charbonneux à une encablure de distance, leurs silhouettes spectrales se dessinant sur la bande rougeoyante diffusée par la cité derrière eux. Un éclat blanchâtre était visible à l'avant de chaque navire, à l'endroit même où ils fendaient les vagues.

Elle leva les yeux vers le capitaine duergar.

— Vous ne pouvez pas aller plus vite ? lui demanda-t-elle.

Charbonneux poussa un grognement et désigna les squelettes qui actionnaient les roues à aube.

— Je leur ai donné l'ordre d'aller aussi vite que possible, lui dit-il. Nous pourrions aller un peu plus vite en jetant du matériel par-dessus bord, mais je ne sais même pas si ça suffirait.

— À combien de distance nous trouvons-nous de la paroi sud de la caverne ? demanda Quenthel.

— Je ne connais pas bien ces eaux. Je dirais quelque quatre ou cinq kilomètres.

— Alors maintenez ce cap, lui déclara la prêtresse Baenre. Une fois que nous aurons débarqué, nous pourrons les distancer au sol ou alors prendre position pour les affronter.

— Et mon bateau ? demanda Charbonneux. Vous savez combien il vaut ?

— Je ne crois pas vous avoir invité à vous joindre à nous, nain, lui lança Quenthel.

Elle tourna le dos au nain gris et s'immobilisa, sa main caressant distraitement son fouet-serpent, son regard suivant les bateaux qui se rapprochaient.

Le bateau duergar filait sur les eaux et dépassa plusieurs éperons émergés, les embarcations adverses se rapprochant encore davantage. Halisstra et Danifae reportèrent leur attention sur les eaux à l'avant du navire, mais Halisstra ne put s'empêcher, de temps à autre, de regarder par-dessus son épaule pour savoir où se trouvaient leurs poursuivants. Chaque fois qu'elle regardait, les bateaux se rapprochaient davantage jusqu'à ce qu'elle commence à distinguer des formes s'activant sur les ponts ennemis. Quinze minutes après être apparus dans le sillage du bateau de Charbonneux, les vaisseaux duergars ouvrirent le feu en lançant des carreaux d'arbalète lourde qui sifflèrent dans les airs et de gros globes enflammés, aux tirs de catapultes maladroits, qui finirent leur course en s'écrasant contre les gros piliers criblant les eaux du lac.

— Zigzaguez un peu, cria Quenthel au capitaine duergar. Il faut éviter à tout prix de se faire toucher par ces projectiles.

— Si je vous obéis, ils nous rattraperont plus facilement, protesta Charbonneux.

Il commença néanmoins à barrer d'un côté, puis d'un autre, en évitant de conserver le même cap trop longtemps.

— Ryld, Valas, tirez sur le navire de tête. N'utilisez pas plus de la moitié de vos flèches et de vos carreaux. Nous pourrions en avoir besoin plus tard. (Quenthel regarda autour d'elle et fit un signe de tête à Halisstra.) Vous aussi, prêtresse Melarn. Danifae, continue à surveiller l'avant du bateau. Pharaun, occupe-toi de ces catapultes.

Valas se tourna sur le pont et s'appuya contre le bastingage en encochant une flèche. Il banda son arc et libéra son projectile. Ryld et Halisstra l'imitèrent en lançant des carreaux sur le bateau de tête. Après un long moment à filer dans les airs, les projectiles touchèrent leurs cibles et la forme minuscule d'un nain gris leva les bras et passa par-dessus bord, son corps disparaissant sous les aubes du navire qui battaient les eaux. Les autres nains gris se hâtèrent de se mettre à l'abri en levant de grands boucliers pour se protéger.

Pharaun s'avança, fit quelques gestes en direction du bateau le plus proche et aboya littéralement les paroles de son sort. Une petite boule de flammes jaillit de l'extrémité de ses doigts et fila au-dessus des eaux à la vitesse d'une flèche. Elle parut disparaître dans les ténèbres, avalée par la grosseur du bateau de tête, mais une explosion incendiaire s'engouffra par la proue du bateau ennemi, le grondement des flammes envahissant le pont avant et résonnant dans la vaste caverne. Au loin, les duergars en proie aux flammes s'agitèrent en trébuchant et en chancelant sur le pont de leur navire, d'autres tombant ou se jetant par-dessus bord.

— Bien joué ! cria Quenthel.

Même Jeggred gronda de plaisir. Mais un instant plus tard, un globe d'énergie bleutée bourdonnant s'éleva du deuxième navire, lancé dans leur direction. Pharaun se mit à incanter un sort de déviation ou de protection, mais il ne parvint pas à repousser la sphère et des arcs d'électricité aveuglants enveloppèrent le bateau de Charbonneux. L'air gronda subitement de dizaines de coups de tonnerre et de déflagrations, les éclairs faisant exploser tonneaux, barils et matériels divers ou transperçant les chairs. Halisstra poussa un cri et se jeta sur le pont, un éclair ayant percé sa hanche gauche. Ryld s'écroula en se tortillant sur le pont, son plastron d'armure scintillant d'un éclat blanc-bleu.

Imperturbables, les marins squelettes continuèrent à actionner les roues à aube, le bateau avançant toujours plus sur le Sombrelac.

Pharaun activa sa baguette et lança lui aussi un éclair en direction du bateau qui avait projeté la boule d'électricité. Un météore incendiaire éclatant jaillit du bateau de tête et rebondit au-dessus de l'eau comme s'il était guidé par une faim vorace. Par chance, le projectile de flammes frappa un petit éperon rocheux et explosa au-dessus du lac, les eaux se recouvrant d'une nappe de liquide enflammé. Le troisième navire actionna de nouveau sa catapulte et projeta une boule de flammes semblable à une comète qui fila heureusement au-dessus du bateau de Charbonneux pour exploser à quelque distance devant lui.

— Bordel ! lança Charbonneux d'une voix rageuse. Ils ont réussi à régler leurs tirs !

— Il semble que je sois quelque peu dépassé, cria Pharaun entre deux invocations de sorts. Nous devrions peut-être redoubler nos efforts pour nous enfuir ?

Des flèches sifflèrent tout autour des fuyards et rebondirent contre le bateau ou se fichèrent dans le pont en boiszurkh en produisant des *tchunks* sonores !

— Halisstra, cria le mage, prenez ma baguette, celle que j'ai en main, et utilisez-la pour décourager les nains du bateau de tête !

Halisstra ne tint pas compte de la douleur qui vrillait sa hanche et se dirigea péniblement vers l'arrière. Elle saisit la baguette de fer des mains de Pharaun et la pointa en direction du bateau de tête, sa bouche formulant le mot de commande. L'air se mit à grésiller d'étincelles et d'ozone et un éclair jaillit en avant ; il frappa malheureusement le bouclier de protection magique du bateau que les mages duergars avaient dû invoquer entre-temps.

Pharaun psalmodia les syllabes d'un autre sort et un épais brouillard blanc s'éleva dans leur sillage, ses volutes filant sur l'eau à une vitesse étonnante. Puis il s'enroula presque immédiatement

autour de leur poupe à l'instar d'un mur blanc érigé sur les eaux du lac, bloquant complètement la vue des bateaux poursuivants.

— Voilà, déclara le mage, pantelant. Ça devrait les ralentir un peu.

— Mais ce n'est que du brouillard, lui dit Ryld. Ils vont pouvoir le traverser facilement.

— Ce n'est pas du brouillard ordinaire, mon ami. Cette brume surnaturelle est suffisamment résistante pour stopper une flèche en plein vol. En outre, elle contient une substance très acide qui ronge quasiment tous les matériaux. (Le mage sourit et croisa les bras.) Tu peux l'avouer, je suis vraiment *formidable* !

Quenthel ouvrit la bouche, probablement pour dénigrer la remarque d'autosatisfaction du mage, mais les cris de Danifae l'interrompirent.

— Stop ! Des rochers droit devant ! Stop !

— Bordel de bordel ! souffla Charbonneux. En arrière toute ! En arrière toute, bande de grands butors squelettiques !

Les squelettes ralentirent leurs mouvements, incapables de stopper les grosses roues en un instant, et commencèrent peu à peu à faire tourner les aubes dans l'autre sens. Le capitaine nain gris n'attendit pas la fin de leur action et fit tourner brutalement sa barre pour éviter la rangée de rochers acérés qui se dressait devant le bateau. Le lac parut disparaître subitement car les écueils du rivage et les parois de la caverne apparurent devant eux. Les berges du lac s'étendaient à droite et à gauche, Halisstra n'apercevant plus les eaux sombres du lac. Le bateau s'arrêta maladroitement en pivotant dans l'eau, la proue tribord rebondissant heureusement sur un rocher arrondi. Le choc fit chanceler tout le monde à bord et faillit faire tomber Danifae par-dessus bord.

— Et maintenant ? demanda Ryld en se relevant. Nous voilà immobilisés face à la paroi de la caverne.

— Pendant combien de temps ton brouillard acide va-t-il retarder les duergars ? demanda Quenthel à Pharaun d'un ton brusque.

— Pas plus que quelques minutes, répondit-il. En outre, ils pourraient décider de faire marche arrière pour le contourner.

Pharaun observait avec attention les effets malveillants de son sort. Au loin, il entendit crier les duergars, leurs hurlements étrangement étouffés par le brouillard blanc acide.

— Mon sort ne va pas tous les tuer, ajouta le mage, et je ne pense pas qu'il va permettre de couler leurs navires.

— Nous allons donc débarquer, déclara Quenthel en désignant la paroi de la caverne. Nous allons nous réfugier parmi ces rochers et nous y cacher. Nous allons envoyer le bateau dans cette direction… (Elle indiqua l'est de son doigt.)… et laisser les soldats du prince héritier le poursuivre et s'éloigner de nous.

— Je ne vous servirai pas de leurre ! déclara Charbonneux d'un ton brusque. C'est vous qui m'avez mis dans cette mouise… et vous allez m'en sortir !

Ne prêtant aucune attention au nain gris, les elfes noirs se hâtèrent de jeter leurs sacs par-dessus bord, sur les rochers glissants du rivage. Jeggred sauta dans l'eau glacée et rejoignit le bord avec peine, Ryld et Pharaun derrière lui. Valas quitta rapidement le pont et bondit également dans l'eau.

— Vous m'épuisez, déclara Quenthel au capitaine duergar. Partez immédiatement pour avoir une chance de survivre, ou alors restez ici et affrontez mon draegloth.

Elle sauta prestement sur les rochers en contrebas, Halisstra et Danifae l'imitant quelques instants plus tard.

— Mais si vous… Allez tous vous faire voir dans les enfers arachnides de Lolth ! grommela

Charbonneux.

Il se précipita vers le pont surélevé et aboya des ordres à ses marins squelettes. L'embarcation s'éloigna lentement des rochers.

— S'ils me capturent, cria le capitaine, je leur dirai où vous êtes !

Quenthel plissa les paupières. Elle fit un geste à Jeggred, mais Halisstra secoua la tête et se mit à entonner un chant grave et monotone tiré de son répertoire de *bae'qeshel*. Elle concentra l'énergie ainsi invoquée et la dirigea vers le nain gris furieux.

— Enfuis-toi, Charbonneux ! lui siffla-t-elle. Enfuis-toi aussi vite que possible et ne te fais pas prendre. Si tu viens à être capturé, plonge dans l'eau et va te cacher loin d'eux !

Les fils invisibles du sort enveloppèrent le nain gris à l'instar d'un gros manteau. Bouche bée, il regarda Halisstra un instant puis se retourna prestement pour éloigner son embarcation de la brume qui finirait par se lever. Quenthel regarda la ménestrel Melarn et plissa un sourcil.

— Je voulais m'assurer qu'il s'éloigne bien de nous, lui expliqua Halisstra en récupérant son matériel pour se hâter de rejoindre le couvert des rochers et des stalagmites criblant le rivage.

Quenthel la suivit à son tour. Elles rejoignirent le rivage en éclaboussant et se glissèrent derrière un gros rocher au moment même où la proue du bateau de tête duergar, certaines de ses parties rougeoyant encore en raison de la boule de feu que Pharaun avait invoquée, troua la brume mortelle. Les elfes noirs se recroquevillèrent dans leurs *piwafwis* et ne firent plus aucun geste, leurs regards tournés vers les duergars qui s'extirpaient peu à peu des abris de fortune qu'ils avaient réussi à trouver pour se protéger du brouillard acide.

Un nain gris pointa son doigt sur les eaux du Sombrelac et cria quelque chose, ses compagnons l'imitant bientôt. La proue du bateau tourna brusquement sur le lac pour poursuivre le bateau de Charbonneux qui disparaissait au loin.

— C'est parfait, se signa Pharaun. Je craignais qu'ils utilisent une magie scrutatoire pour nous localiser. Il semble que Maître Charbonneux va nous rendre finalement un dernier service.

— Qu'arrivera-t-il lorsqu'ils le captureront ? demanda Ryld.

Les navires duergars s'éloignèrent du rivage.

— Je suppose que ça va dépendre de ses talents de nageur, répondit Halisstra.

Chapitre 9

Une longue journée de marche plus tard, le groupe de drows atteignit finalement le Labyrinthe ; ils s'étaient arrêtés uniquement pour que Pharaun puisse envoyer un message à Gromph pour le prévenir de l'attaque de l'armée de Gracklstugh. Ils sortirent d'un dédale de tunnels inexplorés et tortueux pour pénétrer dans une série de tunnels naturels émaillés de longs passages creusés et de petites salles carrées. Charbonneux, son bateau et leurs poursuivants duergars étaient désormais à plus de quarante kilomètres derrière eux.

Les tunnels étaient en basalte noir, froid et anguleux, cette roche née des grands feux ayant été à l'origine du monde. Le groupe croisa ici et là de grandes crevasses verticales de plusieurs centaines de mètres de haut, les passages se terminant sur des parois aveugles où des marches rudimentaires avaient été taillées dans la roche pour accéder à un niveau différent, supérieur ou inférieur, où se poursuivait le chemin. Des plaques entières de croûte terrestre s'étaient effondrées ou fracturées par endroits, emportant avec elles les anciens tunnels de lave que remplaçaient maintenant de vastes et profonds abîmes. Ces gouffres étaient à certains endroits enjambés par de minces ponts de pierre ou contournés par des sentiers grossiers taillés dans la roche des parois. Où qu'ils se dirigent, les compagnons traversaient des passages carrés et des tunnels tortueux au sol lisse et en l'espace de une heure, Halisstra dut admettre qu'elle était complètement et irrémédiablement perdue.

— Je comprends pourquoi ce lieu se nomme le Labyrinthe, dit-elle à voix basse, le groupe de drows avançant sur une petite saillie surplombant un des nombreux gouffres. Cet endroit est un véritable dédale.

— Et c'est même pire que ce que vous croyez, lui dit Valas qui ouvrait la marche. (Il s'arrêta pour examiner le chemin devant lui et une des innombrables ouvertures sur le côté.) Il s'étend sur plus de trois cents kilomètres du nord au sud, et moitié moins d'est en ouest. Le Labyrinthe tout entier est à l'image de ce que nous voyons là, un entremêlement de conduits de lave naturels et de tunnels creusés possédant des milliers d'embranchements et de tournants.

— Comment peux-tu espérer trouver la Maison Jaelre au milieu de tout ça ? lui demanda Ryld. Tu connais cet endroit comme ta poche ?

— Pas vraiment. On pourrait passer notre vie tout entière à arpenter ces tunnels sans jamais tout visiter. Mais je connais un peu sa topographie. Il existe plusieurs routes commerciales fréquentées qui suivent les tunnels les moins sinueux. Nous ne sommes malheureusement pas proches d'une de ces routes. En fait, peu de voyageurs pénètrent dans le Labyrinthe par l'est, comme nous l'avons fait. (L'éclaireur s'avança un peu et passa sa main sur la paroi rocheuse, à l'endroit où s'ouvrait l'autre passage. D'anciens et étranges symboles se mirent à luire d'un éclat verdâtre sous ses doigts.) Heureusement, les individus qui ont creusé ces tunnels ont laissé des runes pour identifier leurs routes secrètes. C'est un code de symboles utilisé dans tout le Labyrinthe. J'ai résolu l'énigme de ces runes lors de mon dernier passage ici. Nous ne sommes pas dans les tunnels que je connais, mais je pense savoir comment les rejoindre depuis cet endroit.

— Tes talents sont vraiment nombreux, lança Pharaun.

— Qui a creusé ces tunnels ? demanda Halisstra. Si cet endroit est aussi vaste que vous le dites,

ce devait être jadis un puissant royaume. Je sais par contre que ces symboles ne sont pas drows. Et ni duergars, illithids ou aboleths.

— Ce sont des runes minotaures, déclara Valas. Je ne sais pas depuis combien de temps leur royaume a disparu, mais il était jadis influent dans cette partie de l'Outreterre.

— Des minotaures ? dit Quenthel d'un air méprisant. Ce sont des brutes sauvages. Ils n'auraient jamais eu l'intelligence ou la patience d'entreprendre un travail d'une telle envergure, et encore moins d'édifier un vaste royaume.

— C'est peut-être vrai de nos jours, répondit Valas avec un haussement d'épaules, mais plongez-vous un instant mille ans plus tôt. J'ai découvert de nombreux artefacts leur appartenant qui sont encore dispersés dans toute cette région souterraine. Les crânes à cornes sont des plus distinctifs. Mes amis de la Maison Jaelre m'ont même avoué que de nombreux minotaures rôdaient encore dans les lieux et les passages abandonnés du Labyrinthe, ainsi que des créatures démoniaques dotées de grands pouvoirs magiques. Les patrouilles minotaures affrontent régulièrement ces monstres.

— Ne pourrait-on pas, un jour, traverser un royaume rempli d'individus civilisés et joyeux qui se soucieraient uniquement de notre bien-être et qui n'hésiteraient pas un instant à nous aider ? grommela Pharaun. Je commence à croire que notre belle cité repose au fond d'une fosse de serpents venimeux.

— Si c'est le cas, nous sommes plus vifs, plus forts et plus venimeux que tous les autres reptiles présents dans cette fosse, lui dit Quenthel avec un sourire. Il est temps de repartir. Si des minotaures rôdent dans les parages, ils feraient bien de ne pas croiser la route des enfants de Menzoberranzan.

Le groupe poursuivit son chemin plusieurs heures durant et traversa d'autres salles sinistres et des tunnels tortueux ; les drows s'arrêtèrent finalement dans une petite caverne pour se reposer et reprendre quelques forces. La section du Labyrinthe qu'ils traversaient paraissait déserte. Ils découvrirent peu de traces du passage d'autres créatures, même celles des prédateurs stupides qui rôdaient habituellement dans l'Outreterre. L'atmosphère quasi surnaturelle de l'endroit était calme et silencieuse. Chaque fois que leurs paroles et leurs murmures s'évanouissaient, le silence écrasant du lieu paraissait se hâter de les envelopper de nouveau, comme s'il possédait une nature étrangement hostile et que les pierres mêmes qui les entouraient s'indignaient de leur présence dans le Labyrinthe.

Après que Valas et Ryld eurent été désignés pour monter la garde, les autres membres du groupe s'enveloppèrent dans leurs *piwafwis* et s'installèrent le plus confortablement possible sur le sol de pierre froid de la caverne. Halisstra ferma à moitié les yeux et se laissa tomber dans une profonde Rêverie où elle rêva de tunnels infinis et d'anciens secrets enfouis dans la terre. Dans son rêve, elle crut entendre un léger bruissement ou un murmure lointain perçant le silence ; pour en découvrir l'origine, elle dut s'éloigner de ses compagnons pour pénétrer dans les ténèbres. Malgré l'absence de courants d'air dans cette partie du Labyrinthe, elle distingua le souffle caractéristique du vent dans les tunnels au loin, une plainte qui vint caresser la périphérie de sa conscience comme si elle avait oublié quelque chose de crucial. Les murmures de Lolth étaient parfois perçus de cette manière, ressemblant à un soupir sifflant et muet qui permettait à une prêtresse de comprendre les désirs de la Reine démoniaque.

L'espoir et la peur envahirent le cœur de Halisstra qui faillit se réveiller.

— *Que voulez-vous, Déesse ?* cria-t-elle dans son esprit. *Dites-moi comment la Maison Melarn peut recouvrer vos faveurs. Dites-moi comment faire renaître Ched Nasad. Je ferai tout ce que vous m'ordonnerez de faire !*

— *Femelle infidèle*, lui murmura le vent. *Femelle stupide et faiblarde !*

L'horreur même de ces paroles lui causa un choc et la fille Melarn se réveilla et sortit de sa Rêverie, le cœur battant.

Ce n'était qu'un rêve, se dit-elle. *J'ai rêvé de ce que j'avais en tête et de ce que je craignais le plus, c'est tout. La Reine des Araignées ne m'a pas parlé. Elle ne m'a pas condamnée.*

À côté d'elle, les autres étaient couchés ou assis sur le sol de pierre de la caverne et se reposaient, chacun plongé dans ses propres méditations, pendant que Ryld, à quelque distance de là, montait la garde, sa silhouette large d'épaules se dessinant dans la pénombre. La fille de la Maison Melarn baissa le regard et écouta le bruit étrange du vent, les ténèbres les enveloppant tous.

— Lolth ne m'a pas parlé, chuchota-t-elle. Ce n'était que le vent, rien d'autre.

Pourquoi la Déesse nous a-t-elle abandonnés ? Pourquoi a-t-elle laissé tomber Ched Nasad ? Pourquoi une telle colère ? se demanda Halisstra. (Ses yeux étaient remplis de larmes amères.) *Nous sommes-nous montrés par trop infidèles ?*

Le vent s'éleva de nouveau dans les tunnels voisins, mais cette fois-ci il soufflait bruyamment. Ce n'était plus un gémissement ou même un sifflement. Ce bruit lui fit penser à l'appel lointain d'une corne au ton grave, peut-être même de plusieurs cornes, et il gagna en puissance. Halisstra fronça les sourcils, perplexe. Était-ce là un phénomène étrange et caractéristique du Labyrinthe, comme par exemple l'air soufflant dans des tunnels sombres en forme de tuyaux ? De telles choses n'étaient pas rares dans d'autres régions de l'Outreterre. Dans certains cas, des courants d'air violents pouvaient même débarrasser un tunnel de toute vie organique. Mais ce bruit gémissait, grondait et hurlait, comme de grandes cornes dans lesquelles…

Halisstra se leva d'un bond. Ryld se tenait dans l'entrée du passage qu'ils avaient emprunté, *Pourfendeuse* scintillant dans sa main.

— Tu as entendu ? demanda-t-elle à Ryld. Les minotaures approchent !

— J'ai cru que c'était le vent, grogna le guerrier. Réveillez les autres !

Le maître d'armes remonta le tunnel en direction de la horde qui se rapprochait et cria à Valas, qui montait la garde dans l'autre passage, de le rejoindre. Halisstra ramassa son sac à dos et le chargea rapidement sur ses épaules en réveillant les autres avec des cris d'alerte et quelques petits coups de pied pour ceux qui avaient quelques difficultés à s'extirper de leurs profondes transes.

Elle leva son arbalète et y logea un carreau en scrutant le tunnel.

Le sol tremblait sous ses pieds. Des bruits de pas aussi puissants que des rocs martelant le sol s'élevèrent dans le passage, bientôt accompagnés par des beuglements et des grognements sonores qui résonnèrent encore et encore au milieu de cette cacophonie surnaturelle. Une puanteur bestiale assaillit ses narines et elle les vit enfin : une horde folle de plusieurs dizaines de brutes imposantes, des monstres à tête de taureau à longs poils hirsutes, leurs pieds dotés de gros sabots, qui serraient dans leurs poings musclés de grosses haches et de redoutables fléaux de guerre.

Ryld et Valas tentèrent de s'opposer à ces bêtes sanguinaires et combattirent férocement pour sauver leur peau, les deux drows ressemblant à deux moineaux emportés par une puissante bourrasque. Halisstra visa une créature et la toucha à la poitrine avec un carreau lourd, mais le minotaure n'accorda aucune attention au projectile fiché dans ses chairs, son esprit tourné uniquement vers la bataille. Elle glissa un nouveau carreau dans son arbalète magique, mais son tir fut gêné par la soudaine précipitation de Jeggred dans le couloir.

— Jeggred, espèce d'imbécile, ils sont bien trop nombreux ! lui cria-t-elle.

Le draegloth fit mine de ne pas l'entendre et se jeta dans la mêlée. La taille et la sauvagerie du demi-fiélon retinrent un instant la charge des minotaures, mais Halisstra aperçut derrière les épaules hirsutes de Jeggred et les lames des deux guerriers drows des dizaines de monstres qui beuglaient des

cris de défi, leurs yeux rouges emplis d'une colère meurtrière. Plusieurs minotaures étaient tombés face à *Pourfendeuse*, aux couteaux à lame courbe de Valas et aux griffes de Jeggred, mais la plupart des monstres assoiffés de bataille mettaient tout simplement de côté leurs blessures pour atteindre les intrus drows.

Halisstra changea de position et tira un nouveau carreau, Danifae se joignant à elle, armée de sa propre arbalète. Quenthel s'agitait dans le dos de Jeggred, son fouet-serpent claquant les monstres qui menaçaient de submerger le draegloth. Pharaun, quant à lui, cria une parole arcanique qui fit jaillir un globe d'énergie électrique scintillant dans les rangs des barbares minotaures. La sphère explosa comme un coup de tonnerre retentissant dans le tunnel et des arcs électriques envahirent le passage, transformant certains minotaures en tas de cendres fumantes en blessant d'autres grièvement.

Dans l'éclat aveuglant de la boule d'éclairs, Halisstra aperçut une créature plus grande et plus maigre que les minotaures. Cette présence démoniaque (ou plutôt ces présences car le démon n'était pas seul) se trouvait derrière eux et dirigeait, ou nourrissait, la colère des monstres. De grosses ailes noires cachaient les traits des démons, leurs cornes sombres rougeoyant dans l'obscurité.

Les monstres sauvages continuaient à beugler et à grogner dans le tunnel, le fracas du métal frappant le métal couvrant presque leurs cris et le cri subit de Halisstra.

— Il y a des démons derrière eux !

— Je les ai vus, répondit Quenthel. (Elle recula de quelques pas et saisit Pharaun par le bras.) Est-ce que tu peux les renvoyer dans leur plan d'origine ?

— Je n'ai pas préparé de sorts de ce genre, lui lança le mage. En outre, la disparition des démons ne nous fera pas sortir de ce combat chaotique. Je pense que nous…

— Je me moque de ce que tu penses ! hurla Quenthel. Si tu ne peux pas bannir les démons, alors je t'ordonne de bloquer le passage !

Pharaun fit la grimace mais obéit en invoquant un nouveau sort. Halisstra rechargea son arbalète et chercha une nouvelle cible, bien éloignée de ses compagnons. Ryld s'était baissé pour frapper aux jambes un minotaure qui le pressait avec une hache suffisamment grosse pour éclater une enclume ; le maître d'armes se redressa brusquement et éviscéra la créature en lui perforant le ventre. Valas se retrouva au sol, fauché par une chaîne. L'éclaireur effectua un roulé-boulé pour s'éloigner et évita ainsi de se faire broyer le crâne.

Les démons postés derrière les minotaures lancèrent un barrage de traits verts flamboyants en direction des elfes noirs. La résistance à la magie naturelle de Quenthel dissipa le premier de ces projectiles, mais les deux autres touchèrent Pharaun et Danifae, leurs flammes acides les brûlant. Le mage drow parvint cependant à achever l'incantation de son sort.

Une sorte de barrière invisible se matérialisa dans le passage et força la plupart des minotaures et leurs maîtres démoniaques à reculer, deux barbares se retrouvant néanmoins coupés de leurs camarades. Tandis que la horde des hommes-taureaux essayait de détruire le mur invisible de Pharaun avec ses armes grossières, en vain, les elfes noirs achevèrent le couple de minotaures infortuné bataillant de leur côté.

Les cris et le fracas de la bataille disparurent rapidement pour être remplacés par des beuglements étouffés et monocordes qui résonnaient de l'autre côté du mur, les minotaures pris au piège s'activant furieusement en agitant leurs armes en direction des drows. Les créatures bestiales se retournèrent subitement et repartirent dans le passage en courant. Une dizaine de gros cadavres jonchaient le sol.

Ryld recula avec précaution et aida Valas à se relever. Jeggred était immobile et haletait, du sang coulant de ses nombreuses blessures.

— Combien de temps ce mur va-t-il tenir ? demanda Quenthel.

— Pas plus de quinze minutes, répondit Pharaun. Les démons auraient certainement pu le dissiper s'ils l'avaient voulu, mais je soupçonne qu'ils vont guider les minotaures dans d'autres tunnels pour nous attaquer de l'autre côté. Puis-je suggérer de quitter rapidement cet endroit avant qu'ils reviennent ?

Quenthel se renfrogna et ramassa ses affaires.

— Tu as raison, lui dit-elle. Allons-y.

S'il avait été d'une nature soucieuse, Gromph Baenre aurait passé la dernière heure à faire les cent pas dans son sanctuaire. Au lieu de cela, il scrutait la grosse boule de cristal qui se trouvait au centre de sa salle de scrutation afin d'obtenir une confirmation visuelle du message de Pharaun. Quelles avaient été les paroles exactes du Maître de Sorcere ?

Félicitations, très puissant Gromph. Vous pourriez être intéressé d'apprendre que l'armée de Gracklstugh se dirige vers Menzoberranzan. Nous poursuivons notre mission. Bonne chance !

— Espèce de freluquet arrogant ! grommela Gromph.

Le mage Mizzrym n'avait vraiment aucun respect pour ses supérieurs.

Avant de se précipiter auprès des Mères Matrones pour leur rapporter la nouvelle, Gromph avait bien évidemment décidé de vérifier la véracité des paroles de Pharaun en utilisant divers moyens divinatoires et scrutatoires. La sphère brumeuse révéla un spectacle édifiant à l'Archimage : une longue colonne de guerriers duergars avançant en file indienne dans les tunnels et cavernes de l'Outreterre. De gros lézards de somme transportaient de lourds matériels et différentes armes guerrières. Des groupes entiers d'ogres esclaves tiraient des engins de siège dans les rangs arrière.

Cette image toute simple de l'armée duergar en mouvement fut difficile à obtenir car les mages nains gris avaient protégé l'armée du prince héritier de Gracklstugh contre les tentatives de scrutation des mages ennemis. Gromph était cependant un devin extraordinaire. Cela lui avait pris un certain temps, mais il avait finalement réussi à percer les défenses des mages duergars.

Gromph examina la scène avec attention afin d'en observer les moindres détails : les étendards des soldats, la taille et l'état des tunnels empruntés, les différents chants guerriers de l'armée en marche. Il voulait être absolument sûr de bien saisir l'étendue et l'urgence de la menace avant de rapporter ces informations au Conseil régnant car les Mères Matrones allaient sans nul doute le presser d'innombrables questions auxquelles il devrait répondre. La question la plus troublante était de savoir s'il aurait appris l'existence de cette armée sans la présence de Pharaun Mizzrym qui avait séjourné à Gracklstugh. Les duergars auraient très bien pu couvrir un maximum de distance entre les deux cités avant qu'un avant-poste ou une patrouille avancée détecte la présence de leur armée.

— Par les Neuf Enfers ! grogna l'Archimage.

Que Menzoberranzan soit prête ou non à subir une telle attaque, la Cité des araignées allait bientôt affronter sa prochaine épreuve face à l'armée duergar originaire du Paysprofond. Gromph poussa un long soupir et décida qu'il était préférable de rapporter cette mauvaise nouvelle le plus rapidement possible au Conseil régnant. Il se releva doucement, arrangea ses robes et s'empara de son bâton favori. Il fallait présenter une pleine assurance devant les Mères Matrones, notamment avec ce genre de mauvaises nouvelles.

Il s'apprêtait à pénétrer dans le conduit de pierre situé dans le fond de la salle pour rejoindre ses appartements de Sorcere lorsqu'il ressentit un picotement familier. Quelqu'un était en train de l'observer… une chose vraiment exceptionnelle en considérant les innombrables protections qui

l'entouraient. Gromph commença à invoquer un sort pour dissiper la scrutation magique, mais il s'arrêta subitement. Il ne faisait rien de secret et il était curieux de savoir si un mage duergar découvrirait à son tour une scrutation magique.

— Avez-vous quelque chose à me dire, demanda Gromph, ou dois-je simplement vous aveugler sur-le-champ ?

— *Ne lance pas inutilement ton sort*, lui dit une voix râpeuse dans son esprit. *N'ayant plus d'yeux dans mes orbites depuis plus de mille ans, je doute que tu puisses me faire du mal.*

— Seigneur Dyrr, déclara Gromph en fronçant les sourcils. Que me vaut l'honneur de votre attention ?

Et comment a-t-il réussi à me localiser ? se demanda l'Archimage en prenant soin de ne pas formuler sa question à voix haute.

— *J'aimerais poursuivre la conversation que nous avons commencée il y a quelques jours, jeune Gromph*, lui répondit la voix de la liche. *J'ai l'intention d'élargir mon offre en te décrivant plus en détail certains des projets que j'ai à l'esprit. Après tout, si je te demande de me faire confiance, je suppose que je dois tout d'abord te donner une preuve.*

— En effet. Je serais vraiment heureux de vous écouter, mais j'ai une affaire urgente à rapporter au Conseil régnant. Nous pourrions peut-être parler de tout cela un peu plus tard ?

Gromph jeta un coup d'œil dans la salle, son regard tombant sur le globe de cristal. La sphère contenait une brume d'un vert opalescent éclatant.

— *C'est ça*, comprit l'Archimage. *Il a réussi à me localiser ici car mes écrans contre les scrutations hostiles sont diminués par la transparence de ma salle scrutatoire. À l'avenir, il faudra que je me protège de telles incursions sans pour autant gêner mes scrutations.*

— *Je crains que le temps presse*, poursuivit Dyrr. *Je ne te retiendrai pas très longtemps. En outre, il serait préférable que tu m'écoutes avant d'affronter nos femelles intrigantes. Puis-je me joindre à toi ?*

Gromph s'arrêta et scruta l'air, l'œil mauvais, en direction de la présence invisible qui l'observait. Inviter une créature comme Dyrr dans sa salle des arcanes ne l'enchantait guère. Quelle que soit la nature des informations que le vieux mage désirait lui rapporter, Gromph savait que les Mères Matrones n'accueilleraient pas avec bienveillance un retard de sa part. Il tapota le grand bâton de bois qu'il tenait à la main et réfléchit. Il ne désirait pas offenser Dyrr l'Ancien, mais il était difficile de savoir ce que la liche pouvait considérer comme blessant ou pas après de longs siècles de non-vie. En sus, Gromph se trouvait à l'intérieur de son propre sanctuaire, de nombreuses défenses magiques à sa portée…

— Très bien, Seigneur Dyrr, j'accepte. Mais je dois tout de même vous rappeler que j'ai une affaire très urgente à présenter au Conseil.

L'air commença à bouillonner et bourdonner à quelques mètres devant l'Archimage et la liche drow apparut dans la salle dans un craquement sonore subit. La créature était également appuyée sur un bâton, une belle arme composée de quatre sceptres enchevêtrés et reliés les uns aux autres. Un petit bouclier de métal noir, orné d'un visage démoniaque au grand sourire imbécile, flottait dans l'air devant son coude. Dyrr ne s'était pas soucié d'adopter son déguisement illusoire et Gromph se tenait face à un horrible squelette aux yeux aussi sombres que la mort.

— Bien le bonjour, Archimage. Je m'excuse du dérangement, lui dit la liche. (Ses orbites caves se posèrent sur Gromph.) Qu'est-ce qui peut bien aujourd'hui te pousser à vouloir rejoindre aussi rapidement les Matrones, jeune Gromph ?

— Avec tout le respect que je vous dois, Seigneur Dyrr, cette affaire concerne uniquement les

Mères Matrones, et pas vous. Bon, quelle est la chose que vous vouliez me dire sans attendre ?

— C'est comme tu veux, répondit Dyrr. Une armée se dirige vers Menzoberranzan depuis le sud ; les nains gris ont apparemment découvert nos problèmes et ont décidé d'en tirer profit.

— Oui, je le sais, dit Gromph d'un ton brusque. C'est même pour cela que je dois partir sur-le-champ. Si vous n'avez rien d'autre à dire…

Gromph se dirigea de nouveau vers le conduit de pierre qui menait vers ses appartements.

— Je suis heureux de voir que mes renseignements ne te surprennent pas, lança la liche. De toute manière, si tu ne l'avais pas su, j'aurais dû me débrouiller pour que l'information ne remonte pas jusqu'à toi… si tu vois ce que je veux dire. (Dyrr se retourna, dos à l'Archimage, son mouvement produisant un raclement horrible, ses os s'entrechoquant.) Tu te souviens que je t'avais dit que le temps viendrait où il faudrait que tu prennes une décision. Cette heure est venue.

Gromph s'immobilisa et se retourna avec précaution. Il avait espéré que la présence de la liche n'était pas liée à cette prise de décision, mais il semblait que Dyrr avait bien l'intention de presser l'Archimage.

— Quelle décision, Dyrr ?

— Ne joue pas à ce petit jeu. Tu es bien trop intelligent pour ça. La seule chose que je te demande est de différer de quelques jours ton message aux Mères Matrones ; tu pourras ensuite te précipiter pour les faire paniquer et leur annoncer la présence d'une armée duergar devant notre porte. En fait, mes projets se porteront bien mieux si tu le leur annonces quand cela me plaira.

— Mais une telle chose risque de placer la cité dans une situation périlleuse, répliqua Gromph.

— Elle est déjà en péril, jeune Archimage. Je désire simplement mettre un peu d'ordre dans tout ça. Ton aide pourrait m'être précieuse dans les prochains jours, ou alors…

— Je vois, répondit Gromph.

L'Archimage plissa les paupières en réfléchissant. Il pouvait feindre d'accepter et faire ensuite ce qu'il voulait, mais cela lui attirerait probablement le courroux de la liche. Il pouvait également refuser catégoriquement, mais son refus déclencherait probablement un affrontement, ici et maintenant.

Ou je peux accepter en toute honnêteté, se dit-il. *Nous pourrions peut-être utiliser les forces rassemblées contre la cité pour faire naître un chaos nécessaire et précieux afin de transformer les choses. Il y aurait sans nul doute beaucoup de dégâts, mais la Menzoberranzan qui émergerait d'un tel bain de sang et de flammes pourrait se révéler être une cité encore meilleure et plus forte, une cité purgée de la tyrannie de ses prêtresses sadiques et dirigée à leur place par l'intelligence froide et sans passion de mages pragmatiques. Chaque acte de cruauté et chaque excès serviraient un dessein rationnel et produiraient une cité dont la force ne serait pas diminuée par d'interminables querelles intestines. Une cité de la sorte ne serait-elle pas digne de ma loyauté ?*

Mais une telle cité aurait-elle encore une place en son sein pour un Baenre ? répondit-il lui-même à sa question.

La révolution dont rêvait Dyrr ne pouvait s'achever qu'avec la complète destruction de la Première Maison de Menzoberranzan. Même si Gromph méprisait ses sœurs et détestait la plupart des relations affectées qui avaient cours dans le Bastion Baenre, il préférait se faire damner plutôt que de voir une quelconque Maison mineure renverser sa puissante et ancienne famille pour la remplacer à la tête de la Cité des araignées. Par conséquent, il n'avait qu'une seule et unique réponse à donner à la proposition de Dyrr l'Ancien.

Gromph leva brusquement la main et libéra un jet de couleurs éclatant et redoutable en direction de la liche ; il avait préparé ce sort avec un tel soin et de tels efforts qu'une simple pensée de sa part

lui permit de l'invoquer. Des couleurs inconnues de l'obscurité de la caverne apparurent grâce à son enchantement, chacune d'elles porteuse d'une énergie destructrice différente. Un puissant arc électrique bleuté passa si près de Dyrr que les robes de la liche en grésillèrent, un rayon orange scintillant frappant l'ancienne créature avec un acide suffisamment puissant pour faire fondre la pierre. Un troisième rayon, un trait d'un violet infernal, mourut sur le bouclier animé de la liche. L'objet gloussa comme un enfant malfaisant en bloquant le trait d'énergie.

— Je suis l'Archimage de Menzoberranzan ! déclara Gromph d'une voix grondante. Et je ne suis pas votre serviteur !

Dyrr recula en poussant un cri de colère perçant, l'acide qui avait éclaboussé ses chairs flétries commençant à ronger ses vieux os. Une odeur infecte d'ossements calcinés s'éleva dans la salle scrutatoire. Gromph ne perdit pas un instant et lança immédiatement un deuxième sort en invoquant une abjuration afin de pouvoir retourner les sorts de Dyrr contre lui-même. L'Archimage s'attendait à utiliser toutes les ruses et les défenses, et tous les sorts mortels, qu'il possédait pour réussir à vaincre une créature aussi puissante que le Seigneur d'Agrach Dyrr.

Gromph acheva l'invocation de son contre-sort juste à temps, Dyrr ayant recouvré ses forces. La liche projeta devant elle un rayon d'énergie noir et maléfique qui aurait absorbé une grande partie des forces vitales de l'Archimage s'il avait touché sa cible. Le trait d'ébène rebondit contre les protections de Gromph et frappa Dyrr en plein torse. L'effet fut cependant imprévu. Au lieu d'absorber l'énergie vitale de la liche, l'énergie noire et grésillante du rayon nourrit le seigneur d'Agrach Dyrr. La liche s'esclaffa bruyamment.

— C'était bien pensé, jeune Gromph, mais j'ai bien peur que ta ruse ait eu l'effet inverse. Ce sort blesse grièvement les créatures vivantes, mais il régénère les morts-vivants !

L'Archimage lança un juron à voix basse et invoqua un nouveau sort en direction de la liche, un rayon verdâtre. Il transperça la poitrine de Dyrr l'Ancien, réduisant en poussière ses chairs et ses os morts-vivants. La liche poussa un nouveau hurlement de douleur aigu et bondit sur le côté pour éviter de se faire complètement désintégrer par l'Archimage Baenre.

Gromph initiant immédiatement l'invocation d'un autre enchantement, Dyrr prononça d'un ton hargneux les paroles d'un sort maléfique et meurtrier qui enveloppa le drow d'un voile de douleur et absorba les fluides mêmes de son corps et blanchit ses chairs. Gromph poussa un cri de douleur, pantelant, et perdit le sort qu'il était sur le point de lancer ; il recula en titubant et bouscula un banc de marbre, puis il s'effondra à terre.

Reprends-toi ! se dit-il. *Tout de suite !*

L'Archimage Baenre était heureusement dans son propre sanctuaire, entouré d'une grande quantité d'armes à sa disposition.

Gromph roula sur le côté et aboya un ordre.

— *Szashune !* Détruis-le !

Dans une alcôve de la pièce, une grande statue d'obsidienne noire, représentant un guerrier à quatre bras, s'anima et commença à avancer dans la salle, les épées noires qu'elle serrait s'animant en même temps à l'instar d'un vrai guerrier se jetant au combat.

Dyrr s'éloigna de quelques pas en glissant sur le sol et prononça un mot. La liche s'éleva dans les airs, hors de portée du golem, et Gromph saisit cette occasion pour invoquer le sort le plus destructeur qu'il avait en mémoire. Les mains tendues devant lui, huit petits globes scintillants d'énergie grésillante filèrent dans l'air en direction du corps mort-vivant de la liche et explosèrent à son contact en déchiquetant de grandes parties de son corps. Les météores explosifs causèrent également des dégâts au sanctuaire de l'Archimage, deux vieilles bibliothèques réduites en cendres ;

le golem de pierre perdit également un bras dans l'explosion, comme si un enfant irascible le lui avait arraché subitement. Gromph lança un cri de triomphe, des lambeaux du corps de Dyrr tombant au sol.

Un nuage de poussière s'éleva du corps déchiqueté de la liche et son crâne tomba mollement sur sa poitrine, comme si la magie qui animait son corps putride le quittait finalement. La créature squelettique recouvra malheureusement rapidement ses forces maléfiques. Dyrr releva la tête, l'éclat verdâtre illuminant ses orbites se rallumant avec intensité, et il s'esclaffa.

— Mes vieux os ne constituent pas à eux seuls la totalité de mon être, jeune Archimage, lui dit-il de sa voix râpeuse. Les dégâts que tu viens de lui causer sont vains.

La liche se lança immédiatement dans l'incantation d'un nouveau sort, mais l'Archimage réagit sur-le-champ en essayant de dissiper les enchantements et les abjurations qui protégeaient la liche. Dyrr perdit son sort de vol et s'écrasa à terre, à portée des lames de la statue animée.

Le golem bondit sur la créature morte-vivante. L'imposante statue frappa violemment son adversaire avec ses trois bras, son visage noir brillant sans expression. La salle résonna des coups brutaux de la statue. Gromph serra les dents, un grand sourire barrant son visage.

— Tu n'es peut-être pas lié uniquement à ton corps flétri, Dyrr, mais tu auras bien des difficultés à invoquer des sorts lorsque tu auras été démembré et que les parties de ton corps auront été enterrées dans une dizaine de tombes différentes, lui lança-t-il. Tu as été stupide de me défier dans mon sanctuaire !

Gromph se rapprocha avec précaution de la liche afin de porter une nouvelle attaque arcanique.

Dyrr encaissa trois coups puissants de la grosse statue et recula en même temps que ses os éclataient et se brisaient. Le petit bouclier à visage de démon tournoyait et tourbillonnait autour de lui, son rire strident résonnant dans la salle, et bloquait les attaques du golem en les parant presque toutes. Le mage liche recula de nouveau et recouvra son équilibre, puis il écarta les bras en grand. Ses robes noires brillantes miroitèrent un bref instant et une explosion retentit dans la pièce, des lames acérées et mortelles projetées tout autour de lui. Elles arrachèrent des morceaux de pierre du golem et déchiquetèrent les tables, le mobilier et les grimoires présents dans le sanctuaire.

Les lames pénétrèrent les puissantes défenses magiques de l'Archimage et lacérèrent ses chairs en plusieurs endroits, sans toutefois lui infliger de véritables blessures mortelles. Du sang dans les yeux, Gromph se jeta à terre pour éviter le tourbillon de lames meurtrier, son golem d'obsidienne s'effondrant en un tas de pierres.

Dyrr poussa un cri triomphateur et bondit vers l'Archimage en faisant tournoyer rapidement et prestement son grand bâton dans les airs. Gromph laissa échapper un cri de surprise et fit un roulé-boulé pour éviter un coup qui brisa les dalles de marbre au sol.

— Ce n'est pas digne de mages de notre rang ! hurla Gromph en se relevant difficilement.

Dyrr ne répondit rien. La liche continua à le poursuivre et se fraya un passage avec son bâton en bousculant violemment une table et des étagères qui le bloquaient.

Gromph lança un sort qui arracha le bâton des mains de la liche et le projeta dans la salle avec une telle force qu'il finit par se planter dans un mur à l'instar d'un javelot lancé par le bras d'un géant.

Dyrr chancelant légèrement, Gromph en profita pour lancer un puissant sort défensif, un globe chatoyant qui repousserait tous les sorts à l'exception des plus dévastateurs. Protégé par son globe d'invulnérabilité, l'Archimage passa rapidement en revue les différentes incantations stockées dans son esprit afin de trouver celles qui lui permettraient de vaincre le seigneur de la Maison Agrach Dyrr.

— Ah ! lança Dyrr l'Ancien en examinant la sphère chatoyante. C'est une excellente protection, jeune Gromph, mais qui sera hélas inutile contre mes pouvoirs.

La liche prononça un mot à la puissance extraordinaire et s'avança, ses doigts squelettiques tendus devant lui. Ne se préoccupant pas du globe de défense de l'Archimage, Dyrr plongea sa main à travers la sphère colorée et saisit Gromph par le bras. Ce dernier hurla de désespoir, la puissance du sort de la liche l'étreignant complètement. Le globe d'invulnérabilité s'évanouit en une nuée de petites particules lumineuses et tous les muscles du corps du drow se raidirent subitement.

— Te voilà paralysé, Gromph Baenre, lui lança Dyrr en souriant, ses dents blanches contrastant avec l'incroyable noirceur de son crâne.

L'Archimage parvint à jeter un dernier coup d'œil à la liche triomphante qui le surplombait, puis il se mit à tomber. Gromph, toujours immobile, traversa le sol même de son sanctuaire, les salles et les chambres de Sorcere, un vaste espace souterrain sous la tour, la cité, le monde… Puis l'Archimage perçut subitement qu'il se trouvait au fond d'un puits incroyablement profond, l'image minuscule de son ennemi juré le surplombant à d'innombrables kilomètres ténébreux de là. Les ténèbres finirent par le recouvrir et par l'étreindre avec force.

Dans le sanctuaire de l'Archimage à Sorcere, Dyrr la liche se dressait, immobile, et contemplait l'endroit au sol où il venait d'emprisonner Gromph Baenre. S'il avait été encore en vie, le mage Agrach Dyrr aurait pris quelques secondes pour reprendre son souffle, il aurait tremblé de fatigue ou il se serait écroulé à terre en raison des nombreuses blessures mortelles qu'il avait reçues pendant le duel arcanique, mais la magie malfaisante qui liait ses muscles et ses os morts-vivants en un corps squelettique n'était pas sujette aux faiblesses des vivants.

— Il va falloir t'armer de patience, jeune Gromph, lança la liche dans la salle vide. Tu me seras peut-être bientôt utile… dans un siècle ou deux.

Dyrr l'Ancien fit un geste leste de la main et disparut du sanctuaire.

Des coups de tonnerre tonitruants résonnèrent dans les tunnels de pierre noire, un grondement si profond et viscéral que Halisstra le ressentit plus qu'elle ne l'entendit. Elle était tapie dans l'ombre d'une grande arche de pierre et risqua un coup d'œil dans la vaste salle. De l'autre côté, en contrebas des compagnons drows, une poignée de minotaures se releva et courut pour se mettre à l'abri. Plusieurs créatures étaient prises au piège des décombres et des gravats d'une partie de la salle.

— Ça a permis de stopper leur avancée, cria Halisstra à ses camarades. Mais ils se regroupent.

— Quelle bande d'enflures ! lança Pharaun.

Le mage s'était abrité derrière une grande colonne de pierre, une grimace d'épuisement déformant ses traits. Au cours des dernières trente-six heures, le groupe avait parcouru une cinquantaine de kilomètres dans les tunnels infinis du Labyrinthe en évitant de se faire rattraper par les hordes de minotaures et de démons baphomets. Les elfes noirs avaient failli par deux fois se retrouver prisonniers des créatures, mais ils leur avaient échappé en faisant effondrer les tunnels dans lesquels ils fuyaient.

— Je n'ai plus beaucoup de sorts de ce type, déclara Pharaun. On doit trouver un endroit où je puisse me reposer pour mémoriser d'autres sorts.

— Tu te reposeras quand nous le ferons tous, mage, lui dit Quenthel en grognant. (La haute prêtresse Baenre et son fouet étaient couverts de sang, et son armure avait également subi quelques

dégâts aux endroits où des coups meurtriers avaient failli lui ôter la vie.) Nous ne sommes plus très loin des Jaelre. C'est du moins ce que je pense. Il faut partir avant que les minotaures puissent lancer une nouvelle charge.

Les autres drows se regardèrent et se relevèrent tant bien que mal en suivant Quenthel et Valas dans un nouveau tunnel. Il courait sur quelque quatre cents mètres et s'ouvrait sur une autre salle ornée de grandes colonnes cannelées et de beaux pavés. Des escaliers tournants et élégants s'élevaient le long des murs de la salle et reliaient de longues galeries abritées et éclairées par une faible lueur féerique qui elle-même illuminait des salles qui servaient jadis d'ateliers, de boutiques ou simplement d'habitats pour les soldats et les artisans.

— Encore de l'architecture drow, déclara Ryld. Et encore abandonnée. Tu es sûr que nous sommes au bon endroit, Valas ?

L'éclaireur opina de la tête avec lassitude, sa main droite serrant une vilaine plaie sanglante à l'épaule gauche.

— J'ai déjà traversé cette caverne, répondit-il. Ces grottes appartenaient aux Jaelre. Plusieurs fabricants d'armes vivaient là-haut, et de ce côté-ci du mur se trouvait une auberge dans laquelle j'ai même dormi. Le palais des nobles Jaelre se trouve au bout de ce passage.

Quenthel gravit un petit escalier tournant et jeta un coup d'œil dans une sorte d'échoppe qui était vide. Elle lança un juron et examina rapidement plusieurs autres habitations avant de redescendre dans la salle principale.

— Si les Jaelre vivaient ici, peux-tu me dire alors où diable ils sont passés ? demanda la haute prêtresse Baenre. Ces maudits minotaures les ont-ils tous massacrés ?

— J'en doute, répondit Halisstra. Aucun combat n'a eu lieu dans cet endroit… nous aurions trouvé des traces. Même si les minotaures avaient emporté les cadavres, il y aurait des traces d'incendies, des pavés brisés, des restes d'armes. Je pense que les Jaelre ont simplement quitté cet endroit.

— Cela fait combien de temps que tu n'es pas venu ici, Valas ? demanda Ryld.

— Presque cinquante ans, répondit l'éclaireur. Ce qui n'est pas très vieux. À cette époque, il arrivait souvent que les Jaelre et les minotaures s'affrontent et ces cavernes étaient protégées par des défenses physiques et magiques. (Il examina la vaste salle avec attention.) Laissez-moi partir en reconnaissance. Je peux peut-être trouver quelque chose dans le palais qui pourrait nous éclairer quant à cette énigme.

— On ne devrait pas plutôt tous y aller ? proposa Ryld.

— Il ne vaut mieux pas. Le palais ne possède qu'une seule entrée et nous pourrions nous retrouver pris au piège si les minotaures décidaient de revenir en nombre. Restez à l'extérieur afin de pouvoir vous enfuir si la situation l'exige. Je serai là dans quelques minutes.

L'éclaireur se glissa dans les ténèbres en abandonnant le groupe dans la salle déserte.

— Je suis de l'avis de Maîtresse Melarn, avoua Ryld. Il semble que les Jaelre aient quitté cet endroit en emportant toutes les choses de valeur.

— Nous nous sommes alors peut-être donné beaucoup de mal pour rien, déclara Pharaun. J'espère cependant me tromper et que tous nos efforts et nos épreuves n'auront pas été vains.

Les drows restèrent silencieux un long moment dans la salle, chacun perdu dans ses propres pensées.

Halisstra était véritablement épuisée, ses jambes la soutenant difficilement. Elle n'avait reçu aucune blessure grave, mais elle avait quasiment épuisé toutes ses forces arcaniques au cours des dernières heures, ses chants *bae'qeshel* ayant permis de semer la confusion parmi les hordes

minotaures et démoniaques, de redonner des forces à ses compagnons ou de soigner leurs blessures les plus graves.

Jeggred, qui rôdait à l'arrière du groupe à proximité du tunnel précédent, brisa le silence.

— Si le mercenaire ne revient pas vite, nous allons devoir bientôt de nouveau nous battre, déclara le draegloth. N'entendant plus les minotaures, je suppose qu'ils ont probablement dû suivre une autre route pour revenir nous attaquer.

— Je pense cependant qu'ils savent désormais qu'il ne vaut mieux pas nous attaquer dans de longs tunnels bien droits, déclara Ryld. (Il examina la caverne des Jaelre avec un œil expert.) Nous ferions bien de ne pas rester dans un endroit aussi dégagé. Ils pourraient nous écraser avec leur seul nombre.

— Et si on se trouvait dans une impasse ? demanda doucement Danifae.

— C'est impossible, répondit Quenthel. Quelque part dans ces cavernes, nous trouverons l'endroit vers lequel les Jaelre sont partis et nous les suivrons. Je ne suis pas arrivée aussi loin pour revenir les mains vides à Menzoberranzan.

— C'est très bien, déclara Pharaun. Je me sens toutefois dans l'obligation de vous préciser que nous sommes tous épuisés et que nous avons presque utilisé toutes nos ressources magiques. Errer dans ces grottes et ces tunnels jusqu'à ce que les minotaures parviennent à nous prendre au piège et à nous tuer est tout bonnement stupide. Pourquoi ne pas se réfugier dans une de ces habitations, comme par exemple la galerie qui nous surplombe, et se reposer jusqu'à ce que nous soyons prêts à repartir ? Je pense pouvoir dissimuler notre présence à nos poursuivants.

Quenthel le foudroya du regard en répondant.

— Nous nous reposerons quand je le déciderai. Mais pour l'instant, nous allons poursuivre notre route.

— Je ne pense pas que vous ayez bien saisi ce que je di…, commença Pharaun en se redressant, chacun de ses mots bien accentués.

— Et moi, je ne pense pas que tu aies bien saisi l'ordre que je viens de donner ! lui dit Quenthel d'une voix rageuse. (Elle se retourna brusquement vers le mage et se rapprocha, son fouet-serpent s'agitant à sa ceinture.) Tu vas cesser immédiatement de remettre en question chacun de mes ordres !

— Je le ferai quand vous donnerez des ordres intelligents, répliqua Pharaun, sa conduite posée finissant par se craqueler. Écoutez-moi bien, je…

Jeggred se releva en poussant un grondement féroce et saisit le mage aux épaules avec ses grosses mains griffues. Il le fit pivoter sur lui-même et le projeta violemment au sol.

— Montre-toi plus respectueux ! gronda le draegloth. Tu t'adresses à la Haute Prêtresse Quenthel Baenre, la Maîtresse d'Arach-Tinilith, la Maîtresse de l'Académie, la Maîtresse de Tier Breche, la Première Sœur de la Maison Baenre de Menzoberranzan… espèce de chien insolent !

Pharaun lui jeta un regard meurtrier en se levant d'un bond. Sa bonne humeur avait complètement déserté son visage, une malice froide et insolente la remplaçant.

— Ne me touche plus jamais comme ça ! lança-t-il au demi-fiélon dans un sifflement.

Ses mains s'apprêtaient à produire des gestes arcaniques pour lancer des sorts meurtriers en direction de Jeggred, le draegloth se ramassant sur lui-même avant de bondir.

Quenthel détacha son fouet de sa ceinture, les serpents se tortillant et s'enroulant tout en frappant l'air. Ryld posa sa main sur la poignée de *Pourfendeuse* et observa les trois adversaires, son visage complètement neutre.

— C'est de la folie, lança Halisstra en reculant, son arbalète pointée vers le sol. Nous devons coopérer si nous voulons réchapper à toute cette entreprise.

Quenthel ouvrit la bouche pour répondre, peut-être pour donner l'ordre à Jeggred d'attaquer le mage, et cela quelles que puissent être les conséquences, mais Valas revint au même moment en courant vers ses compagnons. L'éclaireur s'arrêta subitement et observa la scène du regard.

— Qu'est-ce que vous faites ? demanda-t-il avec prudence.

Personne ne lui répondant, le mercenaire de Bregan D'aerthe regarda ses camarades les uns après les autres.

— Je n'arrive pas à le croire. Vous n'avez pas eu suffisamment de combats au cours des quarante dernières heures ? Comment pouvez-vous même envisager d'utiliser vos dernières forces, votre magie, votre sang, pour vous massacrer alors que nous nous sommes frayé un chemin dans ce maudit Labyrinthe pour arriver jusqu'ici ?

— Nous ne sommes pas d'humeur pour des leçons du genre, mercenaire, lui dit Quenthel. Tais-toi ! (Elle jeta un regard furieux à Pharaun et rattacha son fouet à sa ceinture.) Il serait stupide de nous affronter dans cet endroit.

— En effet, ajouta le mage. (Depuis que Halisstra le connaissait, c'était peut-être la réponse la plus courte que le mage éloquent ait jamais prononcée. Faisant preuve d'une discipline incroyable, Pharaun contrôla sa colère et se raidit, ses mains se desserrant.) Mais je ne supporterai pas d'être traité comme un vulgaire gobelin. Vraiment pas.

— Et je ne veux plus de railleries et de moqueries chaque fois que je donne un ordre, poursuivit Quenthel. (Elle se tourna vers Valas.) Maître Hune, as-tu trouvé quelque chose dans le palais ?

L'éclaireur jeta un regard nerveux en direction de Quenthel et de Pharaun, Halisstra et Danifae l'imitant.

— J'ai en effet trouvé quelque chose, répondit-il. Un grand portail se trouve dans la salle principale de l'édifice. Et à moins de m'être trompé dans l'examen des traces au sol, il semblerait qu'un grand nombre d'individus l'aient franchi. Je soupçonne que la Maison Jaelre se trouve à présent de l'autre côté, dans une nouvelle résidence.

— Et où mène ce portail ? demanda Ryld.

— Je n'en ai pas la moindre idée, répondit Valas avec un haussement d'épaules. Mais nous pouvons facilement le découvrir.

— C'est parfait, déclara Quenthel. Nous allons emprunter ce portail sur-le-champ, avant que les minotaures et les démons reviennent. Nous serons tout aussi bien de l'autre côté.

Son regard furieux s'attarda encore un peu sur Pharaun qui eut le bon sens de détourner la tête, une preuve suffisante de son obéissance.

Halisstra laissa échapper le souffle qu'elle retenait, s'aperçut-elle, depuis un moment.

Chapitre 10

— Je ne m'attendais vraiment pas à ça, déclara Pharaun.

Le mage soupira et s'assit sur un rocher, son sac à dos glissant sur le sol moussu. Le groupe se tenait dans l'entrée d'une caverne dominant une forêt, à la surface du monde. Le portail des Jaelre se trouvait à une centaine de mètres derrière eux dans un espace froid et humide. La caverne s'ouvrait sur une dépression rocheuse aux parois abruptes entourée de rochers, couverts de lichens, et dans laquelle s'écoulaient des petits filets d'eau qui cascadaient depuis les coteaux surplombant l'entrée.

Le ciel était couvert, il pleuvait même légèrement, et les nuages, associés à la pénombre de la forêt, aidèrent les elfes noirs à supporter la luminosité insupportable du soleil. La journée n'était pas aussi éclatante que ce qu'ils avaient connu dans le désert de l'Anauroch une dizaine plus tôt, mais pour des yeux depuis longtemps habitués à la pénombre perpétuelle de l'Outreterre, les rayons de soleil diffus semblaient toujours aussi aveuglants que l'éclat d'un éclair soudain.

— On devrait peut-être avancer ? demanda Ryld. (Il rengaina *Pourfendeuse* dans le fourreau qu'il portait dans le dos, mais ne quitta pas son arbalète. Il lorgna la forêt entre les grands arbres.) Les minotaures vont vite comprendre où nous sommes partis.

— Ce n'est pas grave, déclara Pharaun. Le portail fonctionne uniquement avec les drows. Pour nos amis du Labyrinthe, le portail n'est rien d'autre qu'un simple mur de pierre ; c'est une précaution très appréciable de la part des Jaelre. Mais à leur place, je n'aurais pas exclu l'éventualité que des membres de ma propre race puissent le franchir pour venir m'attaquer.

— Tu es sûr de ce que tu avances ? lui demanda Quenthel.

Le mage opina de la tête.

— J'ai pris soin d'examiner le portail avant de le franchir, répondit-il. L'utilisation aveugle de portails est une mauvaise habitude qui devrait être réservée pour les situations les plus désespérées, comme par exemple échapper à la mort de la chute d'une cité. (Le mage sourit.) Et avant que vous posiez la question, nous pouvons assurément le franchir de nouveau pour retourner dans le Labyrinthe. Le portail fonctionne dans les deux sens.

— Je ne suis pas pressée de retourner dans ce dédale de tunnels. Je préfère encore la surface et son maudit soleil que cet endroit périlleux, murmura Halisstra.

Elle avança avec précaution sur les rochers entourant la dépression afin de scruter la forêt devant eux. L'air était frais et elle vit que la forêt abritait en grande partie des arbres à aiguilles, des arbres qui ne perdaient pas leur feuillage en hiver, si d'aventure elle ne se trompait pas. Des arbres nus appartenant à une essence différente se dressaient au milieu des arbres à feuilles persistantes, des arbres aux troncs blancs et minces, surmontés d'une touffe de feuilles rouges et brunes. Elle se demanda si ces arbres étaient morts ou s'ils avaient simplement perdu leurs feuilles pour l'hiver. Elle avait lu de nombreux récits concernant le Monde du dessus, ses peuples, sa faune et sa flore, ses quatre saisons, mais il y avait une grande différence entre la lecture d'une chose et son expérience.

— Où sommes-nous à la surface ? s'interrogea Quenthel.

Valas observa longuement les arbres et tendit le cou pour lorgner les nuages faiblement éclairés qui dissimulaient le soleil. Il avança lentement le long de la paroi pour examiner les coteaux. Il finit

par s'agenouiller et caressa le tapis de mousse qui recouvrait les rochers à l'entrée de la caverne.

— Nous sommes dans le Nord de Faerûn, dit-il finalement. C'est le début de l'hiver. Nous ne voyons pas le soleil à cause des nuages et je ne peux pas le situer dans le ciel, mais je sens assurément ses rayons, comme vous tous je suppose. Nous sommes en gros à la même latitude que les régions recouvrant Menzoberranzan : à quelques centaines de kilomètres environ au nord ou au sud, pas plus.

— Quelque part dans la Haute-Forêt alors ? demanda Danifae.

— C'est possible. Mais je me trompe peut-être car ces arbres-là ne me semblent pas pousser à cet endroit. J'ai voyagé à la surface à proximité de notre cité et la végétation me semble ici différente de ce que j'ai pu voir dans la Haute-Forêt. En fin de compte, il se peut que nous nous trouvions très loin de Menzoberranzan.

— C'est vraiment *parfait*, grommela Pharaun. Nous avons traversé l'Outreterre jusqu'à Ched Nasad et nous avons été contraints de franchir un portail menant à la surface dans un lieu situé à des centaines de kilomètres de notre foyer. Puis nous avons retraversé l'Outreterre en affrontant maints périls pour emprunter de nouveau un portail qui nous a déposés à la surface du monde, à des centaines de lieues peut-être de notre cité natale. Nous aurions peut-être mieux fait de venir directement ici depuis Hlaungadath sans faire l'expérience du plan des Ombres des plus plaisants, de la joyeuse hospitalité de Gracklstugh et de la charmante visite du Labyrinthe infesté de minotaures.

— Je vois que ton esprit est au beau fixe, Pharaun, lui dit Ryld. Tu as retrouvé ton sarcasme.

— Une chose bien plus aiguisée que ton épée, mon ami, et des plus dévastatrices lorsqu'elle est employée correctement, répondit Pharaun. (Il se caressa le torse et grimaça.) Je me sens cependant à moitié mort. Chaque fois que je me suis retourné dans le Labyrinthe, une grosse brute à tête de taureau a essayé de me trancher en deux avec sa hache ou de me clouer au sol avec une lance. (Il se tourna vers Halisstra.) Puis-je me permettre de vous déranger en vous demandant un de vos chants de guérison, ma dame ?

— Ne le soignez pas, lança Quenthel d'un ton brusque. (Une de ses mains serrait encore sa poitrine, du sang coulant entre ses doigts.) Personne n'est gravement blessé. Conservez votre magie.

— Et voilà ! C'est le genre de choses que…, commença Pharaun en se relevant, son regard furieux posé sur Quenthel.

— Arrêtez ! dit Halisstra d'un ton brusque. Cela ne sert à rien de vous quereller car je n'ai plus aucun chant. Lorsque j'aurai recouvré mon potentiel magique, je pourrai soigner tous ceux qui en ont besoin ; il serait toutefois stupide de continuer dans notre état. Jusque-là, nous devrons utiliser des méthodes plus ordinaires pour nous soigner. Danifae, aide-moi à panser leurs blessures.

La captive de guerre se tourna vers Jeggred qui se tenait près d'elle et lui fit signe de s'asseoir en se débarrassant de son sac à dos pour chercher des pansements et des onguents. Le draegloth n'émit aucune protestation, une preuve évidente de sa fatigue.

Halisstra jeta un coup d'œil aux autres et se dirigea vers le mage, le plus mal en point. Après lui avoir fait signe de se rasseoir sur le rocher, elle saisit sa propre trousse de soins. Elle examina le haut de son bras où les griffes de Jeggred s'étaient enfoncées et commença à étaler une pommade achetée, entre autres choses, à Gracklstugh.

— Ça va piquer, lui dit-elle aimablement.

Pharaun lança un juron grossier et sursauta comme s'il venait d'être poignardé en poussant un cri de douleur.

— Vous le faites exprès ou quoi ? lui demanda-t-il.

— Bien évidemment, répondit Halisstra.

Pendant que la fille Melarn et Danifae soignaient les blessures de leurs compagnons, Valas avança tant bien que mal sur un petit sentier dissimulé le long de la dépression. Il examina le sol avec attention et s'arrêta un instant, le regard rivé sur la forêt. Halisstra leva les yeux vers lui.

— Vous avez trouvé quelque chose, Maître Hune ? lui demanda-t-elle.

— Ce sentier permet de sortir de la caverne et de contourner la dépression, répondit l'éclaireur de Bregan D'aerthe, mais je ne sais toujours pas où peuvent se trouver les Jaelre. J'ai découvert plusieurs empreintes d'animaux, mais aucune appartenant à des individus.

— Lorsque nous étions dans le Labyrinthe, dans le palais des Jaelre, tu as dit que tu avais trouvé des traces de leur passage à proximité du portail. Comment se fait-il qu'il n'y ait aucune trace de ce côté-ci ? lui demanda Quenthel.

— La poussière et le gravier des tunnels de l'Outreterre permettent de conserver des traces des années durant, Maîtresse Baenre. Mais ce n'est pas aussi simple à la surface. Il pleut, il neige et la végétation recouvre rapidement la terre. Si les Jaelre avaient emprunté ce sentier au cours des deux dernières dizaines, j'aurais probablement découvert leurs empreintes, mais si leur passage remonte à cinq ou dix ans, je ne peux rien faire.

— Ils n'ont probablement pas couvert de nombreux kilomètres à la surface, dit Quenthel d'un ton songeur. Ils ne doivent pas être très loin.

— Vous avez certainement raison, Maîtresse, répondit Valas. Les Jaelre ont sans doute préféré se déplacer de nuit et rester à couvert pendant la journée. Si cette forêt est très grande, comme la Haute-Forêt, ou peut-être même Cormanthor, ils pourraient par contre se trouver à des centaines de kilomètres de là.

— Une pensée bien joyeuse, marmonna Pharaun. Je me demande ce qui a bien pu pousser les Jaelre à venir à la surface. N'ont-ils pas craint de se faire massacrer par les habitants de la surface, comme les minotaures l'auraient fait ?

— Lorsque je les ai rencontrés, Tzirik et ses compagnons parlaient fréquemment de retourner à la surface, dit Valas. (Il se détourna de la forêt et retourna tranquillement jusqu'à l'entrée de la grotte.) La reconquête du Monde du dessus est une des doctrines de Vhaeraun, le Seigneur Masqué, et les capitaines et dirigeants de la Maison Jaelre se demandaient si la prétendue Retraite de nos frères elfes de la surface n'était pas une invitation pour les drows à reconquérir les terres que les elfes de la lumière étaient en train d'abandonner.

— N'as-tu jamais pensé, lorsque nous étions encore à Ched Nasad, que tes amis hérétiques avaient peut-être tout simplement décidé d'abandonner leurs terriers souterrains et infestés de monstres qu'ils avaient choisis comme foyer ? lui demanda Quenthel. Ne t'est-il pas venu à l'esprit que tu nous menais tout simplement dans une impasse dans le Labyrinthe ?

Le mercenaire de Bregan D'aerthe s'agita avec nervosité sous le regard inquisiteur de Quenthel.

— Je ne voyais pas d'autres alternatives, Maîtresse. Notamment si nous voulons découvrir la vérité.

— Tu étais si enthousiaste de résoudre l'énigme posée par le Silence de la Reine Araignée que tu as choisi de compter sur le fait que ton ami Tzirik n'ait pas quitté le Labyrinthe… alors que tu savais que sa Maison projetait de quitter cet endroit depuis des années ? lui dit Ryld. Nous avons affronté maints périls dans la cité des duergars et dans le royaume des minotaures pour satisfaire ta curiosité.

— Le sort voulait peut-être simplement que nous ne trouvions pas ce Tzirik, proposa Quenthel. Maître Hune nous a peut-être détournés de notre véritable mission des dizaines durant… et ce n'était peut-être pas un hasard.

— Lorsque nous avons débattu de notre possible retour à Menzoberranzan, poursuivit Jeggred, c'est l'éclaireur qui nous a poussés à nous mettre à la recherche de ce Tzirik – un prêtre hérétique que nous ne connaissions pas à l'exception de Valas. (Le draegloth plissa les yeux et se redressa, ses quatre poings serrés, puis il avança en poussant Danifae sur le côté.) Je comprends tout maintenant. Notre guide est un hérétique vhaeraunite et il a servi les desseins du Seigneur Masqué en nous menant d'un péril à un autre au cours des dizaines passées.

— C'est ridicule, protesta Valas. Si j'étais un ennemi de Menzoberranzan, je n'aurais jamais conduit Bregan D'aerthe pour la défendre.

— En effet, mais cela pourrait être une ruse des plus classiques, déclara Danifae en roucoulant. Faire rencontrer l'assassin et ses victimes en leur donnant des raisons de se faire confiance. Dans votre cas, vous avez parfaitement réussi.

— Et même si c'était le cas, déclara Valas, pourquoi ne vous ai-je pas trahis à Gracklstugh en vous livrant aux nains gris ? Ou pourquoi ne vous ai-je pas abandonnés aux minotaures dans le Labyrinthe ? J'aurais pu, en de nombreuses occasions, arranger vos morts. Si j'étais votre ennemi, vous pouvez être certains que vous seriez déjà morts.

— Tu aurais peut-être couru de trop grands risques en nous trahissant à Gracklstugh ou dans le Labyrinthe, lui dit Pharaun. Pour ta propre défense, je dois avouer que tu soulèves néanmoins un point très pertinent.

— Ce ne sont là que des mensonges faciles dans la bouche d'un traître, déclara Jeggred d'un ton hargneux. (Il jeta un regard à Quenthel.) J'attends vos ordres, Maîtresse. Dois-je le démembrer pour le punir ?

Valas rapprocha ses mains du manche de ses kukris en se mordant les lèvres. Il était blême, mais son regard n'exprimait que colère. Chacun des compagnons tourna la tête en direction de Quenthel, appuyée sur un rocher, son fouet pendant mollement à sa taille. Elle demeura silencieuse, la pluie tombant doucement dans la forêt et les oiseaux gazouillant au loin.

— Je ne veux pas porter de jugement pour le moment, finit-elle par dire en regardant l'éclaireur. Si tu ne nous as pas trompés, nous avons toujours besoin de ton aide pour trouver Tzirik… si bien sûr ce prêtre vhaeraunite existe. Mais tu ferais bien de te hâter à trouver rapidement les Jaelre et leur grand prêtre, Maître Hune.

— Je n'ai pas la moindre idée de leur position, répondit Valas. Vous feriez tout aussi bien de me condamner tout de suite et de vous préparer aux âpres représailles de Bregan D'aerthe.

Quenthel échangea un long regard avec Jeggred. Le draegloth sourit, ses crocs scintillants illuminant son visage sombre.

Halisstra ne savait pas quoi penser car elle connaissait l'éclaireur depuis seulement une dizaine environ. Elle ne savait pas ce qui avait pu se passer ou pas à Menzoberranzan avant que les Menzoberranyrs arrivent à Ched Nasad. Elle était par contre persuadée qu'ils regretteraient tous la mort de Valas si Quenthel décidait de le tuer car les talents du guide étaient indispensables ; en sus, sa puissante guilde de mercenaires chercherait à venger sa mort.

— Quel est le meilleur moyen de trouver la position des Jaelre depuis cet endroit ? demanda Halisstra en espérant détourner la conversation vers un terrain moins dangereux.

Valas hésita avant de répondre.

— Comme Maîtresse Quenthel l'a fait remarquer, il est peu probable qu'ils se soient trop éloignés de cette grotte. Nous pouvons fouiller la zone avec soin afin de découvrir des traces de leur passage.

— Un plan qui me paraît plutôt lassant et ennuyeux, lança Pharaun. Avancer au milieu de cette

végétation touffue ne me dit rien qui vaille.

— Nous pourrions rencontrer un habitant de la surface et l'interroger, proposa Ryld. Si bien sûr nous en rencontrons dans le coin et qu'ils connaissent la Maison Jaelre.

— Il va quand même falloir marcher dans la forêt pour en trouver un car je n'en vois pas à proximité, dit Pharaun. Ton plan n'est pas si éloigné de celui de Maître Hune.

— Propose autre chose alors ! lui lança Quenthel d'un ton agacé.

— Laissez-moi me reposer et étudier mes grimoires. Demain matin, je pourrai lancer un sort qui me permettra de découvrir la localisation de cette Maison de parias hérétiques que nous recherchons tant. (Il leva la main pour prévenir les protestations de la haute prêtresse et ajouta :) Je sais que vous préféreriez partir sans attendre, mais si je parviens à les retrouver avec mon sort, cela nous évitera de marcher des heures durant dans la mauvaise direction. Cette petite attente permettra également à la charmante Dame Melarn de recouvrer son potentiel magique et de guérir la plupart de nos blessures.

— Tu n'apprendras peut-être rien avec ton sort, lui dit Quenthel. Ce type de sort est des plus capricieux.

Pharaun se contenta de la regarder silencieusement.

Quenthel leva les yeux vers le ciel et plissa les paupières pour atténuer la luminosité grisâtre qui filtrait à travers les nuages. Elle soupira et regarda de nouveau ses camarades, son regard s'attardant longuement sur Danifae. La captive de guerre lui adressa un petit signe de tête presque imperceptible que Halisstra ne fut même pas certaine de voir.

— C'est très bien, finit par dire la Maîtresse d'Arach-Tinilith. Il est déjà plus sage d'attendre qu'il fasse nuit. Nous allons donc nous installer dans la grotte en contrebas où ce maudit soleil ne pourra pas nous importuner. Maître Hune, tu ne me quitteras pas tant que nous n'aurons pas retrouvé ton ami Tzirik.

Nimor Imphraezl avança rapidement sur la grande saillie et dépassa sur la droite une longue colonne de soldats duergars, le rebord d'un profond gouffre s'ouvrant sur la gauche. Déplacer une armée de plusieurs milliers de soldats dans les sombres tunnels de l'Outreterre était un redoutable défi car la majorité des routes les plus étroites ou directes étaient tout simplement impraticables pour un aussi grand nombre de combattants. Par conséquent, ils devaient emprunter des tunnels et des passages plus capricieux et ces routes traversaient fréquemment des dangers que les plus discrètes évitaient.

La route que l'armée suivait courait le long d'un grand abîme souterrain et serpentait vers le nord à quelque soixante kilomètres de Gracklstugh. L'armée marchait depuis deux heures aujourd'hui et avait déjà perdu un lézard de somme et tout son matériel (ainsi que cinq soldats trop proches du reptile) face à une volée d'yrthaks [1] voraces qui avait criblé la route avec ses rayons soniques.

Ce n'était pas une perte immense de l'avis de Nimor, mais chaque nouvelle journée de marche dans l'Outreterre apportait son lot de mésaventures et d'accidents, l'armée commençant tout doucement à ressentir une sorte d'usure. En vérité, l'assassin du Jaezred Chaulssin ne s'était pas vraiment rendu compte de l'effort énorme suscité par le déplacement d'une grande armée et de son matériel sur plusieurs centaines de kilomètres dans l'Outreterre. Il avait l'habitude de voyager seul, ou en compagnie de petits groupes de marchands ou d'éclaireurs, dans les tunnels souterrains et d'emprunter les passages secrets ou les refuges reconnus qui étaient disséminés à proximité des routes principales. Après avoir marché des jours durant à côté d'une armée, il savait dorénavant qu'un tel voyage impliquait de nombreux problèmes, difficultés et défis. Et Nimor appréciait

l'importance d'une telle entreprise. Les duergars étaient visiblement impatients de porter un coup mortel à leurs voisins dans la détresse car ils avaient finalement accepté de réunir une vaste armée composée de soldats, d'animaux et de matériels.

L'assassin franchit un virage dangereux et atteignit l'escorte du prince héritier : une coque de fer flottante, de neuf mètres de long sur trois mètres de large, qui avait été enchantée non seulement pour léviter au-dessus du sol, mais également pour avancer au gré des nains gris dirigeant le « véhicule ». Sa forme noire et répugnante était ornée de pointes destinées à repousser les attaquants et de fentes blindées par lesquelles les occupants pouvaient lancer des projectiles ou des sorts meurtriers sur les individus à l'extérieur. La diligence blindée était également percée de plusieurs grandes fenêtres à volets qui étaient relevés pour le moment ; Nimor aperçut à l'intérieur l'agitation tranquille et disciplinée des chefs duergars et de leurs assistants principaux. Le véhicule tout entier servait à la fois de poste de commandement, de salle du trône et de chambre à coucher pour le prince héritier lorsqu'il accompagnait son armée sur le terrain. Cette drôle de diligence incarnait parfaitement l'approche que les nains pouvaient avoir avec les choses car le véhicule était un objet à la fabrication talentueuse et à la magie puissante ne possédant aucune grâce ou élégance.

Nimor sauta sur le marchepied du véhicule et franchit une grosse porte de fer. À l'intérieur, des globes bleus diffusaient une lumière tamisée qui illuminait une grande table, cette dernière abritant un plan des tunnels et des cavernes reliant Gracklstugh à Menzoberranzan. Les seigneurs et les capitaines duergars étudiaient l'avancée de leur armée ainsi que les batailles futures. L'assassin scruta rapidement les différents officiers et serviteurs et se tourna vers la partie centrale surélevée du véhicule flottant. Le seigneur de la Cité des lames était assis derrière une grande table en compagnie de ses conseillers les plus proches, les duergars observant la carte en contrebas.

— Bonne nouvelle, mon prince, déclara Nimor en pénétrant dans le cercle de capitaines et de gardes entourant Horgar Sombracier. Je viens d'apprendre que l'Archimage de Menzoberranzan, le vieux Gromph Baenre lui-même, avait été retiré du plateau de *sava* de notre campagne. Les Mères Matrones ne savent toujours pas que nous approchons de leur territoire.

— Je veux bien vous croire, lui répondit le seigneur duergar d'un ton bourru. Mais j'ai appris à me montrer prudent avec les elfes noirs ; je ne croirai à la mort de l'Archimage que lorsqu'il aura péri sous les coups de mon marteau.

Les nains gris entourant Horgar opinèrent de la tête et jetèrent des regards furieux à Nimor, leur méfiance manifeste. Un renégat drow pouvait s'avérer un allié efficace dans leur guerre contre Menzoberranzan, mais cela ne signifiait pas qu'ils le considéraient comme un partenaire digne de confiance.

Nimor lorgna une carafe dorée posée sur la grande table et se servit un grand verre de vin noir.

— Gromph Baenre n'est pas le seul mage talentueux de tout Menzoberranzan, grogna Borwald Main-de-feu. (Petit et trapu, même pour un nain gris, le maréchal agrippa le rebord de la table avec ses grosses mains et se pencha en avant pour toiser l'assassin.) Leur maudite école de magie est remplie de mages chevronnés. Vos alliés ont agi trop vite, drow. Nous nous trouvons encore à quinze jours de marche de la Cité des araignées et la mort de Gromph va assurément donner l'alerte.

— C'est une remarque sensée mais incorrecte, répondit Nimor. (Il vida une bonne partie de son verre en savourant le moment présent.) La disparition de Gromph va bientôt être découverte, mais au lieu de regarder dans la direction de l'Outreterre pour chercher des ennemis potentiels, chaque Maître de Sorcere va se mettre à la recherche de l'Archimage et intriguer contre ses autres collègues. Pendant que l'armée du prince héritier approche, les mages les plus puissants de leur cité auront les yeux rivés les uns aux autres et un bon nombre d'entre eux essaiera même d'assassiner ses collègues

pour s'emparer de la place vacante de l'Archimage.

— Les Maîtres de Sorcere vont assurément mettre de côté leurs rivalités lorsqu'ils découvriront les périls qui les attendent, déclara le prince héritier. (Il fit un petit geste de la main pour empêcher Nimor de reprendre la parole et ajouta :) Oui, je sais que vous allez dire que ça ne se passera pas ainsi, mais il serait sage de prévoir une défense magique organisée lorsque nous atteindrons la cité. Je dois cependant avouer que la disparition de Gromph Baenre est une bonne chose, une très bonne chose même.

Le prince héritier se leva et se fraya un chemin à coups d'épaules au milieu des lairds et des gardes pour accéder au plan de l'Outreterre, en faisant signe à Nimor de le suivre. L'assassin se posta de l'autre côté de la table, en face du dirigeant duergar. Horgar dessina leur route avec son gros doigt.

— Si les mages de Menzoberranzan ne perçoivent pas notre venue, déclara Horgar, la question est désormais de savoir quand les drows l'apprendront ?

Le laird du Clan Borwald les rejoignit rapidement et pointa une intersection sur la carte.

— En supposant que nous ne rencontrions aucune patrouille drow, le premier endroit où nous devrons affronter leurs forces se trouve ici, dans la caverne baptisée le Dilemme de Rhazzt. Les Menzoberranyrs maintiennent depuis longtemps un avant-poste dans cette caverne. Ils surveillent les routes qui convergent vers ce lieu car c'est un des rares endroits suffisamment larges pour être emprunté par une armée. Notre avant-garde devrait l'atteindre dans cinq jours. Après le Dilemme, la route bifurque et nous devrons alors prendre notre première vraie décision stratégique. Nous pouvons passer par le nord en empruntant les Piliers du Chagrin ou alors les contourner par l'ouest, ce qui augmentera de six jours la durée de notre marche. Les drows pourraient cependant tenir les Piliers et nous bloquer indéfiniment.

— Les Piliers du Chagrin…, déclara Horgar. (Le prince tira sur sa barbe gris acier en examinant la carte.) Lorsque les drows apprendront notre venue, ils dépêcheront probablement des soldats à cet endroit pour tenir le défilé. Cette route n'est donc pas appropriée. Il serait préférable de suivre la route de l'ouest afin de s'approcher de la cité par ce côté. Nous ne pouvons rien faire pour les six jours de marche supplémentaires.

— Au contraire, il vaudrait mieux que vous empruntiez la route la plus directe, proposa Nimor. Les Piliers du Chagrin vous feront gagner six jours de marche et une fois franchis, vous serez aux portes de la Cité des araignées. Si vous suivez les routes ouest, vous découvrirez un terrain peu favorable.

— Vous n'avez peut-être jamais emprunté cet itinéraire, Nimor, dit le seigneur duergar en grognant, mais les Piliers du Chagrin constituent une véritable gageure. Le défilé est très étroit à cet endroit et monte en pente raide. Deux puissantes colonnes bloquent l'extrémité supérieure, ne laissant qu'un étroit passage pour les franchir. Une petite unité drow pourrait la tenir indéfiniment.

— Mais vous pouvez y arriver avant les Menzoberranyrs, Prince Horgar, dit l'assassin. Je vais vous livrer l'avant-poste du Dilemme de Rhazzt. Nous laisserons les défenseurs drows se hâter de revenir dans leur cité pour rapporter notre avancée, mais lorsque le message arrivera aux oreilles des Mères Matrones, vos forces se seront précipitées aux Piliers pour leur tendre un piège mortel. Et vous pourrez détruire l'armée que les dirigeantes de la cité enverront pour tenir la passe.

— Si vous pouvez nous livrer l'avant-poste, drow, pourquoi laisser leurs soldats s'échapper pour rapporter notre présence ? grogna Borwald. Nous ferions mieux de garder le secret le plus longtemps possible.

— La meilleure des ruses, commença Nimor, n'est pas de priver votre adversaire de toute

information, mais de lui montrer ce qu'il s'attend à voir. Malgré le coup porté contre les mages de leur cité, notre présence ne demeurera pas éternellement secrète. Il vaut mieux contrôler les informations livrées aux dirigeantes de Menzoberranzan concernant l'approche de l'armée du prince héritier et tenter d'anticiper leur réponse.

— Vous m'intriguez, Nimor. Veuillez poursuivre, déclara Horgar.

— Les soldats de la Cité des araignées vont s'attendre à ce qu'une armée empruntant cette route soit retenue par les efforts nécessaires pour faire tomber l'avant-poste du Dilemme de Rhazzt, ce qui laisserait le temps à la cité d'envoyer ses forces aux Piliers du Chagrin pour défendre l'endroit et repousser toute nouvelle attaque. Mais le fait est que l'avant-poste tombera sans attendre. Je suggère donc de laisser les défenseurs du Dilemme faire leur rapport et prévenir les Mères Matrones de la présence de votre armée. Avant que les toilardes puissent rassembler une armée suffisante pour vous affronter, nous aurons déjà pris le Dilemme de Rhazzt et nous serons prêts à stopper l'avancée de leur armée aux Piliers du Chagrin.

— Votre plan comprend deux défauts de taille, lâcha Borwald d'un air méprisant. Tout d'abord, vous supposez pouvoir vous emparer facilement de l'avant-poste. Ensuite, vous semblez croire que les Mères Matrones vont choisir d'envoyer leur armée au lieu de se préparer à subir un siège. J'aimerais vraiment savoir comment vous avez l'intention de réussir ces deux exploits.

— C'est simple, répondit le Jaezred Chaulssin. L'avant-poste va tomber car la majorité des soldats de la garnison ont été rappelés dans la cité pour y maintenir l'ordre. Et les soldats qui sont restés en poste appartiennent presque tous à la Maison Agrach Dyrr. C'est pourquoi je vous pousse à choisir cette stratégie pour votre attaque. L'avant-poste nous sera livré le moment venu.

— Vous le saviez avant notre départ, lui dit Horgar. À l'avenir, je vous prie de partager de telles informations le plus tôt possible. Que se serait-il passé s'il vous était arrivé quelque chose pendant le voyage ? Nous devons savoir avec exactitude l'aide que vous nous apporterez et quand vous le ferez.

Nimor s'esclaffa avant de répondre.

— Il serait préférable pour vous, Prince Horgar, et notre belle amitié, que vous n'oubliez pas ô combien je peux me révéler précieux.

Halisstra sortit de sa Rêverie et découvrit qu'elle avait froid et qu'elle était trempée. Pendant la nuit, une étrange et misérable substance blanche était tombée sur la forêt, de la neige selon elle, et chaque arbre était recouvert à présent d'une mince couche d'un blanc scintillant. La nouveauté liée à cette expérience sortit rapidement de son esprit quand elle découvrit que la neige avait trempé ses vêtements et son *piwafwi* en fondant. La réalité de la neige à la surface du monde était bien moins attirante que ce qu'elle avait pu en lire dans le confort de la bibliothèque de sa Maison.

Le ciel était de nouveau gris et maussade, mais bien plus lumineux que la journée précédente, suffisamment pour gêner considérablement les voyageurs drows. Quenthel ayant choisi d'éviter tout contact avec le soleil, après que Pharaun se fut reposé et eut étudié ses nouveaux sorts, ils s'étaient réfugiés dans le fond de la caverne pour éviter la maudite lumière du soleil. La compagnie lèverait le camp tard dans la journée lorsque le soleil commencerait à disparaître à l'ouest.

— Rappelez-moi de mener des recherches afin de trouver des méthodes efficaces pour éteindre ce maudit globe solaire, leur dit Pharaun en plissant les yeux à cause du soleil. Il est toujours là-haut, caché derrière ces nuages, et il me brûle les yeux.

— Tu n'es pas le premier de notre race à trouver sa lumière douloureuse, lui dit Quenthel. En

fait, plus tu te plains, plus ça m'agace ; alors arrête tes jérémiades et prépare-toi à lancer ton sort de détection.

— À vos ordres, redoutable Grande Maîtresse, répondit Pharaun sur un ton caustique.

Il pivota sur lui-même et s'élança sur les rochers et les pierres enneigés avant que la Maîtresse de l'Académie ait pu le réprimander. Quenthel lança un juron à voix basse et se retourna également pour regarder Danifae qui se chargeait de ranger le tapis de couchage et les couvertures de la haute prêtresse dans son sac à dos. Le reste du groupe était silencieux et faisait mine de ne pas remarquer le manège entre Quenthel et Pharaun, ou Quenthel et Danifae. Ils rangèrent leur propre équipement et levèrent le camp.

Halisstra ramassa son sac et suivit tant bien que mal le mage drow le long de la dépression, sur le sentier descendant vers la forêt. À l'endroit où la grotte perçait le coteau, la dépression laissait place à une végétation touffue où les arbres se pressaient les uns contre les autres. Où qu'elle tourne la tête, l'obstacle formé par les arbres et les broussailles était identique à ses yeux, une barrière verdoyante, sans aucun point de repère comme une montagne distante ou des rues ensablées pour s'orienter. Même dans les tunnels tortueux de l'Outreterre, un voyageur avait généralement peu de choix quant à sa destination : en avant ou en arrière, à droite ou à gauche, en haut ou en bas. Mais dans cette vaste forêt, elle pouvait aller où elle le désirait pour rejoindre n'importe quel point. La sensation était déroutante et inconnue.

Elle arrêta d'examiner avec attention le coteau boisé et se retourna vers Pharaun. Le reste du groupe le regardait également, les drows ramassés les uns près des autres, leurs mains protégeant leurs visages. Ils attendaient que Pharaun lance son sort.

— Quoi que je puisse dire, déclara Pharaun, le visage tourné vers les arbres devant lui, retenez-le avec attention. Il se peut que je ne comprenne pas exactement ce que je vais voir dans ma vision.

Il écarta les bras en grand et ferma les yeux, puis murmura des syllabes arcaniques en les répétant encore et encore en tournant sur lui-même.

Halisstra ressentit l'énergie magique invoquée dans la zone, une sensation presque palpable mais pourtant incroyablement distante. Un courant d'air frais et étrange se leva en gémissant dans la cime des arbres, le vent les pliant dans un sens, puis dans l'autre, en gagnant en puissance à chaque nouvel instant. Des petits tas de neige se détachèrent des branches et tombèrent sur le sol, le vent surnaturel se transformant en une véritable bourrasque hurlante. Halisstra leva la main pour protéger ses yeux de la poussière et de la terre tourbillonnantes. En même temps, elle entendit la voix de Pharaun gronder et s'élever comme si le sort prenait réellement vie et se détachait littéralement de sa gorge. Elle perdit l'équilibre et posa un genou à terre, ses cheveux claquant dans l'air autour de sa tête comme s'ils étaient doués d'une vie propre.

La magie invoquée par la divination de Pharaun le souleva de terre. Les bras toujours écartés, il tourna dans les airs, le vent virevoltant autour de lui. Ses yeux étaient blanc argent, levés vers les cieux. Un halo d'énergie vert se mit à luire autour du corps du mage et il poussa un hurlement d'angoisse. Des traits de flammes émeraude jaillirent du halo verdâtre et frappèrent les rochers voisins en explosant. Les rayons verts découpèrent les pierres à l'instar d'une rapière lacérant des chairs et les rochers se fendirent et s'effritèrent en produisant des craquements assourdissants. À l'endroit où les traits émeraude avaient frappé la roche, des runes noires se dessinèrent sur les pierres craquelées comme si elles avaient été gravées par l'acide. Les symboles étaient douloureux à contempler pour Halisstra et dans l'air au milieu de la petite clairière, Pharaun commença à marmonner quelque chose d'une voix atroce que le vent et le tonnerre portèrent jusqu'aux oreilles de ses compagnons.

— À cinq jours de marche à l'ouest se trouve une rivière, déclara le mage. Orientez-vous vers le sud et remontez ses eaux noires et rapides pendant une journée entière pour atteindre les portes de Bastion-Minauth. Les serviteurs du Seigneur Masqué résident à cet endroit. Il vous aidera et vous trahira d'une manière des plus inattendues. À l'exception d'un seul, tous les compagnons commettront une traîtrise avant la fin de votre quête.

Le sort s'acheva. Le vent disparut, l'énergie émeraude s'évanouit et Pharaun tomba au sol depuis les airs comme s'il venait de chuter d'un toit. Le mage frappa violemment la terre, son visage plongeant dans la neige fondue et froide qui recouvrait le sol. Les répercussions brutales du sort disparaissant dans les bois enneigés, les runes noires ornant les pierres s'évanouirent également en une fine poussière d'ébène que le vent dispersa rapidement.

Le reste du groupe se raidit et échangea de sombres regards.

— Je comprends maintenant pourquoi il lui faut dormir pour lancer ce sort, déclara Ryld.

Il s'avança et agrippa Pharaun par le bras pour le retourner afin de voir si le mage avait subi des dégâts. Il releva la tête et sourit difficilement.

— Ce sont à la fois de bonnes et de mauvaises nouvelles, dit le Maître de Sorcere. En tout cas, on sait au moins que Tzirik est vivant.

— Les directions sont claires, dit Valas avec prudence. Je pense pouvoir vous guider vers l'ouest sans trop de problèmes.

— Tu voulais dire quoi dans la dernière partie ? demanda Jeggred à l'adresse du mage sans répondre à Valas. En ce qui concerne la trahison ?

Le draegloth serra les poings.

— Au sujet des traîtrises de chacun ? Je n'en sais vraiment rien, répondit le mage. (Il toussa et s'assit bien droit en déclinant l'aide de Ryld.) C'est dans la nature de la magie de livrer des prédictions mystérieuses de la sorte, de petites énigmes menaçantes quasiment impossibles à résoudre jusqu'au moment où elles adviennent. (Il poussa un gloussement empreint d'ironie.) En tout cas, si l'un d'entre nous ne prévoit aucun acte de traîtrise dans un proche avenir, je dois avouer que j'aimerais bien savoir qui est prêt à commettre un tel acte de démence. Il pourrait assurément ternir notre réputation.

Halisstra examina ses compagnons et remarqua leurs visages impassibles et leurs regards pensifs. Danifae croisa son regard et lui adressa un petit sourire en posant subrepticement ses yeux gris sur Quenthel, un mouvement si rapide que seule Halisstra le remarqua.

Malgré le sarcasme du mage concernant les paroles exactes de sa divination, la prêtresse Melarn n'était pas très satisfaite d'apprendre que tous ses compagnons allaient commettre un acte de trahison dans un avenir proche. Ou plus précisément, tous ses compagnons à l'exception d'un seul. Halisstra ne prévoyait pour l'instant aucune fourberie ou traîtrise, mais cela ne signifiait pas qu'elle n'en commettrait pas une si l'occasion se présentait. En tant que Première Fille de la Maison Melarn, elle avait développé un instinct assez impitoyable pour s'apercevoir de telles choses. Si Ched Nasad n'était pas tombée, Halisstra était convaincue qu'elle aurait un jour ou l'autre intrigué contre sa propre mère pour s'emparer du titre de Mère Matrone de sa Maison. La Mère Matrone Melarn avait renversé la grand-mère de Halisstra de cette manière et pour les mêmes raisons qui poussaient les filles à trahir leurs mères. Il en était ainsi des voies de la Reine des Araignées.

— Bon, dit Pharaun en se relevant, le corps toujours tremblant. (Le mage accepta finalement l'aide de Ryld qui lui apporta son sac avec précaution.) Il semble que nous ayons maintenant une destination valable. Alors Maître Hune, dans quelle direction se trouve l'ouest ?

Valas indiqua une zone voisine de la clairière.

— Plusieurs traces d'animaux se dirigent plus ou moins vers l'ouest, lui répondit-il, dans la direction où se couche le soleil.

— Allons-y, dit Quenthel. Plus tôt nous serons partis, plus vite nous arriverons. Je ne désire pas passer le reste de mes jours sur ces terres baignées de lumière. Maître Hune, tu vas prendre la tête du groupe, comme à l'accoutumée. Tu l'accompagneras, Maître Argith. Halisstra, tu fermeras la marche et tu surveilleras nos arrières.

Halisstra fronça les sourcils et s'agita quelque peu. Cette tâche servile était destinée à un mâle. Au cours de leurs voyages des jours passés, Jeggred avait souvent occupé cette position. En modifiant l'ordre de marche, Halisstra comprit que Jeggred demeurerait aux côtés de sa maîtresse afin que le draegloth puisse la protéger de toute attaque. Elle nota également que la haute prêtresse Baenre s'était adressée à Valas et à Ryld en utilisant leurs titres de « Maître », alors qu'elle l'avait seulement appelée par son prénom.

Elle n'avait cependant aucune raison de protester et attendit simplement que le reste du groupe commence à avancer en file indienne dans les bois en suivant la direction prise par Valas. Elle empoigna son arbalète et s'assura que son arme était prête à tirer. Après avoir laissé une cinquantaine de mètres d'avance à ses compagnons, Halisstra pénétra dans la forêt.

---

1. Prédateur reptilien aveugle et ailé possédant une corne qui lui permet de lancer des attaques soniques. *(NdT)*

Chapitre 11

Les bois s'avérèrent être un endroit étrange et inquiétant. Le groupe s'éloignant de la bordure de la forêt pour y pénétrer plus en avant, l'enchevêtrement de broussailles disparut pour laisser place à une étendue infinie et verdoyante de troncs d'arbres s'élevant vers la canopée au-dessus de leurs têtes, comme s'ils avançaient entre les colonnes d'un palais elfe noir des Royaumes de l'Outreterre. De vieux rondins étaient disséminés ici et là, recouverts d'une mousse verdoyante. Certains de ces rondins étaient tellement imposants que le groupe fut contraint de les contourner ou de les franchir par-dessus ou dessous. Une mince couche de neige recouvrait le sol et de la neige fondue gouttait avec régularité des hautes branches. À la différence de la désolation désertique de l'Anauroch, la forêt abritait non seulement de gros arbres et des ronciers entrelacés, mais également de nombreux animaux et petits oiseaux. La surprise passée, Halisstra apprit bientôt à reconnaître plusieurs trilles d'oiseaux discrets et des bruits d'animaux pour les reléguer dans le domaine des choses insignifiantes.

Elle avait tout d'abord craint de perdre facilement ses camarades, mais hormis la végétation luxuriante rencontrée dans les clairières peu fréquentes, le sous-bois abritait notamment des fougères et d'autres plantes vertes de taille moyenne. L'obscurité s'installant sous le couvert des arbres, sa vision s'améliora et Halisstra se sentit de plus en plus à l'aise.

Les drows marchèrent pendant toute la nuit et s'arrêtèrent un peu avant l'aube pour installer leur campement dans une vieille tour en ruine aux pierres blanches effondrées recouvertes de mousse. D'un aspect des plus délicats, l'endroit évoquait une élégance dans sa forme et le linteau de sa porte depuis longtemps disparue était gravé d'un motif de vigne en fleur : c'était sans nul doute le travail d'elfes de la surface. Après que Pharaun eut vérifié l'absence de sorts néfastes pour les drows, le groupe se prépara à passer une nouvelle journée à l'abri des heures trop lumineuses et douloureuses pour leurs yeux. Quenthel ordonna à Jeggred et Pharaun de monter la garde et les autres profitèrent de l'ombre et de la sécurité offertes par les vestiges de planchers surélevés et de murs de la tour abandonnée.

Le soleil couché, ils dînèrent et levèrent leur campement, puis se remirent en route en suivant le même ordre de marche que la nuit précédente. Ils passèrent les deux journées suivantes de la même façon, se reposant le jour et avançant la nuit. Valas parvint même à chasser un petit animal ongulé un peu avant l'aube, à la fin de leur troisième nuit de voyage. Halisstra se surprit de constater que sa viande était légère et succulente, et bien meilleure que celle d'un jeune rothé.

Les nuages réapparurent vers la fin de la journée, bien plus noirs et épais qu'auparavant, et les elfes noirs se préparant à leur quatrième nuit de marche dans la forêt, la neige commença à tomber abondamment. Le sous-bois devint étrangement silencieux comme si la forêt tout entière retenait son souffle pour éviter toute intrusion dans ce moment magique. Halisstra surveillait les arrières du groupe avec vigilance et n'hésitait pas à avancer parfois en reculant pendant plusieurs minutes afin de garder un œil sur le sentier qu'ils venaient d'emprunter. Si la divination de Pharaun était exacte, ils devraient atteindre la rivière à la fin de cette nuit de marche, ou la prochaine, ce qui signifiait que la Maison Jaelre et le prêtre vhaeraunite n'étaient plus très loin.

L'objectif de leur voyage se rapprochant rapidement, Halisstra comprit que le prêtre hérétique n'avait aucune raison de les aider. Valas était peut-être une ancienne connaissance, mais aucun prêtre du Seigneur Masqué ne viendrait en aide à des prêtresses de Lolth par pure bonté de cœur. Halisstra était convaincue qu'ils devraient payer ses services. De l'or peut-être ? Quenthel et ses compagnons possédaient de nombreuses pierres précieuses. C'était la manière la plus simple et la moins encombrante de transporter des richesses dans les tunnels de l'Outreterre. La prêtresse Melarn avait elle aussi rempli ses poches de gemmes avant de fuir Ched Nasad. Elle doutait cependant qu'un grand prêtre de Vhaeraun accepte de se faire soudoyer aussi facilement.

Ils seraient peut-être obligés de le contraindre à les aider ou de lui rendre un service pour obtenir son aide. Danifae pouvait être précieuse dans des arrangements de la sorte. Tous les drows possédaient des rivaux qui avaient besoin d'être contrariés.

Elle s'aperçut qu'elle traînait un peu trop en arrière et accéléra son allure pour reprendre position derrière le groupe. Elle avança facilement dans les ténèbres, ses bottes glissant sur la neige, et aperçut finalement la forme imposante de Jeggred et les silhouettes plus discrètes de ses compagnons. Halisstra régla ses pas sur ceux de ses compagnons et se retourna une fois de plus pour observer le sentier.

Ils n'étaient pas seuls.

Elle entendit des bruits de pas discrets et furtifs dans les bois qui se turent brusquement, un silence parfait et impénétrable les remplaçant, un silence qui ne pouvait être que magique.

Halisstra siffla pour alerter les autres, mais elle n'entendit rien. Elle leva son arbalète. Droit devant elle sur le sentier, un elfe dégingandé à la peau aussi blanche que la neige s'élança vers elle, une hache de guerre élégamment courbée dans une main, une hachette dans l'autre. Son regard émeraude et meurtrier étincelait dans l'obscurité.

— Attention ! cria-t-elle pour avertir ses compagnons, mais aucun son ne sortit de sa bouche.

Sans hésiter, elle se retourna brusquement et visa Jeggred qui devait se trouver à cinquante mètres devant. Elle tira de biais afin d'éviter de le toucher entre les omoplates et le carreau se planta finalement à côté de la tête du draegloth, dans un tronc d'arbre. Le demi-fiélon sursauta en poussant un cri (c'est du moins ce qu'elle crut car elle n'entendait toujours rien) mais l'important est qu'il pivota sur lui-même et aperçut les elfes de la surface qui avançaient à pas furtifs derrière eux.

Un instant plus tard, l'elfe armé des deux haches attaqua Halisstra, les lames courbes de ses armes scintillant dans la nuit. Il cria lui aussi, probablement un cri de guerre. La fille Melarn leva son arbalète pour parer le coup de la hache de guerre, bondit en arrière pour éviter la hachette et dégaina rapidement sa masse d'armes en laissant glisser son bouclier de son épaule vers sa main. L'elfe à la peau blanche bondit en avant pour porter un nouvel assaut et ils se tournèrent autour en échangeant des passes habiles sans toutefois trouver d'ouverture.

Halisstra vit bientôt d'autres formes grandes et maigres traverser les bois dans sa direction, des épées et des lances brillant dans l'obscurité du sous-bois. Elle redoubla ses efforts et parvint à presser son adversaire, en espérant pouvoir percer ses défenses avant qu'elle se retrouve complètement encerclée.

Une lumière brillante et aveuglante explosa sur le sentier dans son dos et emplit l'obscurité de la forêt d'un éclat équivalent à la lumière du jour. La dernière chose qu'elle aperçut avant que le sort l'aveugle complètement était un groupe d'elfes de la surface et de guerriers humains qui s'élançait dans sa direction.

Halisstra ne pouvait faire qu'une seule chose. Levant son bouclier pour gagner quelques secondes, elle se baissa, agrippa une poignée de terre et de feuilles séchées à ses pieds et leur

conféra des ténèbres magiques, un des pouvoirs innés chez tous les drows. Un coup brutal frappa son bouclier sans produire aucun bruit et elle recula devant le guerrier elfe en restant près du sol. Certains de ses ennemis allaient attendre qu'elle sorte de la sphère de ténèbres magiques, c'est du moins ce qu'elle aurait fait à leur place. La chose la plus sensée était cependant d'attendre le plus longtemps possible à l'intérieur des ténèbres magiques en espérant que les guerriers de la surface ne possédaient aucun moyen de dissiper ou d'annuler son globe.

Comme tous les nobles coutumiers des batailles, Halisstra connaissait la durée totale des effets de sa sphère de ténèbres. Dans son cas, elle était de trois heures environ. Si elle restait immobile et silencieuse suffisamment longtemps, ses ennemis pourraient penser qu'elle s'était enfuie. En tout cas, cela permettrait au sort de silence de disparaître avant son globe. Dès qu'elle recouvrirait son sens de l'ouïe, elle serait plus apte à trouver une solution à son problème.

Sa masse d'armes en main, elle avança à tâtons en direction d'un gros arbre, s'appuya contre son tronc et s'assit pour attendre.

Nimor attendait patiemment dans une pièce à l'extérieur de la salle du conseil, les épaules voûtées et le visage las. Après tout, il était supposé être épuisé. Vêtu aux couleurs d'un officier de la Maison Agrach Dyrr, il s'était soi-disant échappé de la bataille livrée au Dilemme de Rhazzt afin de pouvoir rapporter l'attaque surprise aux Mères Matrones. La garnison Agrach Dyrr avait bien évidemment déjà livré l'avant-poste à l'armée de Gracklstugh, les hautes prêtresses ne le sachant cependant pas.

Feindre à la fois l'épuisement, le désespoir et la détermination à parts égales était difficile pour lui, notamment lorsque son cœur était empreint d'excitation et son corps d'impatience. Ses projets depuis longtemps pensés allaient enfin bientôt se réaliser, et cela de façon redoutable. Grâce à son propre travail, il avait modifié la destinée de deux grandes cités. Les deux cités se dirigeaient pesamment et inévitablement vers une redoutable confrontation qu'il avait imaginée des mois auparavant ; et avec chaque nouvelle heure qui s'égrenait, les événements s'accéléraient et nécessitaient de moins en moins son implication. Sa tâche achevée, il pourrait bientôt se permettre de disparaître une nouvelle fois de la scène pour se préparer à récolter les fruits de son travail.

Pour se divertir quelque peu en attendant la convocation du Conseil régnant dans la salle voisine, il examina la pièce avec attention. En effet, il était toujours précieux de connaître les différents accès de sortie si d'aventure les choses tournaient mal. La Salle des Suppliants, c'était son nom, formait l'entrée de la salle du conseil secrète des Mères Matrones. Les hautes prêtresses elles-mêmes utilisaient rarement cette salle. Elles possédaient divers moyens secrets ou magiques pour voyager de leurs palais et bastions vers leurs sièges à l'intérieur de la salle du conseil. La Salle des Suppliants était réservée aux individus qui avaient quelque affaire à régler avec les Mères Matrones. Naturellement, elle était presque vide.

Les drows qui désiraient obtenir une faveur le demandaient généralement simplement à une des Mères Matrones, d'une manière des plus attentives et respectueuses. Seuls les drows qui avaient été convoqués pour se présenter devant le Conseil régnant attendaient dans la Salle des Suppliants, et les drows dont la présence avait été requise avaient généralement déjà délivré à l'avance leur rapport à une des Mères Matrones. Par conséquent, la salle était le plus souvent employée comme une salle d'attente réservée aux personnes auxquelles le Conseil régnant s'intéressait et qui étaient convoquées pour livrer leur rapport, présenter leur requête ou le plus souvent plaider leur cause et attendre le jugement.

Seize fiers guerriers et mages drows se tenaient dans la salle ou à proximité, deux mâles pour chacune des Maisons possédant un siège au Conseil régnant. Ils constituaient prétendument la garde du Conseil, mais chaque mâle passait le plus clair de son temps à observer les autres mâles des Maisons rivales afin de s'assurer qu'aucune attaque n'allait être perpétrée.

Le sol, formé d'un marbre noir poli et veiné d'or, scintillait sous l'éclat des globes de lumières féeriques qui étaient sis au plafond et de grandes frises murales racontaient l'histoire de la fondation de Menzoberranzan.

Plusieurs fonctionnaires mineurs allaient et venaient dans la salle, s'inclinant devant les personnes qui méritaient leur obséquiosité et ne tenant aucun compte des autres. Nimor, qui portait les armoiries d'un officier mineur de la Maison Agrach Dyrr, possédait une importance moyenne.

À sa grande surprise, il attendit seulement quarante minutes avant qu'un chambellan s'approche de lui et l'invite à avancer.

— Le Conseil régnant attend votre rapport, Capitaine, lui dit-il.

Nimor suivit le drow dans la salle du conseil et s'inclina bien bas devant les grands sièges des huit Mères Matrones réunies. Chacune d'elles était entourée d'une ou deux de ses filles, nièces ou favorites. Une grande entrée voûtée, sise sur un côté de la salle, menait vers une série de petites chapelles et de salles voisines, un lieu dans lequel les serviteurs et secrétaires des Mères Matrones pouvaient être congédiés si ces dernières choisissaient de parler de leurs affaires en privé.

— Vénérées Mères Matrones, le Capitaine Zhayemd de la Maison Agrach Dyrr, annonça le chambellan.

Nimor s'inclina une nouvelle fois et resta immobile en examinant discrètement les Mères Matrones.

Triel Baenre était bien sûr assise à la tête du Conseil régnant. Menue et ravissante, elle semblait trop petite pour occuper cette place d'honneur, même si elle était bien évidemment âgée de plusieurs centaines d'années. Mez'Barris Armgo de la Maison Del'Armgo était assise à côté d'elle, le siège de la défunte Mère Matrone de la Maison Faen Tlabbar venant juste après. Nimor fit bien attention de ne pas sourire, mais il laissa son regard s'attarder un instant sur la jeune femelle qui occupait la place de Ghenni : c'était Vadalma, la cinquième fille de la Maison. Il s'imagina un bref instant que les quatre premières filles s'étaient peut-être disputé la place de leur mère ou que la jeune Vadalma était bien plus chevronnée que son apparence le laissait supposer.

En face de la nouvelle Matrone Faen Tlabbar était assise Yasraena Dyrr, gracieuse et agile, bien installée dans le siège qu'elle occupait depuis la mort d'Auro'pol.

— Ah, je vois que mon capitaine est arrivé, déclara Yasraena à ses sœurs. Bienvenue, Zhayemd. Tu as subi beaucoup d'épreuves aujourd'hui et je crains que je doive t'en faire subir encore une avant que tu puisses enfin te reposer. Je t'invite à rapporter au Conseil régnant ce que tu m'as révélé il y a quelques heures.

— À vos ordres, Vénérée Mère, répondit Nimor. (Il regarda les femelles de haute naissance et feignit un sentiment de nervosité.) Mères Matrones, j'arrive de la garnison du Dilemme de Rhazzt. Nous avons été attaqués par une importante armée de duergars et leurs alliés, des derros [1], des durzagons [2], des géants et de nombreux soldats esclaves. Nous ne pourrons pas soutenir leurs assauts bien longtemps car ils se préparent à utiliser leurs engins de siège.

— Je connais cet endroit, déclara Mez'Barris Armgo. Cet avant-poste se trouve à trois ou quatre jours de voyage au sud de la cité. Vos informations sont-elles aussi anciennes ? Pourquoi vos lanceurs de sorts ne nous ont-ils pas prévenues avec leur magie au lieu de vous envoyer comme messager ?

— Notre mage a été abattu au cours de la première attaque, Matrone Del'Armgo. Il dirigeait une patrouille à l'extérieur de notre périmètre lorsque les duergars sont apparus. Lorsque Maîtresse Nafyrra Dyrr, le commandant de notre détachement, a compris que nous n'avions plus aucun moyen de vous prévenir, elle m'a dépêché immédiatement à Menzoberranzan pour vous porter ce message. Tout ceci s'est passé ce matin même.

— Vous n'avez répondu qu'à une seule de mes questions, Capitaine, lui fit remarquer la Mère Matrone de la Maison Barrison Del'Armgo. Le Dilemme de Rhazzt a été attaqué ce matin, mais cet avant-poste se trouve à plus de quarante kilomètres au sud de notre cité, à plusieurs jours de marche…

Nimor feignit une certaine hésitation et jeta un regard délibéré à Yasraena Dyrr comme s'il cherchait conseil auprès d'elle. La Mère Matrone de la Maison Agrach Dyrr opina simplement de la tête pour lui donner son assentiment.

— J'ai utilisé un portail des plus incertains pour éviter de traverser les tunnels de l'Outreterre, Matrone Del'Armgo, avoua-t-il. Il est situé à deux ou trois kilomètres de l'avant-poste et il est assez difficile à utiliser car il fonctionne par intermittence. Il donne dans une caverne abandonnée du Noir Dominion. Ma Maison le connaît depuis un certain temps, mais nous ne lui faisons pas complètement confiance et ne l'utilisons qu'en cas d'extrême urgence.

— La Maison Barrison Del'Armgo connaît très certainement des portails identiques dans la cité et sa périphérie, déclara Yasraena Dyrr. Excusez-nous de ne pas vous avoir révélé plus tôt l'existence de ce portail.

— Son existence importe peu, déclara Triel Baenre en écartant le sujet d'un geste de la main. Le capitaine est ici pour faire son rapport, ce qui me suffit. Dites-moi ce que vous avez vu de cette armée duergar.

— Je pense qu'elle est composée de trois à quatre mille soldats nains gris, plus leurs forces esclaves : principalement des orques et des ogres. Nous avons aperçu les étendards de huit compagnies pendant l'assaut, ainsi que plusieurs autres unités de réserve. Le nombre de soldats est peut-être plus important ou alors les duergars ont peut-être essayé de nous tromper en utilisant de faux étendards pendant la bataille.

— C'était une simple attaque éclair, grommela Prid'eesoth Tuin de la Maison Tuin'Tarl. Votre avant-poste a simplement été mis à l'épreuve, Capitaine.

Nimor s'agita quelque peu et fit de son mieux pour garder une mine déterminée, sérieuse et consciencieusement servile.

— Maîtresse Nafyrra ne pense pas la même chose, Matrone Tuin, dit Nimor. Nous avons essuyé de nombreux raids duergars au cours de notre existence, mais jamais comme l'attaque de ce matin. Je pense que l'armée tout entière de Gracklstugh s'est lancée dans l'assaut, ou tout du moins une bonne partie de ses forces.

— Quelle est la force de votre garnison ? demanda Yasraena Dyrr.

— Elle est composée d'environ quatre-vingts guerriers et notre position défensive est remarquable, Vénérée Matrone. Nous pouvons repousser leurs assauts des jours durant, mais l'avant-poste tombera lorsque les duergars utiliseront leurs engins de siège ou des moyens magiques appropriés.

— Cela ne me surprendrait pas d'apprendre que cette attaque duergar n'est rien d'autre qu'un raid éclair plutôt agressif, avoua Vadalma de la Maison Faen Tlabbar. Je suis certaine que la Matrone Dyrr va dans le sens de ce que ses mâles ont rapporté, mais nous ferions peut-être mieux d'examiner ceci avec plus d'attention avant de paniquer complètement. Ou du moins, recevoir une

simple confirmation de ce rapport. Lorsque nous aurons bien évalué l'étendue de la menace, le Conseil pourra réfléchir aux meilleurs moyens de la combattre.

— En temps normal, notre jeune sœur aurait raison de suggérer une telle chose, dit Yasraena. (La Mère Matrone avait bien été préparée. Nimor baissa le regard pour éviter que son sourire ne se voie.) Mes officiers m'ont cependant déclaré que si nous désirions affronter les duergars au plus vite, à l'extérieur de la cité, le meilleur endroit pour le faire serait les Piliers du Chagrin, un défilé situé entre notre ville et le Dilemme de Rhazzt. Si nous nous hâtons, une puissante force pourrait tenir les Piliers et repousser n'importe quel assaut. Mais si nous attendons trop longtemps, les duergars l'atteindront avant nous. Et nous perdrions alors une position très avantageuse. Par contre, je suis d'accord pour recevoir une confirmation de ce rapport, mais dans l'intervalle, nos soldats devraient commencer à se mettre en marche.

— Ne devrions-nous pas simplement attendre ici, dans la caverne de notre cité ? demanda Mez'Barris Armgo. Nous pourrions préparer assez facilement nos défenses et l'armée duergar aurait alors bien des difficultés à encercler complètement la ville, nos forces armées les attendant à l'abri de nos murs.

— Si nous laissons les nains gris venir infester la cité, déclara une autre des Mères Matrones, nous verrons assurément débarquer des armées illithids, aboleths et gobelinoïdes sur notre seuil, et cela sans trop attendre. Nos ennemis sont nombreux. Regardez ce qu'il est advenu de Ched Nasad.

Les huit hautes prêtresses échangèrent des regards sombres.

— Il est évident que le Conseil régnant doit réagir rapidement, dit Triel Baenre en brisant son silence méditatif. Nous n'avons pas beaucoup de temps devant nous si nous désirons affronter les duergars à l'extérieur de la cité ; je vais par conséquent donner l'ordre à la moitié des troupes de ma Maison de se préparer à partir. Et je vous conseille de faire de même. Si nous décidons de rester ici pour défendre la cité, nous pourrons donner l'ordre à nos soldats de se retirer, mais dans l'autre cas, ils pourront partir sur-le-champ.

— Je suis partisane d'une défense énergique et agressive de notre cité, déclara Yasraena Dyrr. Si nous travaillons maintenant avec acharnement, cela pourrait nous permettre de prévenir les prochaines attaques duergars. Je vais donner l'ordre à la moitié des forces Agrach Dyrr de se préparer également. (Elle examina les autres Mères Matrones avec attention et ajouta :) J'espère bien évidemment que les autres Maisons vont accepter de prendre part à nos efforts et nous aider. Si nous ne nous engageons pas toutes, nos efforts ne serviront à rien.

— La Maison Baenre se porte garante des forces Agrach Dyrr jusqu'au retour de l'expédition, déclara Triel sans attendre.

Nimor acquiesça intérieurement. Il s'était attendu à ce que la dirigeante de la Maison la plus puissante de la Cité des araignées choisisse de diriger l'armée pour l'exemple. Entre autres choses, cela empêchait tout dessein prédateur et fourbe des autres Maisons à l'encontre de leurs rivales, les Baenre prenant ainsi des actions décisives et rapides pour défendre la cité. Triel avait assurément besoin de telles mesures pour appuyer sa Maison.

La Mère Matrone Baenre regarda les gardes, conseillers et invités dans la salle du conseil et déclara :

— À présent, les Mères Matrones doivent débattre en privé de la méthode à suivre pour affronter cette vile attaque. Vous pouvez tous disposer.

— Capitaine Zhayemd, déclara Yasraena Dyrr, j'aimerais que vous preniez le commandement du contingent Agrach Dyrr et lanciez immédiatement les préparatifs. Je sais que vous avez affronté maints périls aujourd'hui, mais vous connaissez bien le champ de bataille et j'ai une grande

confiance en vos talents.

— Je vous servirai au mieux de mes capacités, répondit Nimor. Et avec l'aide de notre déesse, je parviendrai à repousser les ennemis de notre belle cité.

Nimor s'inclina une fois encore devant les Mères Matrones puis se retira discrètement.

Les bruits de la forêt firent subitement leur retour, le sort de silence prenant fin. Le vent soufflait dans la cime des arbres, un petit ruisseau courait à proximité et des bruissements et des bruits précipités résonnèrent doucement dans l'obscurité, les petites créatures sylvestres (ou les gros animaux sachant évoluer avec discrétion) se déplaçant dans le sous-bois. Halisstra écouta son environnement un long moment en espérant découvrir que les habitants de la surface étaient partis ou que ses compagnons livraient un combat à quelques pas de là, mais aucun fracas métallique ou énergie arcanique ne déchirait la nuit. Elle n'entendit aucune parole entre ses ennemis, une chose qui aurait pu l'aider à prendre une décision ; ils étaient peut-être tout simplement tapis dans les ténèbres, attendant qu'elle apparaisse. La prêtresse Melarn savait se montrer patiente quand elle le voulait et elle était même coutumière des épreuves et du danger. Mais la simple tension nerveuse liée au fait d'identifier et de classer chaque petit bruit dans son esprit fit bientôt couler des perles de sueur sur son front.

— Si Quenthel et les autres étaient proches, je les entendrais, se dit-elle. Le combat a dû les éloigner.

L'espace d'un instant, son cœur se serra dans sa poitrine, Halisstra s'imaginant seule et perdue dans la vaste forêt, tous les habitants de la surface la considérant comme une vile créature.

— Je préfère mourir en tentant de rejoindre les autres plutôt que de rester ici, décida Halisstra. Je sais où ils se dirigent… si du moins je parviens à me guider.

Elle devait tout d'abord s'extraire des ténèbres qui l'enveloppaient. Elle choisit de ne pas dissiper sa sphère de ténèbres magique : elle finirait par disparaître dans une heure ou deux. Il était possible que ses ennemis attendent tranquillement que la zone de ténèbres disparaisse pour agir. La prêtresse drow fouilla dans sa sacoche et en retira une mince baguette en ivoire. Elle la toucha avec soin pour s'assurer que c'était bien la baguette qu'elle désirait et lorsqu'elle fut convaincue de ne pas s'être trompée, elle la tapota doucement contre sa poitrine et murmura un mot arcanique.

Même si elle n'avait aucun moyen de le vérifier (elle était assise sur le sol terreux de la forêt à l'intérieur de sa sphère de ténèbres) la magie de la baguette la rendit invisible. Elle se releva aussi discrètement que possible en s'irritant de chaque froissement ou tintement de sa tunique de mailles, puis elle commença à avancer à pas feutrés.

Halisstra se retrouva rapidement en dehors de sa sphère de ténèbres, la nuit étreignant la forêt ; elle était finalement restée à attendre à moins de deux mètres de la périphérie de la sphère. Confiante dans son pouvoir d'invisibilité, elle se redressa et regarda autour d'elle. La forêt n'avait pas changé et elle ne vit aucune trace de ses compagnons ou des humains et des elfes de la surface qui les avaient attaqués. La lune était levée et son éclat argenté illuminait le sol forestier. Elle s'orienta vers ce qu'elle espérait être l'ouest et avança aussi rapidement et discrètement que possible.

Elle atteignit bientôt un endroit où une bataille des plus féroces avait été livrée : les signes étaient révélateurs. Plusieurs grands cercles noircis brûlaient encore sur le sol de la forêt. Une demi-douzaine de cadavres de guerriers de la surface, des elfes et des humains vêtus de tuniques vertes, jonchaient le sol, la plupart portant des traces de coups d'épée, de masse ou de griffes. Il n'y avait cependant aucune trace des drows.

Halisstra essaya de se souvenir des elfes à la peau blanche et de leurs alliés humains qu'elle avait vus précédemment ; elle avait dénombré entre quinze et vingt guerriers juste avant de disparaître dans sa sphère de ténèbres.

— Je me demande bien où sont vos camarades, lança-t-elle aux guerriers défunts avant de poursuivre son chemin.

La prêtresse Melarn réussit à parcourir environ huit cents mètres dans la forêt éclairée par la lune avant de tomber dans une embuscade. L'instant d'avant elle avançait à pas furtifs, confiante et impatiente de rattraper ses compagnons et les périls coutumiers de leur association, l'instant d'après elle fut surprise par l'apparition d'un mage elfe qui sortit d'un arbre et lui lança un sort : il aboya ses paroles arcaniques en faisant de grands gestes des mains.

— Vite ! cria-t-il. Nous la tenons !

L'invisibilité de Halisstra s'évanouit en un instant, dissipée par le mage elfe, et une douzaine d'elfes pâles et d'humains aux tuniques vertes apparurent subitement au milieu de la végétation et des troncs d'arbres environnants, leurs armes dégainées. Ils bondirent dans sa direction, leurs traits déformés par la rage, et la forêt se remplit de leurs cris de guerre et d'exultation.

Reconnaissant le caractère désespéré de sa situation, Halisstra gronda de colère, sa nature drow s'exprimant pleinement, et chargea pour repousser les guerriers, résolue à défendre chèrement sa vie.

Le premier adversaire qu'elle affronta était un humain imposant à la barbe noire aux poils raides, deux épées courtes en main. Il virevolta sur lui-même, sa première lame dirigée vers son visage pour la contraindre à lever son bouclier, l'autre vers son abdomen pour l'éviscérer pendant que sa garde était levée. Halisstra esquiva ses attaques en se déplaçant sur le côté et frappa le bras gauche du guerrier avec sa masse d'armes, le coup brutal brisant ses os et lui faisant lâcher sa première épée courte. L'homme grogna de douleur mais n'abandonna pas le combat, même s'il fut contraint de reculer peu à peu malgré ses attaques répétées avec sa seconde lame.

Trois autres de ses camarades s'avancèrent pour encercler Halisstra et elle dut adopter une position défensive pour repousser leurs lances et leurs épées avec son bouclier et lancer des parades violentes avec sa masse d'armes. La forêt résonna bientôt du bruit de l'acier frappant l'acier.

— Capturez-la vivante si possible, déclara le mage. Le Seigneur Dessaer désire savoir qui sont ces nouveaux venus et d'où ils sont originaires.

— C'est plus facile à dire qu'à faire, grogna le premier épéiste qui n'avait toujours pas abandonné malgré la perte d'une de ses armes. Elle ne semble pas vouloir se rendre.

Halisstra grogna de frustration et se tourna brusquement vers l'elfe qui la flanquait sur la gauche ; elle évita la pointe de sa lance et le pressa. Le guerrier recula d'un pas et releva son arme aussi vite que possible, mais il était déjà trop tard.

Un grondement féroce et joyeux montant dans sa gorge, la prêtresse drow frappa l'arête du nez de son adversaire. L'arme le percuta violemment en produisant un coup de tonnerre et son crâne explosa, le corps déchiqueté de sa victime s'effondrant à terre.

Elle paya le prix de son attaque agressive la seconde suivante ; le guerrier elfe qui se trouvait dans son dos enfonça la pointe de son épée dans son omoplate gauche, et cela malgré l'effort preste de la drow pour l'éviter. L'acier racla l'os et Halisstra poussa un hurlement de douleur, ses forces quittant brusquement le bras qui tenait son bouclier. Un instant plus tard, une flèche, tirée par un archer qui se tenait à quelque distance de la mêlée, transperça l'arrière de son mollet droit et la drow sentit sa jambe se dérober.

— On la tient enfin, les gars ! lança le guerrier elfe.

Il leva son arme pour la frapper une nouvelle fois, mais Halisstra se laissa tomber complètement

à terre et parvint à pénétrer sa garde, sa masse d'armes percutant la hanche gauche de son adversaire en produisant un nouveau coup de tonnerre. L'elfe poussa un hurlement sonore et s'effondra dans la neige en gigotant.

La drow tenta de recouvrer son équilibre, mais le mage la transperça avec un éclair magique. La force du sort la souleva littéralement du sol et la projeta dans les airs. Elle retomba dans un petit ruisseau gelé voisin. La fille Melarn s'agita violemment, l'énergie de l'éclair lui vrillant le corps, et elle sentit subitement l'odeur distincte et carbonisée de ses propres chairs.

Elle se redressa en s'appuyant sur un bras et entonna un chant *bae'qeshel* en direction du mage, un accord meurtrier qui arracha l'écorce des arbres et rassembla les couches de neige en une terrible tempête. Le mage elfe lança un juron et se couvrit avec sa cape afin de se protéger les yeux et résister au chant mortel.

Halisstra entonna immédiatement un autre chant, mais les guerriers la rejoignirent en pataugeant dans la neige et le petit ruisseau. Le gros humain barbu la fit taire en lui donnant un coup de pied à la mâchoire et la drow se retrouva de nouveau à terre. Sa vue se brouilla l'espace d'un instant et lorsqu'elle la recouvra, pas moins de quatre lames étaient pointées sur elle. L'imposant guerrier la foudroyait du regard par-dessus la pointe de son épée.

— Continue tant que tu veux, cracha-t-il. Nos prêtres pourront tout aussi facilement t'interroger toi que ton cadavre.

Halisstra tenta de chasser la douleur qui vrillait son crâne et le bourdonnement dans ses oreilles. Elle regarda autour d'elle et ne vit que la mort dans les regards des habitants de la surface.

Je peux faire semblant de me rendre, se dit-elle. *Quenthel et les autres doivent s'être aperçus que j'avais disparu et ils vont tout faire pour me retrouver.*

— Je me rends, répondit-elle dans la langue barbare de l'humain.

Elle laissa sa tête tomber sur la rive du petit ruisseau et ferma les yeux. Elle sentit des mains l'agripper pour la redresser et les guerriers de la surface lui ôtèrent sa cotte de mailles avant de lui ligoter les mains dans le dos en la malmenant. Halisstra n'accorda aucune attention à ses ravisseurs, concentrant son esprit sur les nombreux catéchismes de Lolth qu'elle avait été contrainte d'apprendre lorsqu'elle était novice.

— Elle doit être importante. Regardez son armure. Je ne pense pas en avoir déjà vu de telle.

— J'ai trouvé une lyre et une paire de baguettes magiques, marmonna le rôdeur au bras cassé en fouillant dans ses sacs. Faites attention, les gars, c'est peut-être une barde. Nous ferions mieux de la bâillonner pour être plus tranquilles.

— Apportez-moi vite une potion de soins. Fandar se meurt.

Halisstra jeta un coup d'œil au guerrier elfe auquel elle avait brisé la hanche. Plusieurs de ses camarades étaient agenouillés à ses côtés dans la neige et la boue et essayaient de le réconforter tandis qu'il s'agitait faiblement, visiblement à l'agonie. Du sang frais mouchetait la neige tout autour. Elle observa distraitement la scène, son esprit à des milliers de lieues de la forêt.

— Sale sorcière drow. Remercions les dieux qu'ils ne se battent pas tous comme elle.

Le mage elfe apparut devant elle, son beau visage tendu exprimant la colère.

— Passez-lui une cagoule, ordonna-t-il aux autres. Je ne veux pas qu'elle sache où elle va.

— Où me conduisez-vous ? demanda la drow.

— Notre seigneur aimerait savoir certaines choses, répondit le mage. (Son sourire avait quelque chose de froid et de glacial, et son regard était aussi acéré que des couteaux.) De par mon expérience, la plupart des drows sont tellement vils qu'ils préfèrent s'étouffer dans leur propre sang plutôt que d'obéir à des ordres sensés, et j'espère que tu réagiras comme tes frères et sœurs. Le Seigneur

Dessaer va te poser quelques questions, tu vas te montrer impolie avec lui et nous te sortirons à l'extérieur pour t'éviscérer comme un poisson. Après tout, c'est un sort bien moins cruel que celui que vous faites subir aux esclaves appartenant à notre race.

Une cagoule recouvrit la tête de Halisstra, puis un habitant de la surface la serra autour de son cou.

---

1. Race hybride née de parents nains et humains. *(NdT)*

2. Race hybride de demi-fiélon née de parents fiélons et duergars. *(NdT)*

Chapitre 12

Ryld était accroupi dans l'ombre d'un grand arbre au tronc si épais qu'il aurait pu être le « Narbondel » de la forêt. *Pourfendeuse* était passée dans son dos, le maître d'armes n'ayant pratiquement pas utilisé son épée large au cours de leur dernier affrontement. Il se pencha un peu en avant et scruta avec attention le sous-bois plongé dans la pénombre, la lune criblant la forêt de ses rayons ; Ryld cherchait une cible. En compagnie de Pharaun, ils avaient protégé les arrières de leur groupe en espérant renverser la situation contre les elfes et les humains qui n'avaient pas cessé de les harceler. Après plusieurs tentatives courageuses visant à attirer les drows dans un combat au corps à corps, les elfes de la surface et leurs alliés humains avaient appris à respecter les talents et la férocité du groupe elfe noir. Ils avaient ensuite livré une bataille lente et furtive, leurs flèches sifflant dans la forêt, ponctuée d'embuscades éclair et de retraites subites.

Une flèche siffla dans le noir. Ryld recula juste à temps pour apercevoir un trait à l'empennage composé de plumes blanches ; le projectile passa tellement près du tronc d'arbre que les plumes frôlèrent l'écorce. S'il ne s'était pas reculé aussi brusquement, la flèche tirée avec expertise lui aurait transpercé un œil.

— Il est inutile d'attendre encore, murmura Pharaun.

Le mage avait obéi à Quenthel en acceptant de tendre une embuscade à leurs ennemis avec un manque d'enthousiasme évident, et il était plutôt satisfait que leur effort ait échoué pour pouvoir rejoindre le reste de leur groupe. Il marmonna les syllabes rauques d'un sort et fit quelques passes expertes des mains en se concentrant.

Le mage se raidit et s'avança vers Ryld.

— Approche. Je viens de créer une image illusoire qui leur fera croire que nous sommes toujours postés à cet endroit, alors que toi et moi sommes désormais invisibles. Suis-moi sans faire de bruit et ne t'éloigne pas.

Ryld opina de la tête et avança à pas furtifs derrière le mage. Il jeta un dernier regard dans la forêt désolée derrière eux en se demandant si la ruse du mage allait berner leurs adversaires.

Halisstra est quelque part par là, se dit le maître d'armes. *Probablement morte.*

Les habitants de la surface n'avaient pas semblé vouloir faire de prisonniers et Ryld la considéra comme tombée au combat, la prêtresse ayant représenté une camarade précieuse. Il avait livré suffisamment de batailles au cours de son existence pour savoir que les combattants mouraient, mais il considéra cependant la disparition de Halisstra comme étrangement troublante.

Pharaun s'arrêta et pivota sur lui-même pour trouver des traces de leurs compagnons ou d'adversaires encore lancés à leur poursuite. Ryld s'immobilisa et écouta la forêt. Une brise légère faisait onduler la cime des arbres et chuchotait dans les branches au-dessus de leurs têtes. Les feuilles bruissaient et les branches craquaient. Un petit ruisseau gargouillait également à proximité, mais il ne détecta aucune trace de danger… ni même des signes indiquant le retour de Halisstra.

C'est stupide d'espérer une telle chose, se dit-il.

— Quelque chose te tracasse ? lui demanda Pharaun en se signant.

— Non, répondit Ryld.

Le mage l'examina, la lumière de la lune argentée illuminant son beau visage.

— Ne me dis pas que tu t'inquiètes pour la femelle !

— Bien sûr que non, répondit Ryld. Je pense simplement à elle car c'était une camarade précieuse et je n'aime pas l'idée de savoir que nous avons perdu ses talents de guérisseuse. Mais je ne m'inquiète pas plus. Je ne suis pas stupide.

— Tes protestations sont cependant trop appuyées, dit Pharaun. Mais je suppose que ce n'est pas important.

Le mage allait ajouter quelque chose lorsqu'un petit bruissement dans leur dos l'interrompit. Les deux compères se retournèrent, la main gauche de Ryld se dirigeant vers la poignée de *Pourfendeuse*, la droite levant son arbalète. Valas Hune sortit de la pénombre sylvestre. De tous les compagnons, le mercenaire de Bregan D'aerthe semblait presque aussi expert que les habitants de la surface dans l'art délicat de se déplacer furtivement dans la forêt pour traquer des proies.

— Vous avez aperçu nos adversaires ? demanda l'éclaireur.

— Non, mais quelqu'un a tiré sur Ryld en l'apercevant, répondit Pharaun. Étant donné qu'ils avaient trouvé notre position, je leur ai laissé une illusion et nous sommes repartis vers vous.

— Des traces de Halisstra ? demanda Ryld.

— Non. Et vous non plus je suppose ? répondit Valas.

— Il y a environ une demi-heure, nous avons entendu des bruits de combat sur le sentier. Ils ont duré quelques minutes. C'était peut-être la prêtresse, déclara Pharaun.

— C'est donc réglé, murmura Valas à voix basse. Vous feriez mieux de me suivre. Les autres nous attendent et si nous ne pouvons pas tendre d'embuscade à nos poursuivants, il serait préférable d'avancer sans attendre. Plus longtemps ils nous retiendront ici, plus nombreux ils seront à venir pour nous attaquer.

L'éclaireur ouvrit la marche et s'élança à travers les arbres et les taillis en avançant rapidement et silencieusement. Pharaun et Ryld ne possédaient pas la même furtivité, mais la ruse illusoire du Maître de Sorcere semblait être opportune car ils ne rencontrèrent aucun autre archer ou lancier. Après une centaine de mètres, ils atteignirent un petit ravin abrupt dissimulé grâce à d'épaisses broussailles et de gros rochers. Quenthel, Danifae et Jeggred étaient accroupis, le regard tourné vers la forêt à la recherche de tout signe de danger.

— Vous avez réussi à stopper les archers ? demanda Quenthel.

— Non. Ils nous ont détectés plutôt rapidement et nous avons évité de les combattre, répondit le maître d'armes. (Il passa sa main sur son crâne aux cheveux ras et soupira.) La forêt nous est trop défavorable. Nous ne pouvons pas les battre facilement, notamment avec ce terrain qui les avantage, mais si nous ne faisons rien, ils finiront par nous encercler et par nous abattre avec des volées de flèches meurtrières.

Valas opina de la tête et ajouta :

— Ils essaient de nous retrouver pour nous flanquer. Nous avons quelques minutes de répit pour le moment, mais il va falloir repartir rapidement ou nous préparer à les combattre. Ce qui nous laisse dix minutes environ.

— Laissons-les venir, grogna Jeggred. Nous en avons tué une bonne dizaine il y a moins de une heure quand ils ont essayé de nous surprendre. Maintenant que nous savons que les surfards [1] nous pourchassent, il suffit de les attendre pour les massacrer.

— Leur prochaine attaque va probablement se résumer à des volées de flèches tirées par des archers que nous ne verrons peut-être même pas, déclara Valas. Je doute que leurs guerriers s'alignent les uns à côté des autres pour que nous puissions les tuer plus facilement. Pis encore, il est

probable que leurs rôdeurs soient partis chercher de l'aide. Et ils pourraient nous attaquer à l'aube en un nombre deux à trois fois supérieur. Je préférerais éviter de me faire cribler de projectiles et de sorts après que le soleil se sera levé car nos adversaires auront alors un avantage des plus certains.

— D'accord, dit Jeggred avec hargne. Mais qu'est-ce que tu proposes alors ?

— De battre en retraite, répondit Ryld à la place de l'éclaireur. Il faut nous hâter et ne pas s'arrêter. Avec de la chance, nous pourrions les distancer avant le lever du soleil et peut-être même trouver un lieu où nous cacher.

— Ou peut-être même rejoindre les territoires contrôlés par les Jaelre, ajouta Valas.

— Ce qui peut s'avérer même plus dangereux que de jouer au chat et à la souris avec nos amis les surfards, dit Pharaun. Car les Jaelre ne sont peut-être pas très hospitaliers…

— On se moque qu'ils le soient ou pas, dit Quenthel. Nous sommes ici pour parler à leur prêtre et c'est ce que nous ferons, même si nous devons massacrer la moitié de leur Maison pour y parvenir.

— Votre suggestion n'est pas très encourageante, Maître Hune, lança Danifae. (Une blessure reçue au bras droit la faisait saigner abondamment ; une flèche de guerre avait transpercé sa tunique de mailles et pénétré le haut de son bras. Pendant qu'elle parlait, elle essayait en même temps de stopper le saignement avec son autre main.) Et si par malheur nous n'arrivions pas à distancer nos poursuivants ? Ils semblent être très agiles dans ces maudits sous-bois.

— Un instant je vous prie, dit Ryld. Et au sujet de Maîtresse Melarn ? Elle est quelque part par là-bas.

— Elle est probablement déjà morte, déclara Valas avec un haussement d'épaules. Ou elle a été capturée.

— Ne devrions-nous pas nous en assurer avant de repartir ? proposa le maître d'armes. Ses chants curatifs sont la seule magie de la sorte que nous possédions. Le bon sens voudrait que…

— Le bon sens voudrait que nous ne perdions pas de temps et de forces pour un cadavre, l'interrompit Quenthel. Personne n'est venu me chercher lorsque…

Elle s'arrêta, se releva et s'avança vers Danifae pour l'aider à attacher son pansement.

— L'objectif de notre mission se trouve droit devant nous, pas derrière, poursuivit la Maîtresse d'Arach-Tinilith. Notre quête est bien plus importante que la survie d'une drow, de n'importe quel drow.

Ryld se frotta le visage et regarda ses compagnons. Valas détourna le regard et s'occupa de régler les sangles de son armure. Pharaun dévisageait Quenthel d'une manière qui en disait long sur ce qu'il pensait de l'hypocrisie de la haute prêtresse. Après tout, elle avait passé plus de temps à Ched Nasad à tenter de vider les entrepôts de la compagnie de la Griffe Noire plutôt que de chercher l'explication du Silence de Lolth.

Danifae regardait les bois derrière eux, les sourcils froncés par l'inquiétude, sans vouloir visiblement débattre du sort de sa maîtresse.

Quenthel se tourna finalement vers Pharaun.

— Notre talentueux mage possède peut-être des sorts qui pourraient décourager ces maudits surfards de nous suivre de trop près ?

Pharaun se gratta le menton en réfléchissant.

— Au vu des circonstances actuelles, notre principale difficulté réside dans le fait que nos adversaires savent utiliser le terrain à leur avantage… et à notre désavantage, finit par répondre le Maître de Sorcere. Si un incendie venait à se déclarer, la fumée et les flammes pourraient…

Valas s'esclaffa avant de l'interrompre.

— J'ai bien peur que tu ne connaisses pas grand-chose des forêts de la surface, Maître Mizzrym.

Ces arbres sont bien trop humides pour pouvoir prendre feu en ce moment. Lorsque l'été les aura séchés, tu pourras essayer de mettre ton plan en œuvre.

— En effet, répondit le mage, il en va ainsi d'un incendie *ordinaire*.

— Tu ne pourras pas empêcher les flammes de revenir vers nous, lui dit Ryld, cette seule idée l'inquiétant subitement.

— C'est sûr que je ne peux pas affirmer le contraire, mais mes flammes m'obéissent assurément, dit Pharaun. Comme Maître Hune l'a observé, la forêt est suffisamment humide pour que les arbres ne brûlent pas à moins qu'ils soient directement affectés par mon sort. Nous aurons bien évidemment l'avantage de savoir comment et quand débutera l'incendie.

Quenthel prit un instant pour réfléchir à sa proposition.

— Très bien, tu peux agir, lui dit-elle finalement.

Ryld sentit sa gorge se nouer et il s'éloigna un peu du groupe pour se calmer.

Le Maître de Sorcere se leva et fouilla dans une sacoche à sa ceinture ; il en sortit un petit sac de soie et le vida dans la paume de sa main. Une poussière rouge scintilla au clair de lune. Pharaun examina la forêt, pivota sur lui-même pour savoir de quel côté le vent soufflait et incanta rapidement son sort en lançant la poudre dans l'air. De petites étincelles écarlates et lumineuses apparurent au milieu de la poussière rougeâtre et grossirent de plus en plus en se rapprochant du sol. D'un autre geste de la main, le mage éparpilla les nombreuses étincelles rougeoyantes en un large éventail devant lui.

Les particules touchant le sol, elles s'embrasèrent instantanément et prirent la forme d'araignées de la taille d'une tête humaine. Enveloppées de flammes rouges, les araignées incendiaires filèrent sur le sol de la forêt au milieu des arbres et des broussailles. Les plantes qui entrèrent en contact avec elles commencèrent à rougeoyer puis à prendre feu subitement. Le bois était assurément humide et les plantes dégagèrent beaucoup de fumée en prenant feu lentement, mais Pharaun avait invoqué des centaines d'araignées de feu. Les créatures incendiaires semblaient avancer sur les troncs moussus avec une férocité particulièrement sauvage, comme si la présence d'une aussi grande quantité de bois les avait poussées à une frénésie incendiaire.

— C'est bien, c'est vraiment bien, marmonna Pharaun. Elles aiment les arbres… vraiment beaucoup.

— Les flammes sont par contre trop peu nombreuses pour ralentir nos poursuivants, souligna Quenthel.

— Les elfes de la surface sont réputés pour protéger leurs précieuses forêts, dit Pharaun en souriant. Ils ne laisseront jamais un tel incendie se propager de la sorte. Ils vont être occupés à pourchasser mes araignées et à éteindre les flammes pendant un certain temps.

La haute prêtresse Baenre observa les flammes un instant et sourit à son tour.

— Cela va peut-être nous aider finalement, déclara-t-elle. Maître Hune, tu peux prendre la tête du groupe. Je veux atteindre la Maison Jaelre avant de devoir de nouveau affronter ces surfards.

Kaanyr Vhok croisa ses bras musclés et fronça les sourcils.

— Combien cette fois-ci ? demanda-t-il.

Kaanyr observait le contrecoup d'une bataille entre des tanarukks de son avant-garde et un ver pourpre gigantesque qui mesurait plus de trente mètres de longueur. Le ver était mort et avait été taillé en pièces par des dizaines de soldats du demi-démon, mais une poignée des créatures obéissant au Démon au Sceptre avait été massacrée et écrasée par le monstre qu'elles avaient abattu.

— Sept, mon seigneur, mais la créature est morte comme vous le voyez.

Le capitaine tanarukk qui répondait au nom de Poing-de-ruine était appuyé sur sa grosse hache de bataille, le corps éclaboussé des sucs écœurants du ver. La main gauche du démon orque avait été mutilée au cours d'un ancien combat et était à présent recouverte d'un gantelet de guerre qui lui servait de bien meilleure arme que son membre estropié.

— Les guerriers l'ont entendu creuser la pierre, poursuivit Poing-de-ruine, puis le plafond avant de tomber sur eux.

— Vous n'êtes pas là pour tuer des vers stupides, déclara Kaanyr. Et je n'ai pas non plus mené mes guerriers en cet endroit pour qu'ils servent de nourriture à des monstres errants. Vous auriez dû éviter cet affrontement, Poing-de-ruine. Ces sept guerriers ne seront pas là lorsque les elfes noirs se montreront, n'est-ce pas ?

— Vous avez raison, mon seigneur, grogna le tanarukk. (Il inclina la tête.) Je vais donner l'ordre aux chefs de patrouille de faire tout leur possible pour éviter les combats inutiles.

— C'est bien, répondit Kaanyr. (Il adressa un sourire sévère au capitaine et donna une tape sur son épaule.) Je préfère que vous utilisiez le tranchant de vos haches pour les drows. Car ils ne vont plus tarder.

Un éclat meurtrier illumina le regard du tanarukk et le démon orque releva la tête. Il poussa un grognement d'assentiment et partit en courant pour rejoindre ses frères tanarukks capitaines de l'armée.

— Tu ne l'as pas puni ? lui demanda Aliisza en sortant des ombres. La miséricorde n'est pas une de tes qualités essentielles, mon amour.

Le seigneur cambion se tourna vers elle.

— Il arrive parfois, lui répondit-il, qu'une gentille parole soit préférable à deux paroles sévères. Savoir lesquelles choisir et quand le faire fait tout l'art du commandement. (Kaanyr fit bouger le cadavre d'un de ses soldats avec le pied et sourit.) En sus, comment pourrais-je m'offenser de la bravoure et de la vaillance dont ils ont fait preuve et que j'ai eu tant de mal à insuffler dans les rangs de mes Légions Implacables ? Il est dans la nature même d'un tanarukk de se jeter au combat et de tenter de terrasser son adversaire.

Aliisza lorgna le ver pourpre et frissonna.

— Je crois que je n'avais jamais vu de ver aussi gros, murmura-t-elle.

Le siège du pouvoir du cambion, sis dans les ruines de l'ancienne Ammarindar, se trouvait à près de quatre cents kilomètres au sud-est de Menzoberranzan, le Sombrelac se trouvant sur le chemin. Les tanarukks étaient heureusement rapides, solides et pouvaient supporter de longues marches sans trop de provisions. Les nains de l'ancienne Ammarindar avaient taillé de grandes routes souterraines dans leur royaume, de larges tunnels au sol lisse qui couraient sur de nombreuses lieues dans l'obscurité éternelle. Kaanyr était quelque peu déconcerté de penser que la gigantesque caverne qui abritait le Sombrelac se trouvait en réalité à deux ou trois kilomètres sous ses pieds, mais l'ancienne voie naine était la meilleure des routes pour accéder aux environs de Menzoberranzan. Même si cette route était parfois infestée de créatures voraces, les autres voies possédaient également leurs propres dangers.

Il s'extirpa de ses rêveries et commença à remonter la longue file formée par ses soldats, une double colonne irrégulière, qui passait à l'instant même devant la scène de la bataille avec le ver pourpre.

— Parle-moi encore de ce Nimor, déclara Kaanyr. Je peux facilement comprendre les motivations de Horgar Sombracier de vouloir rassembler une armée pour marcher sur

Menzoberranzan. Les nains gris et les elfes noirs se sont livrés de nombreuses guerres au cours des siècles. Mais je ne comprends pas vraiment ce qu'un assassin drow peut avoir à y gagner ?

— Pour autant que j'aie pu le comprendre, répondit Aliisza, il déteste suffisamment les Maisons majeures de la Cité des araignées pour détruire la ville afin de précipiter leur chute.

— Une telle véracité d'intention est très rare chez un elfe noir. Tu sais bien évidemment qu'il t'a menti.

Kaanyr soupçonnait, comme toujours, que la démone puisse ne pas tout lui révéler sur la nature de sa rencontre avec Nimor. Après tout, Aliisza était une alu, la progéniture d'un succube, et ses armes et ses méthodes étaient des plus évidentes.

— Il aurait menti ? dit-elle avec esprit. À moi ?

— Je voulais simplement souligner qu'il faut se méfier des drows qui vous donnent des cadeaux, déclara Kaanyr Vhok. Il t'a peut-être convaincue qu'il était dans mon meilleur intérêt de mener mon armée jusqu'ici, mais je ne crois pas une seconde que ton mystérieux assassin n'ait rien à gagner de plus dans cette alliance que moi.

— C'est bien sûr évident, n'est-ce pas ? lui dit-elle. Si tu le sais, pourquoi alors avoir accepté de conduire ton armée jusqu'aux Piliers du Chagrin ?

— Parce que quelque chose d'important va se dérouler en ce lieu, répondit Kaanyr. Mes ambitions dépassent dorénavant les frontières de l'ancienne Ammarindar et je ne veux pas qu'elles puissent être stoppées à cet endroit.

Le cambion observa ses féroces guerriers passer devant lui, son regard se perdant peu à peu dans le vide, son esprit caressant de noires ambitions.

— Nous allons approcher des Piliers par l'est et les tunnels supérieurs, poursuivit le seigneur démon, dans une position parfaite pour flanquer une force armée qui désirerait tenir le défilé pour empêcher l'armée de Gracklstugh d'avancer. C'est principalement pour cette raison que Horgar Sombracier et son assassin drow veulent que nous soyons là. Cela leur conviendrait parfaitement d'attendre quelques jours dans la gorge afin que les drows et mes soldats tanarukks se massacrent ; ils pourraient ensuite passer en force. Le fait de se retrouver du même côté d'un obstacle que nos ennemis représente à la fois un handicap ainsi qu'une belle occasion. Cela ne m'étonnerait pas que Horgar trouve une sombre excuse pour arriver en retard et laisser mes démons affronter le plus gros de la bataille.

Aliisza se colla à lui et ronronna.

— Tant que la bataille n'a pas vraiment commencé, mon amour, tu peux encore changer de camp. Les elfes noirs pourraient acheter chèrement ton aide à un moment critique de l'affrontement. Même si cette aide se résume tout simplement à une non-intervention de ta part comme un refus d'aider les nains gris dans leur assaut.

Kaanyr Vhok révéla ses dents pointues, son visage se barrant d'un grand sourire ironique.

— Tu as raison, lui avoua-t-il. C'est d'accord, nous verrons bien ce qu'il adviendra lorsque les Piliers du Chagrin se dresseront devant nous.

Halisstra, bâillonnée, cagoulée et les mains ligotées dans le dos, marcha dans la forêt sur plusieurs kilomètres, entourée de ses ravisseurs. Les elfes de la surface avaient soigné sa blessure au mollet pour qu'elle évite de les ralentir, mais ils ne s'étaient pas souciés de panser ses autres plaies. Même s'ils lui avaient retiré sa cotte de mailles et son bouclier, ils l'avaient autorisée à conserver sa tunique pour se protéger de l'air froid nocturne… sans toutefois oublier de la fouiller avec attention

pour s'assurer qu'elle ne dissimulait aucune autre arme ou objet magique.

Ils finirent par atteindre un endroit où le sol de la forêt se transforma en un sol pierreux et elle entendit les chuchotements et les bruissements de plusieurs personnes autour d'elle. L'air se réchauffa et elle aperçut à travers le tissu de sa cagoule la lueur d'un feu.

— Seigneur Dessaer, lança une voix à côté d'elle, voilà la prisonnière dont Hurmaendyr a parlé.

— Je le vois bien. Retirez-lui sa cagoule. J'aimerais voir son visage, dit une voix grave et autoritaire à quelque distance devant elle.

Ses ravisseurs retirèrent la cagoule et Halisstra plissa les yeux en raison de la lumière vive qui éclairait une salle élégante formée de bois aux reflets argentés et scintillants. Des plantes grimpantes en fleurs s'enroulaient autour des poteaux et des poutres qui l'entouraient et un feu brûlait dans un grand foyer sur le côté. Plusieurs elfes à la peau blanche l'observaient avec attention ; ces nouveaux gardes étaient vêtus d'armures d'écailles aux reflets argentés et portaient des armes d'hast et des épées.

Le Seigneur Dessaer était un grand demi-elfe aux cheveux dorés et à la peau pâle légèrement nuancée de bronze. Il était bien musclé pour un mâle, presque aussi imposant que Ryld, et portait un plastron d'armure en or scintillant ainsi que de riches vêtements.

— Enlevez-lui également son bâillon, dit le seigneur elfe. Sinon elle ne pourra pas nous dire grand-chose.

— Prenez garde, mon seigneur, déclara un de ses ravisseurs, l'humain à la barbe noire que Halisstra avait combattu dans la forêt. Elle est versée dans l'art des bardes et pourrait très bien lancer un sort malgré ses mains ligotées.

— Je ferai bien attention, Curnil. (Le seigneur des lieux se rapprocha et plongea son regard dans les yeux rouge sang de Halisstra.) Bon, comment dois-je t'appeler ?

La fille Melarn demeura silencieuse.

— Tu appartiens au clan Auzkovyn [2] ou à celui des Jaelre ? lui demanda Dessaer.

— Je n'appartiens pas à la Maison Jaelre, répondit-elle. Et je ne connais pas l'autre Maison que vous venez de mentionner.

Le Seigneur Dessaer échangea un regard inquiet avec ses conseillers.

— Tu appartiens à une troisième faction alors ?

— Je voyageais avec un petit groupe et nous étions en mission commerciale, déclara Halisstra. Nous ne cherchions aucun ennui avec les habitants de la surface.

— Les paroles d'un drow sont considérées avec un certain scepticisme sur ces terres, dit Dessaer. Si tu n'es pas une Auzkovyn ou une Jaelre, que viens-tu faire à Cormanthor [3] ?

— Comme je viens de le dire, je poursuivais une mission commerciale, mentit Halisstra.

— Vraiment ? dit Dessaer d'une voix traînante. Cormanthor n'a pas été complètement abandonnée au cours de la Retraite et mes gens n'apprécient pas vraiment les efforts drows visant à s'emparer de notre ancienne patrie. Mais j'aimerais savoir exactement qui tu es et qui sont tes compagnons, et ce que vous faisiez dans notre forêt.

— Ce sont là nos propres affaires, répondit Halisstra. Nous n'avons aucune intention de blesser les habitants de la surface et nous pensions quitter cet endroit une fois notre mission accomplie.

— Je devrais donc te laisser repartir, c'est bien ça ?

— Cela ne vous portera aucun préjudice si vous décidez de faire une telle chose.

— Mes guerriers livrent chaque jour de violentes batailles contre les membres de ton espèce, dit Dessaer. Même si tu n'as aucun lien avec les Auzkovyn ou les Jaelre, cela ne signifie pas que tu n'es pas notre ennemie. Nous ne demandons pas grâce aux drows et nous attendons la même chose de

leur part. Mais si tu ne parviens pas à me convaincre de t'épargner, tu seras exécutée.

Le seigneur des habitants de la forêt croisa les bras sur son plastron et riva sur elle son regard féroce.

— Nous avions une affaire à régler avec la Maison Jaelre, avoua Halisstra. (Elle se redressa au mieux malgré ses bras ligotés dans le dos.) Une affaire qui n'a aucun lien avec les elfes de la surface. Je le répète une nouvelle fois, nous ne cherchions aucun ennui avec vous ou vos gens.

Le Seigneur Dessaer soupira puis opina de la tête en direction des gardes flanquant Halisstra.

— Escortez la dame jusqu'à sa cellule, dit-il, et attendons de voir si elle se montrera plus coopérative lorsqu'elle aura passé quelque temps à réfléchir à sa situation.

Les gardes de la prêtresse Melarn remirent sa cagoule en place, Halisstra se retrouvant de nouveau aveugle. Elle attendit passivement et se laissa guider sans protester. Si ses ravisseurs se laissaient endormir par sa soumission, ils pourraient commettre une erreur et lui offrir l'occasion de s'enfuir.

Ses gardes la firent sortir de la grande salle pour rejoindre l'extérieur. Elle sentit de nouveau le froid glacial de l'air et détecta la luminosité du ciel à travers sa cagoule. L'aube allait bientôt poindre et la nuit disparaissait peu à peu à l'approche du soleil. Elle se demanda si ses ravisseurs comptaient l'enfermer dans une sorte de cage découverte où les curieux et les mécontents pourraient s'approcher pour la railler et la harceler, mais ils la menèrent dans un autre édifice et lui firent descendre une petite volée de marches en pierre.

Elle entendit le cliquetis d'un jeu de clés, puis une porte lourde s'ouvrit dans un grincement et elle fut poussée à l'intérieur. Ses ravisseurs lui retirèrent ses liens et l'attachèrent une nouvelle fois à de lourdes chaînes et menottes, leurs grosses mains la déplaçant.

— Écoute-moi bien, la drow, lui dit une voix. Je vais retirer ta cagoule et ton bâillon sur l'ordre du Seigneur Dessaer. Si jamais tu tentes de lancer le moindre sort, tu seras de nouveau cagoulée et bâillonnée, cette fois-ci avec une muselière en métal tellement inconfortable que tu peineras même à respirer. Nous ne sommes pas des tortionnaires, mais nous n'hésiterons pas à te faire payer chèrement tes crimes. Si on doit te briser les membres et la mâchoire pour que tu nous obéisses, nous le ferons sans hésiter.

Sa cagoule lui fut retirée. Halisstra cligna des paupières dans la cellule lumineuse ; elle était éclairée par un rayon de soleil brûlant qui entrait par une grille située dans le coin supérieur de la pièce. Plusieurs gardes armés l'observaient avec attention, attendant le moindre geste de défi de sa part. Elle passa tout simplement outre et se laissa tomber contre le mur. Ses mains étaient bien enchaînées et ses menottes étaient reliées à un gros crochet dans le plafond, ce qui laissait aux prisonniers un peu de jeu dans leurs chaînes pour se déplacer.

Les gardes lui laissèrent la moitié d'une miche de pain bien doré et croustillant, ainsi qu'une outre d'eau fraîche. Puis ils sortirent de la cellule. La porte était une plaque de métal rivetée qui se fermait manifestement de l'extérieur, une serrure et une barre métallique bloquant l'accès.

Et maintenant ? se demanda-t-elle en contemplant le mur opposé.

Des quelques choses qu'elle avait aperçues du village extérieur, Halisstra soupçonnait que ses compagnons pourraient la libérer assez facilement en unissant leurs forces.

— Mais c'est tout de même peu probable, marmonna-t-elle entre ses dents.

Halisstra était une paria sans Maison dont l'utilité pâlissait face au simple fait qu'elle était la rivale la plus dangereuse de Quenthel dans leur groupe, et cela parce qu'elle était la fille aînée d'une grande Maison. La Maîtresse de l'Académie n'hésiterait pas un instant à l'abandonner à son sort… quel qu'il puisse être.

Et qui pourrait la défendre auprès de Quenthel ?

Danifae ? se demanda-t-elle.

Elle laissa tomber mollement sa tête sur sa poitrine et rit doucement, l'amertume se reconnaissant dans son rire.

Je dois assurément être désespérée pour attendre la compassion de Danifae, se dit-elle.

Captive de guerre elle aussi, Danifae trouverait la situation des plus délicieuses et ironiques. Le sort d'emprisonnement qui les liait toutes les deux empêchait sa servante de lever la main sur elle, mais sans plus d'instructions de sa part, la prisonnière de guerre ne pouvait être contrainte à la rechercher.

Sans rien d'autre à faire que de regarder le mur, Halisstra décida de fermer les yeux et de se reposer. Son mollet, sa poitrine et sa mâchoire lui faisaient toujours mal en raison des nombreuses blessures reçues au cours des dernières minutes de son combat contre les habitants de la surface. Même si elle souhaitait vivement utiliser ses chants *bae'qeshel* pour se soigner, elle n'osa pas le faire. Elle devrait encore supporter cette douleur.

Grâce à un simple exercice mental, elle parvint à éloigner son esprit de la douleur et de la fatigue qui ravageaient son corps, et elle se laissa glisser dans une profonde Rêverie.

Dans la salle d'audience de Dessaer, le seigneur demi-elfe regarda ses soldats guider l'elfe noire à l'extérieur, sa main caressant sa barbe d'un air pensif.

— Alors, Seyll, dit-il, qu'en penses-tu ?

Une forme svelte vêtue d'une jupe et d'une tunique vertes brodées sortit en glissant de derrière un paravent. Seyll était une véritable elfe, mince et gracieuse… mais d'origine elfe noire, sa peau noire comme l'encre et l'iris de ses yeux rouges le démontrant. Elle se rapprocha de Dessaer, son regard rivé sur les gardes et leur prisonnière cagoulée.

— Je pense qu'elle dit la vérité, répondit l'elfe noire. En tout cas, elle n'appartient pas aux Clans Jaelre ou Auzkovyn.

— Que vais-je faire d'elle ? demanda le seigneur. Elle a tué Harvaldor et a failli également tuer Fandar.

— Si Eilistraée l'autorise, je parviendrai à ressusciter Harvaldor et à soigner complètement Fandar, déclara Seyll. En outre, je crois bien que Curnil et ses hommes les ont attaqués, elle et ses compagnons, à vue. Elle n'a fait que se défendre.[4]

Surpris, Dessaer plissa un sourcil et jeta un regard à Seyll.

— Tu as l'intention de lui délivrer le message de ta déesse ?

— C'est mon devoir le plus sacré, répondit Seyll. Après tout, avant que je l'entende, j'étais presque comme elle.

Elle fit un petit mouvement de la tête pour désigner la prisonnière qui venait de sortir.

— C'est une drow pleine de fierté qui appartient à une Maison majeure, déclara Dessaer. Je doute qu'elle se soucie véritablement du message d'Eilistraée. (Il posa sa main sur l'épaule de la prêtresse drow.) Prends garde à toi, Seyll. Elle fera ou dira tout ce que tu veux pour te faire baisser ta garde et si tu lui accordes cette confiance, elle te tuera pour recouvrer sa liberté.

— Quoi que l'avenir me réserve, je dois remplir mon devoir, répondit Seyll.

— Je rendrai justice dans une dizaine, déclara le Seigneur d'Arbrelfique [5]. Mais si d'ici là elle refuse d'écouter ton message, je devrai agir pour protéger mes gens.

— Je sais, répondit Seyll. Et je n'ai pas l'intention d'échouer.

1. Terme argotique désignant les habitants de la surface. *(NdT)*

2. Drows installés à Cormanthor et vivant principalement comme des nomades des bois. *(NdT)*

3. Forêt majestueuse de Faerûn en grande partie abandonnée par les elfes depuis leur Retraite ; Myth Drannor est sa capitale. *(NdT)*

4. Divinité des drows bienveillants dont le clergé les encourage à revenir à la surface ; la Vierge Noire ; la Dame de la danse. (*NdT*)

5. Hameau situé à la frontière du Cormanthor, Arbrelfique est également un avant-poste des Ménestrels. *(NdT)*

Chapitre 13

Les Maisons de Menzoberranzan rassemblaient leurs troupes pour la guerre. Des châteaux et des palais, des cavernes et des bastions de la cité drow, des colonnes de soldats elfes noirs, vêtus d'élégantes cottes de mailles noires, sortaient en avançant fièrement ou chevauchaient en caracolant sur de gros lézards de monte, les étendards fixés à l'extrémité de leurs lances claquant au vent. En d'autres circonstances plus ordinaires, chaque Maison aurait également réuni des centaines de guerriers esclaves kobolds, orques, gobelins et ogres afin de les utiliser en première ligne devant leurs forces drows plus précieuses, mais les esclaves armés étaient devenus plutôt rares depuis le soulèvement esclave fomenté par l'alhoon. Des milliers d'humanoïdes des races inférieures avaient survécu à la révolte et à sa répression, ainsi qu'aux terribles représailles qui avaient suivi, mais les plus grosses pertes se comptaient naturellement dans les rangs des guerriers. Même ceux qui s'étaient finalement rendus n'avaient pas pu être réarmés en raison de la méfiance de leurs maîtres drows.

Nimor chevauchait un lézard de guerre de la Maison Agrach Dyrr et un sourire de satisfaction barrait son visage, les forces de la Maison Dyrr avançant à ses côtés. Les compagnies s'étaient rassemblées sur de petites places quelque peu étroites à proximité de la frontière séparant l'Enceinte ouest de Narbondellyn, un site se trouvant, chose ironique, à quelques pas du complexe de la Maison Faen Tlabbar. En sus de leurs armes et de leur armure, chaque fantassin drow portait un petit sac de matériel ; une sorte de caravane de ravitaillement avait également pris forme, chacune des compagnies ayant apporté avec elle ses propres lézards de monte et ses serviteurs. La plupart des habitants de la cité étaient venus voir le rassemblement de l'armée car c'était sans aucun doute le plus grand regroupement de soldats ordonné par les Mères Matrones depuis l'assaut malheureux sur Castelmithral des années plus tôt.

— Je présume que la réunion du Conseil régnant s'est bien déroulée, déclara Dyrr l'Ancien qui se tenait à côté de Nimor.

Le mage mort-vivant n'avait bien évidemment pas adopté sa forme naturelle décrépite, ni celle du vieux drow qu'il aimait prendre à l'intérieur de sa propre maison. Son déguisement actuel était celui d'un mage quelconque de la Maison Agrach Dyrr, un jeune drow vigoureux vêtu de beaux vêtements de sa Maison.

— Votre Mère Matrone a été bien préparée, répondit Nimor. (Même si personne ne les entourait, l'assassin lui parlait à voix basse.) Nous avons réussi à rassembler la moitié des soldats de la cité pour la guerre.

— Yasraena s'est révélée très précieuse, déclara la liche. J'ai connu plus d'une dizaine de Mères Matrones Dyrr et il arrive parfois que mes parentes femelles s'élèvent contre ma… position unique au sein de la Maison. Yasraena préférait bien évidemment me voir mort, mais elle sait que les Agrach Dyrr pourraient se faire détruire si jamais il m'arrivait quelque chose de malheureux. Et je l'ai avertie de certains arrangements de longue date pour la décourager de me surprendre.

Nimor gloussa d'un air pince-sans-rire.

— Je doute que vous soyez rarement surpris, lui dit-il.

— Le succès s'obtient avec de longs préparatifs, jeune Nimor. Considère ça comme ta leçon

pour la journée. (La liche barra ses traits illusoires d'un grand sourire et s'éloigna de la monture de l'assassin.) Je vous souhaite bonne chance dans votre entreprise, Capitaine.

Nimor fit tourner son lézard de guerre, la dernière section de la colonne de soldats passant à proximité.

L'assassin du Jaezred Chaulssin se tourna de nouveau vers la liche et lui lança :

— Une dernière chose. Il y a une dizaine, Narbondel a eu plusieurs heures de retard dans son illumination, mais depuis lors, la colonne a été illuminée chaque jour à temps… et on murmure dans toute la cité que les Maîtres de Sorcere ne retrouvent plus leur Archimage.

Dyrr sourit et écarta les mains.

— Étant donné que l'Archimage Baenre va probablement être indisponible pendant un certain temps, dit la liche, je serais heureux de voir les Maîtres de Sorcere choisir parmi eux qui devrait remplacer Gromph.

— Mais la Mère Matrone Baenre et le Conseil régnant pourraient en prendre ombrage ?

— Pas si les mages comprennent le pouvoir qu'ils possèdent véritablement maintenant, répondit Dyrr. Je sais que je n'appartiens pas à l'Académie, mais quelques-uns des gamins de ma Maison en font partie et ils me tiennent bien informé. Les maîtres se demandent actuellement s'ils ne devraient pas oublier la tradition et nommer eux-mêmes leur Archimage, mais la moitié d'entre eux intrigue pour éliminer les individus suffisamment rusés et courageux pour prendre cette place, pendant que l'autre moitié se demande plutôt s'ils ne feraient pas mieux de retourner dans leurs propres Maisons pour les diriger. Une telle cassure avec le Conseil régnant entraînerait assurément une guerre civile et les quelques maîtres qui n'ont pas encore compris que la guerre civile a commencé se persuadent d'adopter un statu quo par crainte du retour de Lolth. Quoi qu'il en soit, l'école de Sorcere est actuellement vraiment paralysée par l'absence de Gromph.

La liche se détourna de l'assassin, son corps âgé s'appuyant lourdement sur son grand bâton, et s'éloigna d'un pas tranquille en lançant un rire crépitant et desséché.

Nimor plissa un sourcil et regarda la liche partir en réfléchissant à ses paroles, puis il rejoignit finalement l'arrière de la colonne de soldats.

— Lieutenant Jazzt ! cria-t-il.

Un mâle de petite taille au visage balafré sortit de la colonne des guerriers de la Maison Agrach Dyrr et s'approcha de Nimor en courant. Les soldats qui composaient cette unité savaient très bien que le « Capitaine Zhayemd » n'appartenait pas à leur Maison, mais on leur avait expliqué que le commandant du détachement possédait toute la confiance de la Mère Matrone Yasraena et qu'il avait même été adopté dans les hauts rangs de leur clan ancien, une pratique assez commune au sein des Maisons majeures de la cité. Nimor ne doutait pas un instant que Jazzt Dyrr, le petit cousin de la Mère Matrone elle-même, ait reçu des ordres supplémentaires et spécifiques afin de passer outre ceux du prétendu capitaine. Nimor ayant cependant l'intention d'honorer scrupuleusement son marché avec la Maison Agrach Dyrr, il était raisonnable de penser que l'officier Dyrr ne lui poserait aucun problème.

— Oui, Capitaine ? dit Jazzt.

Il prit bien soin de n'afficher aucune expression sur ses traits et observa simplement Nimor avec la curiosité terne d'un vétéran aguerri.

— Formez la compagnie à cet endroit, à côté du détachement Baenre. Dites aux soldats de se préparer à une longue marche. J'espère pouvoir partir dans l'heure.

— À vos ordres, Capitaine, répondit Jazzt.

Le lieutenant recula et le salua rapidement, puis il se retourna et commença à lancer des ordres

aux soldats Agrach Dyrr. Nimor fit tourner sa monture et avança sur la place en direction d'une petite tente qui bourdonnait d'activité. Les officiers et commandants de haute naissance des différents contingents des Maisons s'étaient réunis à cet endroit, la plupart entourés de leurs sergents et messagers. Plusieurs discussions étaient menées à l'intérieur de la tente : l'ordre de marche, le meilleur endroit où faire halte à la fin de la journée, la route la plus rapide pour rejoindre les Piliers du Chagrin, et s'y entrecroisaient.

L'assassin mit pied à terre, tendit les rênes de son lézard de guerre à un esclave puis avança à grands pas dans la tente afin de rejoindre les officiers. Il dut montrer rapidement le symbole de sa Maison et annoncer son rang pour entrer dans le pavillon. À l'intérieur, les capitaines et les officiers de plusieurs Maisons poursuivaient leurs différentes conversations simultanées. Le rassemblement d'une armée et la préparation d'une guerre semblaient visiblement déplacer les rivalités et vendettas habituelles, du moins pour un temps. Au lieu de s'affronter dans les rues de leur cité bien-aimée, les nobles cherchaient à se faire valoir les uns les autres en s'attribuant divers exploits valeureux ou féroces sur le champ de bataille.

Nimor observa les commandants et aperçut les symboles de six des huit Maisons majeures ; il dénombra également une demi-douzaine de symboles appartenant aux Maisons mineures les plus grandes et puissantes. Son regard se riva sur un drow portant la broche familiale de la Maison Baenre, le noble levant les mains et la voix pour attirer l'attention des autres officiers.

— Retournez auprès de vos unités et préoccupez-vous de vos convois de ravitaillement, déclara Andzrel Baenre, le maître d'armes de la Maison Baenre. Je veux la liste complète du nombre de bêtes de somme et de chariots dans vos convois, ainsi qu'un inventaire général de vos matériels et provisions. Et je veux cette liste dans l'heure. Nos parentes femelles vont sans doute débattre de nombreux choix stratégiques, mais ce sera à nous d'élaborer les détails concernant les convois de ravitaillement et les signaux de bataille. Nous avons donc encore beaucoup à faire.

Andzrel était un mâle grand et mince qui portait une armure de plates de mithral noircie et une cape noire. Son tabard affichait fièrement le symbole de la Maison Baenre et son regard exprimait une discipline de fer, une expression de franchise et de détermination inhabituelle chez un drow bien né, qu'il soit mâle ou femelle.

Les commandants se séparèrent et quittèrent rapidement la tente pour rejoindre leurs détachements. Nimor les laissa passer. En s'approchant du maître d'armes Baenre pour lui parler, l'assassin lança un sort à voix basse.

— Maître Baenre, déclara Nimor en achevant l'incantation de son sort.

— Oui, répondit le guerrier en plissant les paupières. Je… euh…

Nimor sourit en constatant les effets de l'enchantement sur le drow ; pendant un certain temps, Andzrel Baenre et Nimor allaient être des amis très proches.

— Vous m'êtes familier, mais je ne pense pas vous connaître, dit Andzrel. Vous portez les armoiries de la Maison Agrach Dyrr.

— Je me nomme Zhayemd Dyrr et je suis à la tête de la compagnie rassemblée par ma Maison, répondit Nimor. Savez-vous quand les prêtresses daigneront nous rejoindre ou du moins nous laisser partir ?

— Je crois que les Mères Matrones n'ont pas encore décidé qui prendra, parmi elles, la tête de l'armée, répondit Andzrel, le sort de l'assassin faisant effet. Elles ne se font pas suffisamment confiance pour abandonner maintenant volontairement la cité, mais elles pensent toutes qu'il faut nommer quelqu'un à la tête de tous ces mâles.

Nimor s'esclaffa.

— Vous savez parler en toute franchise, mon seigneur. (Nimor regarda les autres capitaines et officiers encore présents dans la tente et ajouta :) Je suppose que vous savez quelles Maisons ont rejoint l'armée et le nombre de soldats, ainsi que leur type, qu'elles ont chacune déployé ? Les prêtresses vont vouloir le savoir et il pourrait être précieux pour les différents détachements de savoir qui va marcher à côté de qui.

Ces informations lui seraient bien évidemment utiles pour d'autres raisons, mais il était inutile de les mentionner au maître d'armes.

— Bien sûr, répondit Andzrel. (Il désigna une table dans la partie extérieure de la tente, à l'endroit même où plusieurs officiers Baenre examinaient des cartes et des rapports.) Je veux que vous rapportiez à mes officiers la force de votre effectif, le nombre de fantassins et de cavaliers le composant, ainsi que divers renseignements sur vos matériels et provisions. J'aimerais ensuite vous poser quelques questions au sujet de la route à suivre et de l'endroit où nous nous attendons à rencontrer l'armée duergar. Je sais que vous connaissez bien cette région de l'Outreterre ainsi que la composition et les stratégies préférées des forces duergars.

Nimor se redressa dans sa cuirasse et opina de la tête avec sérieux.

— En effet, déclara-t-il. Je les connais très bien.

Halisstra fut tirée de ses rêveries par la porte de sa cellule qui s'ouvrit en grinçant. Elle leva la tête en se demandant si l'heure était venue pour elle de se faire exécuter par les habitants de la surface.

— Je n'ai rien d'autre à dire à votre seigneur, lança-t-elle.

Elle pensa un instant qu'il serait peut-être préférable de livrer ses compagnons pour éviter la mort par torture, en particulier si de telles informations lui permettaient de gagner sa liberté en échange.

— Parfait, lui répondit la voix d'une femme. J'espère alors que tu accepteras de discuter avec moi.

Une silhouette mince se glissa dans la cellule, la porte se refermant derrière elle. Vêtue d'une longue cape à capuche noire, la visiteuse s'arrêta pour examiner Halisstra et des mains aussi noires que la nuit retirèrent sa capuche, révélant un visage d'ébène brillant et des yeux aussi rouges que le sang.

— Je me nomme Seyll Auzkovyn, dit la drow, et je suis venue pour te délivrer le message de ma dame : « Une place honorable t'attend dans les Royaumes du dessus, sur les Terres de la Grande Lumière. Viens en paix pour vivre de nouveau sous le soleil où fleurissent les arbres et les fleurs. »

— Une prêtresse d'Eilistraée, murmura Halisstra. (Elle connaissait bien évidemment cette religion. La Reine des Araignées portait un regard méprisant sur la religion idéaliste et faiblarde de la Vierge Noire dont les fidèles rêvaient de salut et de reconnaissance dans le Monde du dessus.) Je suis en effet venue en paix et il me semble que j'ai trouvé ma place dans cette jolie petite cellule. Je m'attends à ce que des fleurs superbes fleurissent à l'extérieur des barreaux de ma prison et je suis vraiment reconnaissante que ce maudit soleil ne darde pas plus ses horribles rayons dans ma cellule. (Elle rit amèrement.) Le message sacré de votre petite déesse imbécile, de la danseuse, sonne un peu faux pour moi en ce moment. Je vous prie de partir et de me laisser le temps de me préparer aux tortures inévitables qui m'attendent quand le prétendu seigneur de ce village fétide et infect perdra toute patience vis-à-vis de mon intransigeance à répondre à ses questions.

— J'étais comme toi lorsque j'ai entendu le message d'Eilistraée pour la première fois,

rétorqua Seyll. (Elle se rapprocha et s'assit sur le sol à côté de Halisstra.) Comme toi, j'étais une prêtresse dévote de la Reine Araignée et je me suis retrouvée prisonnière des habitants de la surface. Et même si je vis ici depuis de nombreuses années, il est vrai que j'ai encore quelques difficultés à supporter l'éclat aveuglant du soleil.

— Ne vous flattez pas, espèce d'apostate, lança Halisstra avec hargne. Nous ne sommes pas du tout semblables.

— Tu serais surprise de découvrir nos points communs, poursuivit tranquillement Seyll, son attitude sereine n'ayant pas changé. N'as-tu jamais trouvé inutiles ou vains les châtiments de la Reine Araignée ? As-tu déjà craint de te lier d'amitié avec quelqu'un par peur d'une trahison ? As-tu peut-être déjà vu l'enfant de tes chairs, et de ton âme, mourir simplement parce qu'elle avait échoué à réussir une épreuve absurde en te disant qu'elle était finalement trop faible pour vivre ? As-tu déjà réfléchi pourquoi notre race tout entière était empoisonnée par cette cruauté délibérée ?

— Bien évidemment que j'y ai déjà réfléchi, répondit Halisstra. Nous sommes entourés de toutes parts par de redoutables ennemis. Si nous ne faisions rien pour séparer le bon grain de l'ivraie au sein même de notre communauté, nous deviendrions des esclaves, pis encore, nous deviendrions du bétail, des *rothés*.

— Et les décisions de Lolth t'ont rendue plus forte ?

— Bien sûr.

— Prouve-le alors. Donne-moi un exemple. (Seyll l'observa puis se pencha vers elle.) Tu te souviens naturellement d'une quantité innombrable d'épreuves et de batailles, mais tu ne peux pas dire qu'elles t'ont rendue plus forte. Tu ne sais pas ce qui se serait passé si tu n'avais pas vécu ces tortures.

— Ce ne sont là que des suppositions. Il est bien évident que je ne peux pas prouver ce qui n'est pas arrivé.

Profondément irritée, Halisstra jeta un regard furieux à l'hérétique. En d'autres circonstances, elle aurait trouvé cette discussion des plus inutiles et agaçantes, mais dans sa situation actuelle, les mains et les pieds enchaînés dans une cellule de pierre froide, un mince et douloureux rayon de soleil l'éclairant, elle la trouvait finalement carrément rageante. Elle avait cependant peu d'autres sujets pour occuper ses pensées et il était probable que, si elle se montrait réceptive aux paroles de Seyll, elle puisse bénéficier d'une sorte de pardon. Lolth ne supportait pas les apostates, mais feindre d'accepter une autre religion afin de s'échapper en trahissant la confiance de ses ravisseurs était une ruse que la Reine Araignée pouvait admirer. Il ne fallait cependant pas se montrer trop enthousiaste, mais suffisamment intéressée pour que Seyll et ses amis puissent croire à un véritable changement dans le cœur de Halisstra.

— Vous m'agacez, dit-elle finalement à Seyll. Je vous demande de partir.

— Comme tu veux, répondit Seyll. (Elle se releva avec grâce et sourit à la prisonnière.) Réfléchis à ce que je t'ai dit et imagine juste un instant que mes paroles puissent être porteuses d'une quelconque vérité. Si ta foi à l'égard de Lolth est aussi forte que tu le prétends, tu peux alors assurément y réfléchir sans craindre de la trahir. Puisse Eilistraée te bénir et réchauffer ton cœur.

Elle rabattit la capuche sur sa tête et se retira silencieusement. Halisstra détourna son visage pour que la prêtresse de la Vierge Noire ne puisse pas apercevoir le sourire cruel qui déformait ses traits.

L'arrière de notre groupe, se dit Ryld, *semble être l'endroit que Quenthel réserve à la*

personne qu'elle trouve la moins précieuse sur le moment.

Il s'arrêta pour écouter la forêt environnante et détecter le moindre bruit qui pourrait indiquer les déplacements d'un ennemi. Il n'entendit rien d'autre à l'exception du clapotis régulier de la pluie glaciale qui tombait. Les araignées de flammes de Pharaun avaient réussi à créer un incendie et un écran de fumée dans les bois derrière eux, mais la pluie avait empêché les flammes de tout brûler dans la forêt. Le maître d'armes leva les yeux vers le ciel, de grosses gouttes de pluie éclaboussant son visage, et il aperçut l'éclat argenté et terne de la lune derrière les nuages.

La pluie va au moins permettre d'effacer nos traces, pensa-t-il.

Après une longue marche la nuit précédente, ils s'étaient cachés dans d'épaisses broussailles au cours de la journée ensoleillée, puis ils avaient repris leur voyage dans la soirée, un véritable déluge de pluie les accueillant rapidement. Le sol de la forêt était désormais un véritable océan de boue et de neige fondue.

Rabattant sa capuche sur sa tête, Ryld se remit en marche en essayant de ne pas trop précipiter ses pas. Sa position arrière deviendrait inutile s'il se rapprochait trop des autres, mais d'un autre côté, il ne désirait pas se retrouver seul dans la grande forêt et manquer de retrouver la trace de ses compagnons. Halisstra n'ayant mérité aucun effort pour être retrouvée, Ryld ne se faisait aucune illusion sur son sort s'il lui arrivait lui aussi d'être séparé de ses compagnons. Il marcha d'un pas lourd pendant un certain temps en s'arrêtant tous les douze mètres environ pour écouter et scruter les bois.

Il entendit bientôt le bruit caractéristique et sonore de l'eau en mouvement et découvrit un cours d'eau rapide, sombre et large, qui traversait la forêt, ses berges boueuses recouvertes de buissons épineux et de fougères. Un gros tronc d'arbre enjambait la rivière, sa surface supérieure ayant été sciée pour créer un pont relativement sûr. Quenthel et les autres attendaient devant le pont en scrutant les alentours. Ryld aperçut les arbalètes pointées dans sa direction et la vigilance accrue de ses compagnons. Le combat et la fuite dans les bois contre les habitants de la surface leur avaient manifestement appris à se méfier de la forêt.

— Ne tirez pas, lança-t-il doucement. C'est moi, Ryld.

— Maître Argith, déclara Quenthel. Je commençais à croire que tu t'étais perdu.

Ryld s'inclina devant la haute prêtresse et rejoignit ses camarades. Il s'assit sur le pont et fouilla dans les poches de sa cape pour sortir un petit flacon de cognac duergar. En règle générale, il ne noyait pas ses sens dans l'alcool, mais les nombreuses heures de marche sous la pluie froide l'avaient trempé jusqu'aux os et il avait froid. Après en avoir bu une bonne gorgée, il sentit l'alcool lui réchauffer rapidement l'estomac.

— C'est ta rivière ? demanda-t-il à Pharaun.

— Oui, répondit le mage sans la moindre hésitation. Nous devons la traverser et prendre la direction du sud en remontant le cours de l'eau. La Maison Jaelre ne devrait plus être très loin.

Il pointa son doigt en direction de Ryld et marmonna une syllabe arcanique. Le flacon se souleva de la main du maître d'armes et flotta dans les airs vers le mage qui le saisit et but lui aussi une bonne gorgée.

— Mille mercis, lui dit Pharaun. Les nains gris sont peut-être des créatures détestables et rustres mais ils savent vraiment y faire dans la fabrication du cognac.

— Ne bois pas trop, lui dit Quenthel. Les Jaelre peuvent tout aussi bien nous attaquer que nous accueillir. J'ai besoin que tu restes vigilant et prompt, mage. Maître Argith, ne t'éloigne plus trop de nous à partir de cet instant. Je crains désormais davantage ce qui nous attend devant nous que ce qui peut nous poursuivre.

— Comme vous voulez, Maîtresse, répondit Ryld.

Il leva la main en direction de Pharaun qui reprit une dernière gorgée avant de lui lancer le flacon. Le maître d'armes se releva, ramassa son sac et traversa le pont en prenant la tête du groupe. La surface du tronc d'arbre enjambant le ruisseau était glissante et inégale et aurait très certainement posé quelques difficultés à un nain maladroit ou un humain malhabile, mais les elfes noirs la traversèrent avec leur grâce naturelle.

De l'autre côté, ils découvrirent les vestiges d'une ancienne route de pierre craquelée et fissurée à la fois par les racines entortillées d'arbres innombrables et par des centaines d'années de gel et de dégel. Les pierres blanches lisses, assemblées de façon experte, indiquaient le travail des elfes de la surface qui habitaient jadis la grande forêt. Ryld avait reçu quelques enseignements sur Cormanthor, le grand empire sylvestre des elfes de la surface, et sur la gloire passée de sa capitale légendaire, Myth Drannor. Mais à l'exception de ces noms, il ne connaissait pas vraiment l'histoire des fondateurs de l'empire forestier ou de leur sort.

Lentement et précautionneusement, le groupe avança de front, prêt à repousser n'importe quelle attaque. Ils suivirent l'ancienne route sur deux kilomètres environ, comme Pharaun l'avait indiqué, et ils atteignirent des murs et des remparts en ruine qui entouraient une ancienne forteresse. Des plantes vertes grimpantes ornaient les murs et poussaient malgré la saison hivernale, mais les remparts étaient troués et fissurés en des dizaines d'endroits. Une grille en fer rouillée était couchée sur la route à l'endroit où cette dernière perçait les murs, la grille depuis longtemps inutile. Par-delà les remparts, une petite butte rocheuse se dressait sur le sol de la forêt et abritait un grand bastion pentagonal de pierre blanche. Ryld crut tout d'abord que la forteresse était intacte, mais après un examen plus attentif, il s'aperçut que le sommet des tours était troué et que plusieurs arcs-boutants qui reliaient les huit tours extérieures à l'édifice principal s'étaient effondrés avec le passage du temps. Des plantes grimpantes s'étaient fixées dans la pierre et recouvraient les ruines d'un manteau de verdure vivant.

— Des ruines, grogna Jeggred de dégoût. Ton sort stupide nous a conduits jusqu'à des ruines… ou alors tu nous as délibérément égarés. Tu es peut-être de mèche avec notre traître d'éclaireur ?

— Mon sort n'a pas échoué, répondit Pharaun. C'est le bon endroit. Les Jaelre se trouvent ici.

— Alors où sont-ils ? répliqua le draegloth d'une voix rageuse. Si tu as…

— Taisez-vous donc ! lança Valas d'un ton brusque. (Il s'écarta de quelques pas de la grille, ses pas aussi furtifs que ceux d'un félin, une flèche en travers de son arc.) Cet endroit n'est pas aussi abandonné qu'il en a l'air.

Ryld s'avança pour se mettre à couvert derrière une vieille colonne de pierre, sa main se posant sur la poignée de *Pourfendeuse*. Danifae et Pharaun l'imitèrent en se positionnant de l'autre côté de la grille, leurs regards tournés vers le bastion en ruine. Quenthel choisit cependant de ne pas bouger.

Elle se redressa même avec beaucoup d'assurance au milieu de la route et se mit à crier.

— Vous qui appartenez à la Maison Jaelre ! Nous désirons parler sur-le-champ avec vos dirigeants !

D'une dizaine d'endroits secrets, des formes vêtues de capes sombres, imitant parfaitement l'environnement à l'instar d'un caméléon, se relevèrent lentement, leurs arcs et leurs arbalètes pointés en direction des Menzoberranyrs. Un des individus, une femelle armée d'une épée à deux lames, baissa sa capuche et lorgna le groupe avec un mépris cruel.

— Bande de misérables toilards, dit-elle en sifflant. Que pouvez-vous bien posséder de précieux aux yeux des seigneurs de la Maison Jaelre… si ce n'est vos cadavres criblés de nos flèches et carreaux ?

Quenthel leva le menton et posa la main sur le manche de son fouet. L'arme s'agita un peu, les têtes des serpents faisant claquer leurs crocs d'excitation.

— Je suis Quenthel Baenre, la Maîtresse d'Arach-Tinilith, et je refuse de me quereller sur le seuil de votre Maison avec de simples gardes. Veuillez annoncer notre venue à vos maîtres afin que nous puissions échapper à cette maudite pluie.

Le capitaine des gardes Jaelre, la drow armée de l'épée à deux lames, plissa les paupières et fit signe à ses soldats qui changèrent de position et se préparèrent à tirer. Valas secoua la tête et baissa son arc en avançant rapidement à découvert, une main levée.

— Attendez, dit-il. Si le prêtre Tzirik est toujours parmi vous, dites-lui que Valas Hune est là. Nous avons une proposition à lui faire.

— Je doute que notre grand prêtre s'intéresse à la moindre de vos propositions, répondit le capitaine des gardes.

— Même si ça ne l'intéresse pas, il découvrira pourquoi nous avons parcouru plus de mille cinq cents kilomètres pour lui parler, répondit Valas.

Le capitaine jeta un regard furieux à Quenthel avant de répondre.

— Baissez vos armes et attendez ici. Ne bougez pas ou alors mes soldats ouvriront le tir… et nous sommes bien plus nombreux que vous pouvez le croire.

Valas acquiesça et posa son arc sur le sol. Il regarda ses compagnons et s'assit sur le rebord d'une vieille fontaine délabrée. Les autres l'imitèrent à l'exception de Quenthel qui choisit de ne pas se rabaisser à s'asseoir. Elle croisa les bras et attendit en affichant une expression de mécontentement impérieux. Ryld regarda la cour d'entrée remplie de guerriers hostiles et se gratta la tête en soupirant.

— Quenthel sait vraiment bien faire impression, hein ? lui dit Pharaun en se signant discrètement.

— Les femelles…, répondit Ryld tout aussi discrètement.

Il plongea sa main dans les plis de sa cape et sortit de nouveau le flacon de cognac.

Chapitre 14

La chose la plus difficile à supporter dans l'incarcération, pensa Halisstra, *est véritablement l'ennui.*

Comme la plupart des membres de sa race à la grande longévité, la prêtresse remarquait à peine le passage des heures, des jours et même des dizaines lorsque son esprit était concentré sur une tâche. Pourtant, malgré la sagesse et la patience de son existence de plus de deux cents années, les quelques heures d'emprisonnement dans cette cellule de pierre monotone lui semblaient plus pénibles que les mois de discipline sévère endurés au cours de sa jeunesse.

Les heures du jour interminables s'égrenèrent lentement, son corps exigeant le repos malgré l'éclat douloureux de la lumière du soleil qui entrait par cette maudite fenêtre. Pendant ce temps, ses pensées tourbillonnaient dans son esprit : elle espérait que ses compagnons reviendraient pour la libérer, mais elle imaginait également les tortures les plus horribles et atroces qu'elle pourrait leur faire subir pour l'avoir abandonnée aux habitants de la surface.

Elle finit par se laisser aller dans la Rêverie, son esprit se vidant de toute nouvelle intrigue ou vieux souvenir, et sa conscience devint si effacée et distante qu'elle aurait très bien pu s'endormir. La fatigue l'étreignit finalement ; ce n'était pas seulement la simple fatigue physique provoquée par les longues dizaines de voyage et de périls dans le désert, le plan des Ombres, l'Outreterre et la forêt, mais également la fatigue mentale associée au chagrin qu'elle ressentait encore pour la perte de la Maison qu'elle était vouée à diriger un jour. Halisstra n'avait peut-être pas versé de larmes pour la chute de Ched Nasad, mais la vérité toute crue de sa triste situation avait pris l'étrange habitude de refaire surface dans son esprit et de l'empoisonner avec une incrédulité froide et désespérée, difficile à chasser. Ses longues heures de captivité lui donnaient l'occasion de considérer sa détestable situation dans son intégralité et de réfléchir à sa perte de statut, de richesse et de sécurité jusqu'à ce que son horrible fascination soit d'une certaine façon rassasiée.

Les gardes lui apportèrent un nouveau repas à l'aube, un bol d'un ragoût fade mais nourrissant, ainsi qu'une autre moitié de pain. Halisstra découvrit qu'elle était des plus affamées et dévora son repas sans même penser à la possibilité qu'il soit empoisonné ou drogué. Peu de temps après avoir terminé, la porte de sa cellule s'ouvrit de nouveau dans un grincement de rouille et Seyll Auzkovyn entra à l'intérieur.

La prêtresse avait quitté sa grande cape épaisse pour enfiler une élégante tenue de cavalière, une veste verte brodée et une jupe à hauteur du genou, ainsi qu'un chemisier crème et de grandes bottes de la même couleur que sa veste. Le spectacle de la prêtresse drow vêtue comme une elfe de la surface nobiliaire parut véritablement incongru aux yeux de Halisstra.

— C'est le seigneur surfard qui vous a vêtue ainsi ? lança-t-elle d'un air méprisant à la fidèle d'Eilistraée. Dans cette tenue, vous ressemblez presque à une noble dame parfaitement sans défense de ces maudits elfes du soleil.

— Comment devrais-je plutôt me vêtir ? rétorqua Seyll. Les personnes qui m'entourent sont mes amis et je n'ai pas besoin de porter d'armure. En outre, j'ai trouvé que les symboles de crânes et d'araignées ornant mon ancienne garde-robe semblaient inquiéter les habitants de la surface. (Elle fit

un petit signe en direction des geôliers à l'extérieur et la porte se referma derrière elle.) Par ailleurs, ajouta-t-elle, il n'y a aucun elfe du soleil ici.

— Ils se ressemblent tous pour moi, dit Halisstra.

— Lorsque tu les connaîtras mieux, tu seras capable de différencier leurs différentes espèces.

— Je n'ai nullement l'intention de mieux les connaître.

— Tu es sûre de cela ? Le fait de connaître ses ennemis représente toujours un certain avantage… notamment s'ils n'ont pas besoin d'être des ennemis.

Seyll s'agenouilla sur le sol à côté de la prêtresse de Lolth et composa son visage. Elle était jeune, âgée d'un peu plus de cent ans, et plutôt jolie dans son style, mais il y avait quelque chose en elle de… faux. Son regard n'avait pas l'ambition vorace ou la froide évaluation que Halisstra avait coutume de voir dans les yeux des drows qui l'entouraient généralement. L'expression patiente de Seyll pouvait très bien être considérée comme une sorte de soumission, une absence volontaire d'accomplir de grandes choses, mais une assurance tranquille, démontrant une force certaine, se dégageait tout de même de la prêtresse d'Eilistraée.

Le regard de Halisstra se posa sur les mains de Seyll, cette dernière lissant ses vêtements. Elles étaient solides et aussi calleuses que celles d'un maître d'armes.

— J'ai pu aujourd'hui examiner les armoiries de ta Maison et étudier leurs motifs. Melarn est une Maison dirigeante de la cité de Ched Nasad, n'est-ce pas ?

— C'est effectivement ce qu'elle était, répondit Halisstra.

Elle regretta immédiatement ses paroles. Si les habitants de la surface n'étaient pas au fait du sort funeste de la Cité des toiles chatoyantes, elle n'avait nullement besoin de les informer d'une telle chose. Elle devait s'assurer que chacune de ses informations puisse lui rapporter quelque chose.

— Ta Maison est tombée au cours d'une guerre rivale ?

La supposition de Seyll était sensée car la plupart des Maisons drows qui disparaissaient, perdaient de leur puissance ou déclinaient véritablement étaient généralement déchues par l'action d'autres Maisons.

— Pas vraiment.

Seyll attendit un long moment une réponse plus complète de la part de la captive drow. Halisstra ne répondant rien, la prêtresse d'Eilistraée changea de stratégie.

— Ched Nasad est bien éloignée de Cormanthor. Elle se trouve à quelque mille kilomètres de distance, le Grand Désert de l'Anauroch et les Royaumes enfouis hantés par les phaerimms [1] les séparant. Le Seigneur Dessaer aimerait savoir ce qui a bien pu pousser une fille bien née d'une puissante Maison de Ched Nasad à venir sur les terres de ses gens. Et pour être parfaitement honnête, je suis moi aussi intriguée.

— C'est donc ça votre méthode d'interrogatoire ? demanda Halisstra. Vous me prêtez une oreille sympathique et amicale afin d'obtenir les réponses à vos questions.

— Je dois obtenir la raison de ta présence à Cormanthor afin que le Seigneur Dessaer puisse te libérer pour que je te prenne en charge. Si ta mission est aussi innocente que tu le prétends, il est inutile que tu restes emprisonnée ici.

— Me libérer ? (Halisstra rit doucement et longuement.) Je vois finalement que vous n'avez rien perdu de votre cruauté en dépit de votre apostasie, Auzkovyn. Vos amis de la surface vous ont demandé de jouer avec mes espoirs de liberté afin d'obtenir ma coopération… ou alors c'est vous qui l'avez proposé ? Vous croyez réellement qu'une simple journée passée dans cette maudite cellule me briserait et me pousserait à accepter n'importe quel faux espoir ?

— Ce n'est pas des faux espoirs que je te propose, lui répondit Seyll. Dis-nous simplement ce

que tu fais ici et prouve-nous que tu n'es pas une ennemie des paisibles gens de Cormanthor. Tu pourras alors recouvrer ta liberté.

— Vous ne vous attendez tout de même pas à ce que je puisse vous croire.

— Je suis bien ici avec toi, non ? répondit Seyll. Il me semble manifeste que des membres de notre race ont appris à vivre en paix avec les gens de la surface.

— Vous n'avez assurément rien à craindre des surfards, répliqua Halisstra. Votre déesse insipide et danseuse est bien trop faible pour leur faire peur.

— Comme je te l'ai déjà dit, j'étais une prêtresse de Lolth avant d'être capturée, avoua Seyll.

Elle leva les mains en signe de supplication, un geste cérémoniel que Halisstra connaissait parfaitement. Dans la langue des plans abyssaux où Lolth résidait, Seyll se mit à prononcer les paroles d'une prière sacrée et secrète :

— Grande Déesse, Mère de l'Obscurité, accorde-moi d'obtenir le sang de mes ennemis afin que je puisse le boire et accorde-moi d'obtenir leurs cœurs encore palpitants pour que je puisse me nourrir. Accorde-moi les cris des jeunes enfants pour chanter, accorde-moi l'impuissance de leurs mâles pour mon assouvissement et accorde-moi les richesses de leurs maisons pour mon lit. Reine des Araignées, je t'honore par l'intermédiaire de ce sacrifice impie et t'implore de me donner la force nécessaire pour détruire mes ennemis.

Ces paroles démoniaques parurent crépiter d'une sombre énergie, chacune des syllabes se chargeant d'une puissance malfaisante qui se répandit dans la cellule à l'instar d'un voile empoisonné. Seyll fit un geste de la main pour imiter la manière dont le couteau sacrificiel était manié et finit par s'agenouiller de nouveau.

Elle ferma les yeux et s'adressa de nouveau à Halisstra en langue elfique.

— De nombreuses âmes malheureuses sont mortes sous mon couteau sacrificiel et j'ai pourtant trouvé ici le salut et la paix. Je ne sais pas si la même chose peut t'arriver, mais je suis la preuve vivante que tu peux vivre ici en toute liberté si tu le désires.

Halisstra dévisagea Seyll comme si elle la voyait pour la première fois. Elle s'apprêtait une nouvelle fois à accuser la prêtresse de faiblesse et à la qualifier de traîtresse à l'égard de la seule véritable déesse drow, mais ses paroles ne quittèrent pas ses lèvres. Seule une prêtresse de haut rang pouvait connaître ce rituel ; et pourtant Seyll avait choisi de se détourner de Lolth. En sus, elle était toujours en vie et semblait même avoir trouvé une certaine satisfaction dans sa décision. Halisstra avait bien évidemment été conditionnée à considérer, au cours de ses nombreuses années d'apprentissage, l'hérésie et l'apostasie comme le crime le plus vil existant. Pendant toutes ses années de sacrifice et d'humiliation devant les autels de la Reine Araignée, elle n'avait jamais rencontré de véritable apostate. Elle avait bien sûr calomnié certaines de ses rivales en les accusant, à tort, d'avoir rejeté Lolth, mais se retrouver en présence d'une personne ayant commis la traîtrise ultime vis-à-vis de la déesse, sans pour autant avoir été tuée, était vraiment des plus étranges…

— J'aimerais te mettre au défi de faire quelque chose, lui proposa Seyll. Je pense que tu possèdes l'intelligence et l'imagination nécessaires pour réussir cette chose, mais seul l'avenir le dira. Imagine, l'espace d'un instant, que tu pourrais vivre dans un endroit où tu peux arpenter les rues sans craindre que la dague d'un assassin vienne se planter dans ton dos. Imagine que tes amis, tes *vrais* amis, ne veulent rien d'autre de toi que le plaisir de ta compagnie, que tes sœurs chérissent tes accomplissements au lieu de jalouser tes succès et que tes enfants ne trouvent pas la mort pour la simple et bonne raison qu'ils ont échoué. Imagine que tes amants cherchent à te courtiser pour ce que tu es, et pas pour le rang ou l'influence qu'ils pourraient en tirer. Imagine que ta déesse te demande de la célébrer dans la joie, et pas dans la terreur.

— Tout ceci n'est que…

— Tu réponds bien trop rapidement. Je t'ai demandé d'imaginer tout cela, si ton esprit peut le permettre, lui dit Seyll. (Elle se releva et se retourna, dos à Halisstra.) Je vais attendre.

— Je ne peux imaginer de telles absurdités. Tout ceci n'est que pur fantasme et ne signifie rien. Nous ne sommes pas faits pour vivre de telles choses ; personne ne l'est… ni les drows, ni les elfes de la lumière et ni même les pauvres humains. Seuls les imbéciles peuvent espérer de telles choses.

— Cependant, à titre d'exemple, une telle existence ne serait-elle pas une chose plaisante ? lui demanda Seyll par-dessus son épaule. Tu dois assurément nourrir certains rêves. Toutes les créatures douées de raison le font. Tu as peut-être rêvé de posséder certains ennemis en ton pouvoir ou un amant que tu ne pouvais pas avoir, ou même d'accéder à un rang que tu pensais véritablement mériter.

Halisstra poussa un grognement de pur agacement et secoua ses mains menottées.

— Si tu peux imaginer la destruction de tous tes ennemis, poursuivit Seyll, tu peux certainement imaginer la loyauté d'un ami ou d'une déesse satisfaite par ta fidélité, et non par tes sacrifices.

— Toutes les divinités exigent des sacrifices. Vous vous bercez d'illusions si vous pensez que votre déesse Eilistraée est différente. Vous êtes peut-être trop faible d'esprit pour comprendre la nature de vos liens. (Halisstra détourna les yeux et ajouta :) Vous êtes de nouveau parvenue à m'ennuyer. Je vous prie de partir.

La prêtresse se dirigea vers la porte. Elle frappa une seule fois sur la porte de fer rouillée et attendit en se retournant vers Halisstra.

— Et si je te prouvais que tu as tort ? lui dit-elle doucement. Demain soir, dans la forêt, nous allons danser pour honorer Eilistraée. Je te guiderai là-bas et tu verras par toi-même ce que notre déesse exige de nous.

— Je ne veux pas participer à ça, lui dit la prêtresse Melarn d'un ton brusque en oubliant sa résolution de feindre une relation plus amicale avec les habitants de la surface.

— Ta foi à l'égard de ta Reine Araignée est si faible que tu ne peux même pas supporter de nous voir danser ? C'est bien ça ? lui demanda Seyll. Écoute, regarde et juge par toi-même. C'est la seule chose que je te demande.

Les bourrasques d'ombres incessantes qui soufflaient et hurlaient dans les rues des ruines de Chaulssin accueillirent le retour de Nimor avec un barrage de rafales si puissant que l'assassin faillit presque en perdre l'équilibre. Ses cheveux blancs claquant autour de son crâne à l'instar d'un halo devenu sauvage, la Sainte Lame s'arrêta un instant afin que le vent se calme finalement.

Il ne pouvait pas rester trop longtemps dans la Cité des dragons d'ombre car l'armée de Menzoberranzan était en marche, le contingent des forces Agrach Dyrr avançant d'un pas lourd sans lui. Il pouvait néanmoins s'accorder quelques instants dans la citadelle cachée de sa Maison clandestine. Après tout, Nimor Imphraezl était un prince de Chaulssin et le magnifique bastion en ruine, cette citadelle infernale, était son domaine. Il n'était bien évidemment pas né dans cet endroit et n'avait pas non plus passé son enfance dans la cité hantée par les ombres. La citadelle se révélant bien trop dangereuse pour les enfants, les membres du Jaezred Chaulssin élevaient leurs princes dans la douzaine de Maisons mineures disséminées dans les cités drows de l'Outreterre. Mais lorsqu'il devint adulte et hérita de son titre de membre du Jaezred Chaulssin, Nimor considéra la ruine venteuse comme son propre palais.

Les bourrasques de vent cessèrent enfin, du moins sans toutefois disparaître car l'abîme entourant la cité était constamment battu par les vents, et l'assassin poursuivit son chemin.

Menzoberranzan se trouvait à un peu plus de une heure de marche de la cité venteuse en passant par le plan des Ombres et Nimor pouvait aisément excuser une absence de quelques heures au sein de l'armée drow en mouvement. Même si Andzrel Baenre convoquait les capitaines des différentes Maisons pour tenir un conseil de guerre subit pendant son absence, il courait peu de risques en s'absentant aussi peu de temps. L'armée se déplaçait assez rapidement, comme toutes les armées, et personne ne se méfierait d'un noble qui s'était attardé un peu dans sa cité avant de rattraper ses soldats.

Il atteignit le grand escalier en spirale taillé dans la roche même de Chaulssin et le gravit rapidement en montant les marches deux par deux. Dans la grande salle qui s'ouvrait en haut de l'escalier, il vit les Pères-Protecteurs devant lui qui discutaient par petits groupes de deux ou trois personnes ; ils échangeaient des informations ou fomentaient de nouvelles intrigues afin de faire avancer les intérêts de leur Maison d'assassins en ces temps de nouveaux troubles. Le Grand-Père Protecteur Mauzzkyl se tourna vers Nimor en lui jetant un regard furieux.

— Une fois encore, nous t'attendions, lui lança-t-il.

— Mille pardons, Vénéré Grand-Père, répondit Nimor. (Il se joignit à ses frères et s'inclina légèrement. Les vents, à l'extérieur de la salle, gémissaient étrangement au loin.) Je viens de quitter un conseil de guerre auquel je devais absolument participer.

— On pourrait dire la même chose de notre réunion, lui fit observer le Père-Protecteur Tomphael.

Nimor se força à sourire avant de répondre.

— J'essaie depuis un certain temps d'entretenir une identité bien spécifique ainsi qu'un certain niveau de responsabilité au sein des défenseurs de Menzoberranzan, Tomphael. Je ne peux pas me permettre de traiter cela avec légèreté. À moins que le Vénéré Grand-Père me donne un ordre contraire, je continuerai même à vous faire attendre lorsqu'il sera nécessaire de protéger nos desseins contre les élues de la Reine Ar…

— Ça suffit, Nimor, dit Mauzzkyl en grondant. Où en est la situation à Menzoberranzan ?

— Tout se passe bien, Vénéré Grand-Père. Le prince héritier Horgar Sombracier de Gracklstugh marche en ce moment même en direction de la Cité des araignées avec une armée de presque cinq mille duergars. Les Mères Matrones ont décidé de partir au-devant des duergars au lieu d'attendre qu'ils assiègent leur cité car elles craignent l'intervention belliqueuse d'autres royaumes de l'Outreterre. Je me suis cependant arrangé pour que l'armée du prince héritier duergar prenne de vitesse les Menzoberranyrs ; et j'ai également pris la tête d'un contingent drow que je pourrai à tout moment retourner contre leurs frères pour nous aider à assurer notre victoire. Et enfin, j'ai convaincu le seigneur de guerre cambion, Kaanyr Vhok, de mener son armée de tanarukks sur le champ de bataille pour attaquer les toilards, même si je suis moins sûr de la loyauté des Légions Implacables. Vhok pourrait très bien ne pas se montrer et s'il choisit de le faire, il porte peu d'intérêt à notre cause.

— Tu as vraiment l'intention de détruire complètement les forces de Menzoberranzan, déclara le Père-Protecteur Xorthaul. (Le prêtre à l'armure noire se gratta le menton.) Mais que se passera-t-il si les Menzoberranyrs se révèlent plus résistants que tu ne l'imagines et battent les duergars ? Ou si Kaanyr Vhok te trahit ? Il aurait peut-être été préférable de ne pas faire intervenir autant d'opposants, Sainte Lame. Ton stratagème est bien trop risqué.

— Si je n'avais pas présenté les duergars comme une dangereuse menace, les Mères Matrones auraient très bien pu ne leur prêter aucune attention. Pour le moment, la bataille qui va opposer Gracklstugh à Menzoberranzan comporte trois issues. Les duergars peuvent gagner, la bataille peut se

terminer dans une impasse ou alors les drows peuvent remporter la victoire. J'ai fait tout ce que je pouvais pour livrer l'armée de Menzoberranzan dans les griffes du prince héritier duergar et même s'il ne parvient pas à détruire complètement les toilards, il y a de grandes chances pour que son armée les handicape gravement, auquel cas nous pourrons nous-mêmes les renverser facilement. Au pire, si Gracklstugh est mise en déroute, nous ne perdrons pas grand-chose… si ce n'est l'échec de notre plan.

— N'oubliez pas, Père-Protecteur Xorthaul, que notre stratégie contre Menzoberranzan implique une véritable usure de leurs forces, dit Mauzzkyl. La cité est bien trop puissante pour tomber en une seule fois et c'est pourquoi nous devons la vider de son sang avec plusieurs petites entailles bien placées.

— Les mages de Menzoberranzan vont probablement détecter la présence d'une aussi grande armée aussi près de leur cité, déclara le Père-Protecteur Tomphael qui était lui-même un mage. Les Mères Matrones vont rappeler leurs forces ou alors tendre elles-mêmes une embuscade aux duergars.

— Nos alliés Agrach Dyrr nous ont aidés à ce sujet, dit Nimor. Gromph Baenre a disparu. Les Maîtres de Sorcere sont en ce moment même en train de mettre à l'épreuve leur détermination et leurs ressources afin de choisir qui sera le prochain Archimage.

— Un grand nombre de puissants mages servent les Maisons de la cité, Nimor, répondit Tomphael. Ils ne vont pas tous se laisser distraire par cette possibilité d'avancement à Sorcere.

Nimor se permit d'opiner de la tête avec regret avant de répondre.

— C'est exact, mais comme nous le savons tous, les mages des Maisons ont tendance à passer beaucoup de leur temps à espionner les faiblesses des autres Maisons. Jusqu'ici, personne ne semble s'être présenté pour contredire la version des événements que j'ai livrée au Conseil régnant.

— Il serait tout de même plus sage que tu t'attendes à ce que tes intrigues puissent être découvertes au moment le plus inopportun, lui dit le Père-Protecteur Xorthaul. Que feras-tu si un jeune apprenti d'une Maison de second plan vient à découvrir par scrutation que l'armée du prince héritier duergar approche… et que les Mères Matrones décident alors de rappeler leurs soldats ? Les Menzoberranyrs pourraient très bien soutenir un siège éternellement.

— Vous comprenez à présent, dit Nimor patiemment, pourquoi je me suis donné autant de mal pour obtenir l'alliance de la Maison Agrach Dyrr et pourquoi j'ai choisi de prendre des risques en impliquant également Kaanyr Vhok. Nous avons besoin de la Cinquième Maison de Menzoberranzan pour réussir et faire entrer l'armée de Horgar, ou les Légions Implacables, dans la cité si jamais les Menzoberranyrs découvraient leur existence et choisissaient de soutenir un siège.

Mauzzkyl croisa les bras et baissa son regard ardent.

— Par conséquent, nous allons réussir, déclara le Vénéré Grand-Père, un sourire de satisfaction malfaisante déformant ses traits. Si Kaanyr Vhok te trahit, tu conserves l'allégeance de la Maison Agrach Dyrr. Et si les Agrach Dyrr te trahissent, tu conserves celle du cambion. Je suppose que les Dyrr et Vhok ne savent pas qu'ils sont impliqués les uns avec les autres ?

— J'ai pensé qu'il était préférable, répondit Nimor, de garder une surprise de taille contre chacun de mes prétendus alliés, Vénéré Grand-Père. Il était plus sage pour moi de posséder le plus grand nombre d'options possibles, et ceci aussi longtemps que possible, dans l'attaque de la Cité des araignées.

— C'est parfait. As-tu besoin de notre aide ?

La Sainte Lame réfléchit à la question. Il était très tenté de refuser et de revendiquer seul la victoire prochaine, mais sa faculté de se déplacer d'un endroit à l'autre de l'Outreterre serait bientôt limitée par le rôle qu'il jouait à la tête de l'armée menzoberranyre et il aurait besoin d'aide pour

traiter avec Kaanyr Vhok. En outre, si le Démon au Sceptre se montrait déloyal, il pourrait rejeter la faute sur l'individu du Jaezred Chaulssin qui allait servir d'intermédiaire.

— Nous devons rassembler nos forces et nous préparer à frapper la cité lorsque nos alliés auront réussi à réduire les défenses de Menzoberranzan, répondit-il finalement.

— Nous n'avons pas d'armée à notre disposition, Sainte Lame, lui dit Mauzzkyl. Je ne lancerai jamais le Jaezred Chaulssin dans une bataille rangée.

— Je comprends, Vénéré Grand-Père. (Si les assassins rassemblaient toutes leurs forces en un seul et même endroit, la Maison clandestine aurait à peine plus de membres qu'une Maison mineure de Menzoberranzan, et cela malgré la puissance des assassins.) C'est pourquoi j'ai besoin qu'un de mes frères du Jaezred Chaulssin aille rejoindre les Légions Implacables de Kaanyr Vhok pour guider le seigneur cambion dans la bonne direction. Mes responsabilités au sein de l'armée de Menzoberranzan et mes efforts à guider les actions de Horgar Sombracier et des Agrach Dyrr renégats ne me laissent pas suffisamment de temps pour me charger de Kaanyr Vhok comme je le voudrais.

Mauzzkyl opina de la tête.

— Très bien, dit-il. Zammzt, tu n'as plus rien à faire à Ched Nasad. Je veux que tu rejoignes le seigneur démon pour nous servir d'émissaire auprès de lui. Fais tout ce que tu peux pour qu'il s'aligne contre Menzoberranzan. Tu répondras uniquement aux ordres de Nimor.

— C'est d'accord, Vénéré Grand-Père, répondit l'assassin au visage quelconque.

Il jeta un regard à Nimor en conservant une expression complètement neutre.

— J'ai contacté le seigneur cambion par l'intermédiaire de sa concubine, Aliisza, déclara Nimor à Zammzt. C'est une démone alu et une ensorceleuse chevronnée. Elle sait que je représente les intérêts d'une société secrète ou d'une cabale clandestine et elle ne sera pas surprise de recevoir la visite d'un autre membre de notre Maison.

Mais je doute qu'elle te réserve le même accueil que j'ai eu la chance de recevoir, pensa-t-il.

— Quand penses-tu que les Menzoberranyrs vont rencontrer l'armée de Horgar ? demanda Mauzzkyl.

— Dans quatre jours à mon avis.

— Fais ce que tu peux pour semer la discorde et le doute, Sainte Lame, déclara Mauzzkyl. L'heure du subterfuge et de la discrétion touche à sa fin. Le Jaezred Chaulssin va quitter les ombres pour marcher en plein jour. Détruis l'armée des Mères Matrones et guide tes alliés duergars jusqu'à la Cité des araignées aussi vite que possible. Nous nous retrouverons là-bas et nous verrons si le Seigneur Masqué nous sourit ou pas.

Nimor s'inclina de nouveau puis se détourna et quitta à grands pas le cercle des Pères-Protecteurs. Il craignait que quelque chose tourne mal dans ses plans… c'était même obligatoire. Personne ne pouvait réunir autant de forces disparates sans qu'un ou plusieurs de ses éléments abandonnent ou subissent un revers. Le Jaezred Chaulssin était cependant bien préparé. Ses chances de réussir étaient plus grandes tant qu'il parviendrait à garder secrètes les dangereuses manœuvres de ses alliés et de sa Maison.

Je vais peut-être encourager Andzrel à me nommer à la tête des éclaireurs de l'armée, se dit Nimor. *Après tout, il est inutile d'embêter le chef Baenre avec des informations inutiles concernant les déplacements de l'armée ennemie.*

Les elfes noirs de la Maison Jaelre se révélèrent méfiants et leur hospitalité des plus

désagréables. Ryld s'était attendu à être conduit dans une sorte de salle d'audience afin de rencontrer la matriarche de leur clan et de la soudoyer, la menacer ou la persuader de leur laisser rencontrer le prêtre Tzirik. Mais rien de tel ne se présenta. Les compagnons ayant refusé de leur abandonner leurs armes, les drows Jaelre les guidèrent dans une petite salle de garde abandonnée qui avait jadis flanqué l'entrée principale du bastion en ruine.

— Vous attendrez ici jusqu'à ce que Tzirik décide de vous recevoir, leur annonça la femelle qui commandait les gardes. Si vous essayez de quitter cette salle, nous le considérerons comme un signe d'intention hostile et vous attaquerons sur-le-champ.

— Nous sommes les hauts émissaires d'une puissante cité, lui répondit Quenthel. Vous regretterez la façon dont vous nous traitez.

— Vous êtes des esclaves de la Reine des Araignées et vous êtes également très certainement des espions et des saboteurs, dit le capitaine. Lolth n'a aucun pouvoir en ce lieu, espèce de sale toilarde.

Elle referma la porte de fer en la verrouillant avant que Quenthel ait pu lui répondre de façon opportune, la grande agitation de ses vipères révélant néanmoins la mesure de sa colère.

— Nous allons rester enfermés ici comme de misérables fauteurs de troubles ? demanda Jeggred avec hargne. J'aimerais pouvoir les…

— Pas tout de suite, Jeggred, l'interrompit Quenthel.

Elle fit les cent pas dans la salle, ses lèvres bougeant au rythme de ses pensées assassines et furieuses. Quenthel était envahie par une vague de colère pure. Et ses compagnons allaient devoir supporter son humeur en raison de leur incarcération.

Danifae l'observa puis s'avança et posa sa main douce sur le bras de la haute prêtresse Baenre.

— Qu'y a-t-il, esclave ? lui demanda Quenthel d'un ton brusque.

— Votre zèle est admirable, Maîtresse, lui dit Danifae, mais je vous prie de rester patiente.

La captive de guerre protégea ses mains du mieux qu'elle put et ajouta dans la langue des signes drow :

On pourrait être observés.

— Elle a raison, chère Quenthel, déclara Pharaun. Il serait imbécile de se mettre à dos les gens mêmes que nous sommes venus voir. Vos paroles sévères et vos manières arrogantes sont acceptées à Arach-Tinilith, mais pas dans la résidence d'un autre dieu.

Quenthel jeta un regard tellement glacial et meurtrier en direction du mage que Danifae leva la main pour la calmer. La prisonnière de guerre lui jeta elle aussi un regard venimeux, le mépris déformant ses traits séduisants.

— Silence, Pharaun, dit Danifae d'un ton brusque. Votre arrogance suffisante et vos remarques ironiques font peut-être merveille à Sorcere. Maîtresse Baenre a au moins le courage de ses convictions ; vous n'avez que votre cynisme.

Danifae examina le visage de Quenthel et lui adressa un sourire timide.

— Ne vous laissez pas envahir par votre colère, douce Maîtresse, déclara doucement la captive de guerre. La déesse se satisfera probablement plus de vos actions visant à utiliser les infidèles à notre avantage que si vous veniez à les détruire.

Quenthel se calma peu à peu. Elle prit une profonde inspiration et s'assit à une table en bois sur laquelle était posée une cruche d'eau.

— C'est d'accord, finit-elle par dire. Nous allons attendre la suite des événements.

De l'avis de Ryld, cette suggestion était pour la haute prêtresse une façon d'éviter de reconnaître ses torts. Sans rien d'autre à faire, le groupe se posa tranquillement dans la salle en

attendant le retour des Jaelre.

De longues heures passèrent. La nuit fit place à une matinée au temps couvert, puis à un après-midi grisâtre et détrempé.

Examinant les quelques parties du bastion qu'il était possible d'apercevoir depuis les étroites fenêtres de la salle de garde, Ryld s'aperçut que la citadelle de Bastion-Minauth n'était pas aussi délabrée qu'il l'avait cru tout d'abord. Les Jaelre avaient ingénieusement restauré la majorité de l'ancienne structure sans toutefois presque toucher à son apparence extérieure.

L'attente devenant interminable, le maître d'armes s'adossa finalement contre un mur de la pièce pour s'asseoir et se laissa aller dans une légère transe, *Pourfendeuse* posée sur ses genoux.

Il sortit de sa Rêverie à la nuit tombante lorsque la porte de fer de la salle résonna brusquement de trois coups puissants. La porte s'ouvrit et le capitaine de la garde de la nuit précédente entra dans la salle, plusieurs autres gardes Jaelre l'accompagnant.

— Vous allez être reçus par le Grand Prêtre Tzirik, leur dit-elle. Vous devez laisser vos armes dans cette salle. Le mage doit accepter que ses pouces soient ligotés et le draegloth d'être enchaîné.

— Pas question ! lança Jeggred en grondant férocement. Nous ne sommes pas vos prisonniers et je ne me laisserai pas traîner devant votre maître des chaînes aux mains. Pourquoi accepterions-nous de faire ce que vous êtes incapables de nous contraindre à faire ?

— Parce que c'est vous qui êtes venus à nous, demi-fiélon, lui dit le capitaine.

— Maîtresse ? murmura Danifae.

Sans quitter des yeux le capitaine des gardes, Quenthel dégaina son fouet-serpent. Le soupesant dans sa main, elle parut lutter contre elle-même puis le lança dans un coin de la pièce.

— Yngoth, tu surveilleras nos armes, ordonna-t-elle à une des vipères sifflantes. N'hésite pas à tuer les opportuns qui oseraient toucher à nos biens pendant notre absence. Jeggred, tu vas te laisser enchaîner. Et c'est aussi valable pour toi, Pharaun.

Ryld poussa un soupir et posa *Pourfendeuse* sur le sol avant de donner un coup de pied pour la rapprocher des vipères de Quenthel. Valas se débarrassa également de ses kukris. Le visage déformé par une grimace de dégoût, Pharaun s'avança et tendit les mains. Un garde Jaelre ligota ses pouces avec une solide cordelette, un handicap qui empêcherait le mage d'accomplir les gestes et passes complexes nécessaires dans l'invocation de la plupart de ses sorts. Les gros bras de Jeggred, ceux dotés de ses griffes meurtrières, furent enchaînés, ses bras plus petits et humanoïdes demeurant libres.

Le draegloth poussa un grognement.

— Reste tranquille, mon neveu, lui dit Quenthel en se tournant ensuite vers le capitaine. Conduisez-nous devant votre prêtre.

La drow fit un signe de tête à ses gardes qui se mirent en formation rapprochée autour des Menzoberranyrs, leurs épées dégainées. Ils guidèrent le groupe à l'extérieur de la salle de garde pour pénétrer dans les entrailles du bastion. Les compagnons se retrouvèrent bientôt dans une grande salle ou galerie transformée en chapelle dédiée à Vhaeraun, le Seigneur Masqué. Ryld examina le temple avec un certain intérêt. Il n'était jamais véritablement entré dans un endroit consacré à une autre divinité que Lolth. À l'extrémité de la salle, en face de la porte d'entrée, se dressait la moitié supérieure d'un grand masque de la taille d'un écu ; il était fixé au mur et surplombait toute la chapelle. Le symbole de la déité était en cuivre martelé, deux disques noirs à la place de ses yeux.

Deux mâles les attendaient. Le premier était jeune et vêtu d'une armure de cuir noire qui révélait sa forte musculature. Un kukri à la lame courbe était passé à sa ceinture et une petite vipère de couleur verte était enroulée autour de son bras. Sa jambe gauche était prisonnière d'un harnais de fer et de cuir encombrant et il se déplaçait avec raideur. Le second personnage était exceptionnellement

petit et râblé pour un drow ; ses épaules étaient musclées et il avait le crâne chauve. Il portait un plastron d'armure de mithral noir et son visage était masqué par un voile de soie noire cérémoniel.

— Les visiteurs, mon seigneur, déclara le capitaine des gardes.

Le prêtre voilé les examina. Il était presque impossible de voir ses traits derrière son masque.

— Par les Abysses, Valas Hune ! finit-il par dire. Eh bien, je dois avouer que c'est une surprise. Cela fait plus de cinquante ans que je ne t'ai pas vu. (Il hésita un moment encore puis s'avança avec assurance et posa ses mains sur les épaules de l'éclaireur de Bregan D'aerthe.) Cela faisait bien trop longtemps, mon vieil ami. Comment vont les choses pour toi ?

— Tzirik, dit Valas. (Il lui sourit en retour, son visage austère se remplissant d'une joie peu coutumière, et saisit fermement la main du prêtre. Puis il regarda le temple.) Je vois que tu as finalement réussi à conduire le Retour dont tu parlais tant. En ce qui me concerne, je vais devoir te donner quelques explications.

Tzirik scruta ses compagnons avec plus d'attention.

— Voilà un Maître de Sorcere, déclara le prêtre, ainsi qu'un autre de Melee-Magthere.

— Je te présente Maître Pharaun Mizzrym, un mage accompli, répondit Valas, et Maître Ryld Argith, un maître d'armes tout aussi talentueux.

— Messires, si Valas se porte garant de vous, vous êtes les bienvenus à Bastion-Minauth, dit le prêtre.

Lorsqu'il reporta son attention sur les autres membres du groupe, ses traits se durcirent, sa cordialité faisant place à un regard sévère.

— Le draegloth se prénomme Jeggred, déclara Valas, et c'est un parent de la Maison Baenre. La prêtresse mineure se nomme quant à elle Danifae Yauntyrr ; elle est née noble à Eryndlyn mais a vécu comme captive de guerre au cours des dernières années. La personne qui dirige notre groupe est…

— Je suis la Haute Prêtresse Quenthel Baenre, l'interrompit-elle, Maîtresse d'Arach-Tinilith, Maîtresse de l'Académie, Maîtresse de Tier Breche, Première Sœur de la Maison Baenre de Menzoberranzan.

— Ah ! dit Tzirik. Nous avons rarement l'occasion de traiter avec des personnes de votre religion et encore moins avec une prêtresse possédant un aussi grand nombre de titres impressionnants.

— Vous constaterez que je ne possède pas seulement des titres, prêtre, rétorqua Quenthel.

Le visage de Tzirik prit un air glacial.

— Lolth règne peut-être sur vos cités souterraines, dit-il, mais ici à la surface et dans la nuit, Vhaeraun est le maître absolu. (Il se tourna et fit un geste en direction du drow estropié derrière lui.) Afin de me montrer tout aussi courtois, je vous présente mon cousin, Jezz de la Maison Jaelre.

Le jeune mâle s'avança en boitant.

— Vous êtes bien loin de chez vous, Menzoberranyrs, déclara Jezz d'une voix rauque. C'est pour cela que nous vous avons épargnés. Les toilards contre lesquels nous nous battons régulièrement sont originaires de Maerimydra [2] qui se trouve à quelques kilomètres au sud de ce bastion, mais cela fait bien longtemps que nous n'avons pas rencontré des gens de la Cité des araignées.

Il rit doucement, s'amusant visiblement d'une plaisanterie personnelle. Tzirik sourit également sans pour autant rire comme son cousin.

— Jezz se réfère au fait des plus ironiques que nous sommes nous-mêmes des Menzoberranyrs ou du moins que nous l'étions jadis. Il y a presque cinq cents ans, la sage et bienfaisante Matrone Baenre ordonna la destruction de notre Maison en raison des deux perversions qui nous accablaient : nous étions dirigés par des mâles et vénérions le Seigneur Masqué. La plupart de mes ancêtres

moururent dans d'atroces souffrances dans les cachots de la citadelle Baenre. Parmi ceux qui parvinrent à s'échapper, un grand nombre disparut au cours des longues et difficiles années d'exil dans les endroits isolés de l'Outreterre. Vous devez donc comprendre qu'il est ironique de voir une fille Baenre se placer sous notre coupe. Si rien ne sort de cette rencontre inopinée, tu auras quand même ma gratitude pour cela, Valas. (Il se rapprocha et croisa ses bras musclés.) Alors, pourquoi désiriez-vous me voir, Baenre ?

Quenthel conserva un visage impassible.

— Nous voudrions que vous communiiez avec Vhaeraun, lui dit-elle, pour lui poser quelques questions en notre nom. Nous vous paierons bien évidemment vos services.

Tzirik fronça les sourcils.

— Vraiment ? Et pourquoi donc Vhaeraun répondrait à vos questions ?

— Vous allez bien sûr découvrir ce qui nous amène ici et votre dieu vous en apprendra peut-être plus.

— Je pourrais très bien vous torturer des années durant pour le découvrir, répondit le prêtre. Ou si j'accepte de contacter le Seigneur Masqué pour lui soumettre vos questions, je pourrais choisir de ne pas vous livrer ses réponses.

— C'est peut-être vrai, répliqua Quenthel, mais je pense que vous découvrirez bien assez vite que nous ne sommes pas sans défense, même si nos armes nous ont été retirées. Avant de parler d'un tel affrontement, il serait préférable de discuter afin de savoir si nous pouvons conclure une sorte de marché.

— Elle bluffe, Tzirik, déclara Jezz. Pourquoi traiter avec ces vils individus ? Tu peux épargner ton ami si tu veux, mais je te demande de tuer les prêtresses sur-le-champ.

— Patience, jeune Jezz. Nous pourrons toujours le faire plus tard, dit Tzirik. (Il s'éloigna de quelques pas puis se tourna de nouveau vers Quenthel.) Que désirez-vous savoir ?

Quenthel redressa les épaules et plongea son regard dans celui du prêtre.

— Nous désirons savoir ce qu'il est advenu de Lolth, répondit-elle. La déesse refuse de nous accorder nos sorts divins, et cela depuis plusieurs mois maintenant. N'ayant plus accès à la magie qui était nôtre, nous n'avons aucun moyen de la contacter nous-mêmes.

— Votre déesse inconstante vous met à l'épreuve, déclara Tzirik en s'esclaffant. Elle vous a retiré vos sorts afin de voir tout simplement combien de temps vous continuerez à lui rester fidèles.

— C'est ce que nous avons tout d'abord cru, dit Quenthel, mais cela fait maintenant presque quatre mois qu'elle est silencieuse et nous en avons conclu que sa volonté était que nous le découvrions nous-mêmes.

— Et pourquoi demander à un prêtre de Vhaeraun [3] ? demanda Jezz. Vous auriez très bien pu vous adresser aux prêtresses toilardes d'une cité voisine de l'Outreterre.

— Elles ont également perdu tout contact avec la déesse, répondit Danifae. Je viens de Ched Nasad et le Silence de Lolth a également touché leurs prêtresses, comme à Menzoberranzan. Nous avons des raisons de croire que toutes les cités drows de l'Outreterre sont dans la même situation. Lolth ne s'adresse plus à personne, les drows comme les races inférieures.

— Cela pourrait expliquer la retraite des drows de Maerimydra, dit doucement Jezz au grand prêtre. Si leurs prêtresses sont impuissantes, elles doivent être trop occupées à régler leurs propres difficultés pour pouvoir nous causer d'autres ennuis.

— Les faits semblent correspondre, répondit Tzirik. (Il reporta son attention sur Pharaun.) Et qu'en est-il de vos mages tant vantés ? Ne pourraient-ils pas invoquer des démons ou des diables afin de les questionner au sujet du silence mystérieux de votre déesse ou alors utiliser des sorts

divinatoires ?

— Nous avons découvert que les puissances infernales n'en savaient pas plus que nous, répondit Pharaun. Il semble que Lolth ait coupé tout contact avec les strates voisines des Abysses et condamné les frontières de son royaume contre les autres puissances. (Il leva ses doigts ligotés et fit un petit geste d'autodénigrement.) C'est du moins ce que j'ai pu apprendre grâce aux rapports de mes collègues qui se sont penchés sur le problème. Je ne m'y suis pas intéressé personnellement car l'Archimage m'avait donné l'ordre de ne pas invoquer de telles créatures sous peine de subir une mort particulièrement grotesque.

Tzirik examina une fois encore les Menzoberranyrs puis s'éloigna pour converser avec Jezz. Les deux Jaelre parlèrent à voix basse pendant que les compagnons attendaient. Ryld observa discrètement les gardes qui se trouvaient à proximité et estima lequel il pourrait désarmer le plus facilement si jamais un combat se déclarait. Il portait encore son plastron d'armure nain et sentit qu'il pourrait très bien s'emparer de la hallebarde d'un des gardes avant de se faire embrocher ; il serait peut-être cependant préférable, dans l'éventualité d'un affrontement, d'utiliser son couteau de ceinture pour trancher la cordelette de Pharaun.

Son plan d'action fut interrompu par le retour de Tzirik et de Jezz.

— Je vais intercéder auprès de Vhaeraun en votre faveur, déclara le grand prêtre des Jaelre, car j'aimerais également savoir ce que Lolth peut bien préparer. Je trouve toutefois justifié de vous demander un service car vous êtes venus à moi pour que je réponde à vos questions. Je consulterai donc Vhaeraun lorsque vous aurez accompli votre mission.

— C'est parfait, déclara Quenthel d'une voix grinçante. Que voulez-vous que nous fassions ?

— Les ruines de Myth Drannor se trouvent à trois jours de marche à l'ouest de ce bastion. Elles étaient jadis la capitale de l'ancien royaume du Cormanthyr des elfes de la surface, dit Tzirik. Lorsque nous avons exploré les ruines, nous avons découvert qu'un livre contenant de puissantes et secrètes connaissances, le Geildirion de Cimbar [4], était très certainement caché dans la bibliothèque secrète d'une ancienne tour de mage effondrée. Nous avons besoin des connaissances contenues dans le Geildirion car elles nous permettront de contrôler les anciennes protections magiques que nos cousins de la surface depuis longtemps éloignés ont érigé dans tout leur royaume. Malheureusement, des démons, des diables et des fiélons de tous genres infestent les ruines de la cité et la tour elle-même abrite un mage tyrannœil exceptionnellement puissant. Nous avons déjà dépêché deux expéditions vers la tour, mais le tyrannœil a tué ou chassé facilement nos guerriers et nos éclaireurs. Je ne veux plus sacrifier inutilement la vie de mes frères, mais je désire toujours obtenir ce grimoire. Étant donné que vous semblez être ce que Menzoberranzan a de mieux à proposer, vous parviendrez peut-être à triompher là où nos guerriers ont échoué. Rapportez-moi le Geildirion et je contacterai Vhaeraun afin de l'interroger sur le Silence de Lolth.

— Marché conclu, répondit Quenthel. Fournissez-nous un guide pour aller jusqu'à Myth Drannor et nous vous ramènerons ce livre.

Jezz rit doucement avant de rajouter :

— Si vous saviez ô combien le tyrannœil est dangereux, vous n'auriez peut-être pas accepté aussi rapidement. En tout cas, vous pouvez être assurés de notre soutien.

---

1. Race de créatures magiques et malfaisantes vivant sous la surface du continent et responsables, entre autres choses, de la chute de Nétheril. *(NdT)*

2. Plus grande cité drow des Mornes Landes, Maerimydra se situe sous les Vaux et la grande forêt de Cormanthor. *(NdT)*

3. Le Seigneur Masqué est le fils de Lolth et le frère d'Eilistraée. *(NdT)*

4. Cimbar est la capitale théorique de Chessenta, une des nations de Faerûn. *(NdT)*

Chapitre 15

À la nuit tombante, Seyll, accompagnée d'une jeune femelle drow et d'une jeune elfe à la peau blanche, vint chercher Halisstra. La prêtresse d'Eilistraée portait armes et armure sous sa cape verte, une épée longue battant son flanc. Elle avait enfilé de grandes bottes de cuir et portait un paquet sous le bras.

— Il pleut, dit-elle en pénétrant dans la cellule, mais nos hautes prêtresses ont annoncé que le temps s'éclaircirait au moment où la lune se lèvera. Cette nuit, nous allons honorer notre déesse.

Halisstra agita ses chaînes en se levant.

— Je ne vais pas honorer Eilistraée, dit-elle.

— Tu n'auras pas besoin de participer. Je t'offre simplement la chance d'observer et de tirer tes propres conclusions. Tu m'as mise au défi de te prouver que ma déesse n'était pas cruelle ou jalouse. Je suis prête à t'offrir cette preuve.

— Je suppose que vous avez l'intention de me duper avec des sorts de charme, déclara Halisstra. Malheureusement pour vous, je ne me laisserai pas facilement berner.

— Personne n'essaiera de te placer sous notre coupe, répondit Seyll. (Elle posa son paquet au sol et le déroula, révélant une grande sacoche de cuir, des bottes et une cape assez proche de la sienne.) J'ai apporté ta lyre en espérant que tu pourras nous honorer d'un chant si jamais tu en ressens le désir.

— Je doute que vous preniez beaucoup de plaisir à entendre mes chants *bae'qeshel*, dit Halisstra.

— Nous verrons bien, répondit la prêtresse de la Vierge Noire. Tu es enfermée ici depuis trois jours et je t'offre l'occasion de sortir de ta cellule.

— Pour être ensuite ramenée ici lorsque vous aurez fini de me harceler au sujet de votre déesse.

— Comme je l'ai déjà dit précédemment, il te suffit de dire au Seigneur Dessaer ce que tu fais vraiment là pour être remise en liberté, lui dit Seyll. (Elle sortit un trousseau de clés et les agita devant Halisstra.) Xarra et Féliane nous accompagneront cette nuit afin de m'aider à t'escorter en toute sécurité de cette cellule à l'endroit de notre cérémonie, et sur le chemin de retour, et j'ai bien peur que tu doives garder tes mains ligotées.

Halisstra regarda les deux autres femelles. Elles portaient également une cotte de mailles sous leur cape ainsi qu'une épée à leur taille. La fille Melarn ne voulait pas vraiment assister à un spectacle imbécile au nom d'Eilistraée, mais Seyll lui offrait l'occasion de sortir de sa cellule. Au pire, elle ne parviendrait pas à tromper la vigilance de Seyll et aucune occasion de s'échapper se présenterait, ce qui ne changerait rien à sa situation. Mais dans l'hypothèse la plus favorable, Seyll et ses amies prêtresses pouvaient commettre une erreur que Halisstra pourrait exploiter.

Dans les deux cas, elle aurait au moins l'avantage de pouvoir observer une partie du hameau et de la forêt environnante, une chose précieuse si d'aventure une occasion de s'enfuir se présentait plus tard… une chose toujours envisageable.

— Très bien, répondit la prêtresse de Lolth.

Seyll retira les menottes de Halisstra et aida la fille Melarn à enfiler les vêtements d'hiver et la

cape qu'elle avait apportés. Elle noua une solide cordelette argentée autour de ses mains et le petit groupe quitta les cachots pour sortir dans la nuit froide et pluvieuse.

Arbrelfique n'était pas réellement une ville, un avant-poste ou même un campement, mais un endroit situé au milieu de ces trois distinctions. Des murs de pierre blanche délabrés s'entrecroisaient dans le hameau et évoquaient les anciens remparts et les grandes places d'une ville de la surface de taille considérable, mais la majorité tombait en ruine. La plupart des anciens édifices n'étaient plus que des coquilles vides, un certain nombre d'entre eux ayant été assimilés par les habitants actuels de la ville qui les avaient recouverts d'un treillis de bois ou de tentes permanentes, ce qui leur donnait l'apparence d'humbles résidences de forestiers. De grands arbres noueux se dressaient au milieu des pavés craquelés des anciennes cours et de nombreuses structures étaient perchées dans leurs grosses branches, un réseau de passerelles, composées de planches blanches et de cordes argentées, les reliant. Un petit nombre des édifices d'origine de la ville étaient cependant encore plus ou moins intacts.

Halisstra prit conscience qu'elle était emprisonnée sous une ancienne tour de guet. De l'autre côté de la place, un beau palais se dressait à travers les arbres, l'édifice illuminé par des centaines de petites lanternes. C'était très certainement le palais du Seigneur Dessaer. Un bruit mêlant chansons et rires flotta jusqu'à elles dans l'air.

Les prêtresses d'Eilistraée guidèrent Halisstra sur un ancien boulevard qui les mena rapidement à l'extérieur de la ville, dans la sombre forêt pluvieuse. Elles marchèrent pendant un certain temps, le silence de la nuit interrompu uniquement par des bruits de pas discrets dans les sous-bois et le martèlement continu de la pluie, qui diminua effectivement sensiblement au fur et à mesure pour finalement laisser place à un ciel en partie couvert dans lequel apparurent quelques rares étoiles.

Halisstra commençait à se lasser du Monde du dessus et elle s'occupa en tirant discrètement sur les nœuds de la cordelette tout en gardant un œil sur les prêtresses, avec l'espoir qu'elles relâcheraient leur vigilance. Xarra, la drow, avait pris la tête du quatuor, Féliane fermant la marche. Seyll ne s'éloignait jamais de Halisstra et marchait juste devant ou derrière elle à tout moment.

— Où me conduisez-vous ? demanda la prisonnière, leur marche s'éternisant.

— Dans un endroit baptisé la Pierre Dansante, répondit Seyll. C'est un site sacré aux yeux d'Eilistraée.

— Les sites de cette forêt se ressemblent tous, déclara Halisstra. Comment parvenez-vous à les différencier ?

— Nous connaissons bien ce sentier, répondit Seyll. En fait, nous ne nous trouvons pas très loin de l'endroit où nous vous avons vus, toi et tes compagnons, pour la première fois. Ils t'ont abandonnée avant de s'enfuir.

Halisstra but une petite gorgée dans sa flasque pour dissimuler le sourire qui naissait sur ses lèvres. La prêtresse apostate avait commis une erreur et elle ne l'avait encore même pas compris. Si elles n'étaient pas très loin du lieu de sa capture, il était raisonnable de penser qu'elle pourrait suivre de nouveau la route décrite dans la vision de Pharaun et peut-être retrouver les drows Jaelre. Quoi qu'il puisse se passer dans les heures prochaines, ses efforts se révélaient déjà utiles.

Ils atteignirent un ruisseau aux eaux bruyantes et rapides, son lit criblé de grosses pierres. Xarra traversa la première en sautant agilement de pierre en pierre et poursuivit son chemin dans les bois de l'autre côté afin de surveiller leur environnement pour prévenir tout danger. Seyll la suivit, à quelques pas devant Halisstra, son regard posé sur les pierres glissantes sous ses pieds. La fille Melarn sauta à son tour dans le ruisseau. Même si le cours d'eau était peu profond et pas très large, le bruit de l'eau résonnait bruyamment. La lune se glissa derrière les nuages et obscurcit

momentanément le sol de la forêt.

Halisstra sentit que c'était l'occasion d'agir.

Elle sauta rapidement deux rochers et s'arrêta comme pour examiner son prochain bond. Mais elle se mit à entonner un chant *bae'qeshel* à voix basse, ses paroles couvertes par le ruisseau bruyant. Seyll ne s'était pas arrêtée et Féliane, l'elfe de la surface, s'arrêta derrière leur prisonnière en attendant qu'elle ait fini de traverser le cours d'eau.

L'invocation de son sort était difficile à réaliser avec les mains ligotées, même si ses liens n'étaient pas complètement serrés, mais la puissance de son enchantement résidait dans la voix de la drow, pas dans ses mains. Féliane ayant perdu patience et s'élançant à sa suite pour l'aider, Halisstra se retourna brusquement et posa ses yeux rouges sur le visage de l'elfe à la peau blanche.

— *Angardh xorr feleal*, dit-elle en sifflant. Chère Féliane, pourrais-tu dégainer ton épée et me libérer de cette cordelette des plus gênantes ? J'ai peur de tomber dans l'eau.

Le charme fit effet facilement sur la jeune prêtresse. Le visage impassible, elle dégaina son épée.

— C'est d'accord, murmura l'elfe d'un air absent.

Elle passa sa lame acérée avec précaution entre les liens serrant les poignets de Halisstra. Cette dernière regarda par-dessus son épaule en direction de Seyll et se déplaça prudemment afin de cacher Féliane.

— Un problème ? demanda Seyll en criant.

— Ne réponds pas, murmura Halisstra à la jeune elfe. (Elle ne libéra pas ses mains et se retourna vers Seyll.) Un instant ! cria-t-elle. J'avais peur de tomber dans le ruisseau. Les pierres devant moi me paraissaient très glissantes.

Seyll contempla le ruisseau puis revint sur ses pas. Elle sauta de nouveau de pierre en pierre pour rejoindre Halisstra et Féliane. La fille Melarn se tourna vers Féliane, son épée toujours dégainée.

— Ma chère Féliane, lui dit-elle gentiment, pourrais-je t'emprunter ton épée l'espace d'un instant ?

La jeune elfe haussa légèrement les épaules, comme si sa conscience embrouillée lui indiquait que quelque chose ne tournait pas rond, et tendit son arme à Halisstra, la poignée en avant. Dissimulant une nouvelle fois leur échange avec son corps, la prêtresse de Lolth prit l'épée dans sa main.

— Me voilà, dit Seyll. (La prêtresse d'Eilistraée sauta sur le dernier rocher et posa ses pieds avec prudence, la main tendue.) Prends mon bras, je vais t'aider.

Halisstra se retourna avec la rapidité d'un félin et enfonça l'épée de Féliane dans la poitrine de Seyll. La prêtresse poussa un cri de douleur et de surprise et s'effondra maladroitement dans le ruisseau glacé. Elle frappa violemment la pierre moussue, les eaux rapides battant son corps jusqu'à la ceinture.

Halisstra retira l'épée du corps de la drow et se tourna vers Féliane qui la dévisageait avec un regard d'incrédulité imbécile.

— Seyll est blessée, ma fille ! lui dit Halisstra d'un ton brusque. Dépêche-toi de rentrer à Arbrelfique pour aller chercher de l'aide ! Vite !

La jeune elfe de la surface parvint à lui adresser un petit signe de tête rapide avant de se retourner et de s'élancer vers le hameau. Halisstra sauta par-dessus le corps de Seyll et se précipita sur le sentier forestier. Xarra, la jeune prêtresse drow, apparut brusquement sur la rive boisée juste devant Halisstra afin de voir ce qui avait pu retarder les autres. Elle comprit la situation en un seul

regard. Elle leva son arbalète et visa la fille Melarn.

Halisstra se jeta sur le côté en tordant son corps. Le carreau de Xarra siffla à proximité de sa poitrine et la prêtresse de Ched Nasad le sentit même racler ses vêtements en filant dans l'air.

— Raté, jeune drow ! lança Halisstra avec hargne.

Xarra laissa tomber son arbalète et commença à dégainer son épée. Elle mourut avant même d'avoir libéré complètement son arme, la lame de Halisstra lui tranchant la gorge. La fille Melarn se redressa et regarda le cadavre au sol, son cœur battant dans sa poitrine. Le ruisseau n'avait pas cessé de chanter bruyamment dans son dos et l'air sentait la pluie et les feuilles mouillées.

Et maintenant ? se demanda-t-elle.

Sa cotte de mailles, sa masse d'armes et son arbalète si chères à son cœur se trouvaient dans le palais du Seigneur Dessaer à Arbrelfique et même si elle désirait fortement récupérer ses biens, elle ne parviendrait pas à remplir cette tâche sans l'aide des Menzoberranyrs. La meilleure chose pour l'instant était de s'emparer des armes et des provisions de Seyll et de Xarra et de se mettre à la recherche des Jaelre. Avec de la chance, elle les trouverait avant que les rôdeurs de Dessaer la rattrapent.

Halisstra passa l'épée à sa ceinture et s'aventura de nouveau dans le ruisseau afin de voir si Seyll possédait des objets qui pourraient lui être utiles. Elle se baissa dans l'eau glacée en pataugeant à côté du cadavre de la prêtresse d'Eilistraée, la prit sous les bras et la souleva pour la poser sur une pierre afin de jeter un coup d'œil sur son équipement. Son armure était manifestement magique, tout comme le bouclier passé sur son épaule et l'épée qui pendait à sa taille. La fille Melarn commença à retirer la cotte de mailles de la défunte afin de se l'approprier.

Les paupières de Seyll papillonnèrent et elle poussa un gémissement.

— Halisstra…

La drow Melarn recula subitement, complètement surprise et quelque peu dégoûtée de constater qu'elle dépouillait le corps d'une personne qui n'était pas encore morte. Elle regarda la pierre moussue et aperçut un petit filet de sang qui s'écoulait du flanc de Seyll pour se mêler aux eaux écumeuses du ruisseau. La respiration de la prêtresse d'Eilistraée paraissait difficile et superficielle, des petites taches de sang recouvrant ses lèvres.

— J'espère que tu me pardonneras, Seyll, mais j'ai besoin de tes armes et de ton armure car tu ne vas tarder à mourir, lui dit Halisstra. J'ai décidé de décliner ton invitation courtoise de participer à tes observances religieuses de cette nuit car j'ai d'autres affaires plus urgentes à régler dans la forêt.

— Et les… autres ? demanda Seyll d'une voix entrecoupée.

— Xarra a eu la décence de mourir rapidement, sans me presser de questions. J'ai envoyé l'elfe de la surface que j'avais charmée dans les bois.

Halisstra desserra la ceinture d'arme de Seyll et la lui retira en l'éloignant bien de sa portée. Elle s'attacha ensuite aux boucles qui serraient son armure.

— Même si j'admire ta détermination à vouloir sauver mon âme, Seyll, je n'arrive pas à croire que tu n'avais pas envisagé que ma libération entraîne une telle issue.

— C'est un risque… que nous sommes toutes… prêtes à courir, parvint à déclarer la drow. Tout le monde a le droit au salut de son âme.

Elle marmonna d'autres choses et tendit la main pour arrêter Halisstra, mais la prêtresse Melarn la repoussa tout simplement.

— C'est donc un risque imbécile. Lolth a puni ta trahison par mon intermédiaire, apostate, dit Halisstra. (Elle retira les bottes de Seyll ainsi que ses jambières de mailles.) Dis-moi si cela valait

la peine de suivre cette voie impie, celle qui t'a menée à trouver la mort dans cette misérable forêt glacée et désolée ?

À la grande surprise de Halisstra, Seyll sourit en puisant dans ses dernières forces.

— Si ça valait la peine ? De… toute mon âme, je te dis que oui. (Elle laissa retomber sa tête en arrière et leva les yeux sur le visage de sa meurtrière.) J'ai encore… quelque espoir pour toi, murmura-t-elle. Ne t'en fais… pas pour… moi. Mon âme… a été… rachetée.

Elle ferma les yeux pour la dernière fois et le bruit difficile de sa respiration s'arrêta.

Halisstra s'arrêta également. Elle s'était attendue à de la colère de sa part, un quelconque ressentiment ou même de la peur ou du mépris, mais le pardon ? Quel était donc ce genre de pouvoir que la Vierge Noire maintenait sur ses fidèles pour les laisser mourir en bénissant leurs assassins ?

Seyll s'était détournée de la Reine des Araignées, se dit Halisstra, *et Lolth s'est vengée par mon intermédiaire. Seyll est cependant morte en éprouvant une assurance tranquille comme si elle avait fini par échapper complètement à Lolth dans la mort.*

— Que la Reine Araignée puisse accueillir ton âme, dit Halisstra au cadavre de la prêtresse sans toutefois véritablement le croire.

— Une marche des plus rapides assurerait notre victoire, dit Andzrel Baenre aux prêtresses devant lui.

Nimor se tenait sur le côté et observait le maître d'armes Baenre, un des quelques mâles autorisés à consulter le groupe de femelles. Toutes les grandes Maisons, et pas moins de seize Maisons mineures, étaient représentées dans l'Armée de l'Araignée noire rapidement rassemblée, leurs étendards frappés du symbole d'une araignée noire. Presque trente hautes prêtresses (chaque Maison comptant une ou plusieurs représentantes) étaient réunies sous le grand pavillon de commandement du contingent Baenre et elles observaient Andzrel à l'instar de prédateurs félins, leurs statuts différents et le hasard les ayant placées assises ou debout autour du chef de l'armée. Nimor et les autres mâles étaient bien évidemment debout. Aucun mâle n'aurait pu être assis en présence de hautes prêtresses restées debout.

— Nous allons mener quatre mille soldats drows et deux mille cinq cents guerriers esclaves à la bataille. Si je me fie aux derniers rapports, il semblerait que nos forces soient équivalentes à celles de l'armée duergar qui arrive par le sud, mais nous n'avons bien évidemment pas l'intention de les affronter dans une bataille équitable. (Le terme « équitable » fit glousser toute l'assemblée sous la grande tente. Andzrel utilisa une petite baguette pour attirer leur attention sur une grande carte en vélin de rothé.) Nous pouvons parvenir à arrêter une armée plus nombreuse si nous choisissons avec soin le terrain de notre futur affrontement. L'endroit choisi pour stopper l'avancée duergar se trouve ici, aux Piliers du Chagrin.

— Si je décide bien évidemment d'accepter les mérites de ton plan, dit d'une voix traînante Mez'Barris Armgo de la Maison Barrison Del'Armgo. Triel Baenre a peut-être confiance en ton jugement, mais j'ai bien l'intention d'y réfléchir par deux fois, jeune mâle.

Grande et puissante femelle, la Mère Matrone de la Deuxième Maison de Menzoberranzan était la haute prêtresse de plus haut rang présente et se retrouvait en théorie à la tête de l'expédition tout entière. Chacune des Maisons avait nommé un certain nombre de ses prêtresses pour diriger leurs contingents durant la bataille et cette assemblée de femelles comprenait à la fois des acolytes sans lien parental, des premières filles et des Mères Matrones. Les maîtres d'armes comme Andzrel et les autres mâles (y compris Nimor sous son identité de Zhayemd Dyrr) commandaient les unités, les

compagnies de fantassins et de cavaliers, et s'occupaient de régler tous les détails relatifs à l'organisation de l'armée de la Cité des araignées.

— Mon cousin représente l'opinion de la Maison Baenre, Matrone Mez'Barris, déclara Zal'therra Baenre d'une voix râpeuse. Triel, notre Mère Matrone, souscrit au plan de bataille du maître d'armes.

La première d'entre toutes les cousines de Triel Baenre, Zal'therra, ne ressemblait en rien à la petite Mère Matrone de la Maison Baenre. Elle était grande et large d'épaules, une femelle bien bâtie à la grande résistance physique et aux manières intimidantes et grossières. Zal'therra et Mez'Barris étaient proches physiquement, mais la Mère Matrone de la Maison Del'Armgo possédait une finesse fourbe et brillante qui n'était rien d'autre qu'un simple trait chez la prêtresse Baenre. Mez'Barris posa ses yeux rouges sur la jeune drow et ne répondit rien.

Andzrel se garda bien d'intervenir pendant la joute verbale des deux femelles. Il attendit qu'un instant se passe et reprit sa présentation.

— Voilà le Dilemme de Rhazzt, dit-il, où le Capitaine Zhayemd de la Maison Agrach Dyrr a aperçu hier matin l'avant-garde de l'armée duergar. Ce site se trouve à quelque quarante kilomètres au sud des Piliers du Chagrin, du côté le moins élevé du défilé. Si nous envisageons le pire, les duergars vont prendre d'assaut l'avant-poste et y pénétrer très certainement dans la journée ou peut-être demain si nous avons de la chance. Les duergars sont des soldats vigoureux et ils peuvent marcher toute la journée ; ils sont cependant lents et leur armée va être ralentie par leurs convois de ravitaillement et leurs engins de siège encombrants. La traversée du défilé va se révéler des plus difficiles pour eux. Il semble, de nouveau dans le pire des cas, qu'ils pourraient atteindre les Piliers dans cinq jours… mais sept ou huit jours me paraissent plus probables.

— Comment pouvez-vous savoir que les nains gris n'occupent pas déjà l'avant-poste ? demanda une prêtresse Tuin'Tarl.

— Nous n'en savons effectivement rien, Maîtresse Tuin'Tarl. Les mages et les prêtres duergars bloquent tous nos efforts de scrutation des environs de l'avant-poste, une stratégie commune dans une guerre de la sorte. (Andzrel fit un signe de tête à Nimor et poursuivit :) C'est pourquoi il me semble primordial de déployer une unité d'éclaireurs chevronnés afin de découvrir, par l'intermédiaire de moyens plus ordinaires, ce que nos mages sont incapables de voir. Zhayemd de la Maison Agrach Dyrr est chargé de prendre le commandement de ces éclaireurs.

Andzrel attendit un instant pour savoir si les prêtresses avaient d'autres questions puis il poursuivit :

— En tout cas, notre armée se déplace plus rapidement que les nains gris et notre route est moins accidentée. Je m'attends à ce que notre avant-garde atteigne les Piliers du Chagrin d'ici trois ou quatre jours. Si nous parvenons à maintenir le contrôle de l'accès de la partie élevée du défilé, les duergars ne parviendront pas à briser nos défenses. Comme vous pouvez le constater, il s'agit presque d'une course et c'est pourquoi nous devrions partir au plus tôt.

— Quel est ton plan pour la bataille elle-même, Zal'therra ? demanda une autre prêtresse, la maîtresse du contingent de la Maison Xorlarrin.

Cette question fit sourire Nimor. Zal'therra avait sans doute reçu l'ordre de Triel de consulter le maître d'armes de sa Maison pour la stratégie à appliquer dans la bataille, mais les hautes prêtresses continuaient naturellement à débattre comme si Andzrel n'était même pas présent.

— Andzrel va vous le présenter, répondit la prêtresse Baenre comme si elle le lui avait soumis quelques instants plus tôt et lui avait permis d'en démontrer la valeur.

Le maître d'armes demeura impassible, et cela malgré l'insulte.

— Nous allons installer une puissante ligne de défense en travers de l'entrée du défilé. Quelques centaines de soldats devraient suffire pour la créer, mais nous allons augmenter leur nombre à un millier. Le reste de nos troupes constituera notre réserve et nos soldats serviront à sécuriser différents petits tunnels et cavernes proches. (Andzrel reposa sa baguette et regarda les prêtresses, son visage n'exprimant aucune émotion à l'exception de l'éclat déterminé qui illuminait son regard.) Je veux laisser les duergars venir jusqu'à nous pour les détruire entre les Piliers du Chagrin. Lorsqu'ils en auront assez de perdre leurs soldats sur nos lignes défensives, nous les poursuivrons dans le défilé et massacrerons leurs guerriers et leurs esclaves en masse.

— Et si les duergars décidaient de ne pas forcer le passage au niveau des Piliers ? demanda Mez'Barris en s'adressant directement à Andzrel.

— Les duergars envahissant notre domaine, Mère Matrone, ce sont eux qui doivent agir et avancer. S'ils venaient à se détourner des Piliers, nous pourrions les faire attendre car nos voies de ravitaillement sont bien plus courtes que les leurs. Et ils devront choisir alors entre poursuivre leur route ou rebrousser chemin.

Mez'Barris examina la carte en réfléchissant à la réponse d'Andzrel.

— Très bien, finit-elle par répondre. Je veux que nous puissions rejoindre cet endroit au plus vite. Allongez de deux heures la marche quotidienne des troupes. Si nous parvenons à atteindre les Piliers du Chagrin en trois jours, nous devrions avoir un peu de temps pour nous reposer avant de livrer bataille. Et je désire que nos unités les plus rapides rejoignent le plus vite possible les Piliers afin de nous prémunir de toute mauvaise surprise. J'espère qu'une bonne centaine d'éclaireurs seront en poste en haut du défilé d'ici une journée et demie. Mais à présent je vous prie de nous excuser, mes sœurs et moi, car j'aimerais discuter avec elles de la meilleure façon d'employer nos talents dans le conflit à venir.

Andzrel s'inclina bien bas et se retira du pavillon. Nimor suivit le maître d'armes Baenre, les deux drows flanqués d'une poignée d'autres officiers. La grande tente avait été montée dans un grand tunnel arrondi bondé de soldats et de lézards de somme, les innombrables étendards des différentes Maisons s'étirant au loin au hasard de l'élévation du passage.

— Zhayemd, dit Andzrel, je veux que tu prennes le commandement de notre avant-garde comme l'a suggéré la Mère Matrone Del'Armgo. Prends la tête de la cavalerie Agrach Dyrr et précipite-toi tout du long. L'absence d'informations concernant l'armée duergar me rend nerveux. Je vais également donner l'ordre à d'autres cavaliers de se joindre à vous afin que votre compagnie puisse tenir la passe si jamais le pire arrivait.

— Je dois tout d'abord consulter ma haute prêtresse, répondit Nimor même s'il n'en avait pas la moindre intention. (Le maître d'armes, qui se trouvait encore sous la puissante coupe de l'enchantement magique de Nimor, lui ferait confiance quoi qu'il lui dise.) Mais je pense qu'elle va appuyer cette proposition.

— C'est parfait, déclara Andzrel en atteignant le campement Baenre. (Il donna une tape sur l'épaule de Nimor.) Si tu rencontres les duergars à un endroit insolite, fais-le-moi savoir immédiatement. Je ne veux pas que tu commettes d'impairs. Tu représentes les yeux de notre armée.

— Ne vous inquiétez pas, Maître Andzrel, lui dit Nimor en souriant. Je n'ai pas l'intention de laisser le hasard s'en mêler.

Jezz l'Estropié était accroupi maladroitement dans l'ombre d'un mur délabré et regardait une grosse tour ronde à deux pas de là, en travers d'une petite place.

— C'est là, dit-il. C'est la tour du tyrannœil. Une volée de marches mène à la porte de l'édifice ; cette dernière n'est pas verrouillée mais elle est protégée par des pièges magiques mortels. Vous pouvez apercevoir plusieurs petites fenêtres dans les étages supérieurs qui sont peut-être suffisamment larges pour qu'un drow de petite taille puisse s'y infiltrer. Nous n'avons toutefois pas essayé de pénétrer dans la tour par ces ouvertures.

Ryld, qui était accroupi juste à côté de Jezz, se pencha pour regarder lui aussi. La tour ressemblait à la description du drow et elle était entourée des ruines tentaculaires de Myth Drannor. Après avoir utilisé la magie de Pharaun pour accélérer leur voyage jusqu'à l'ancienne capitale elfique et s'être reposés quelques heures pour se préparer à l'affrontement, les membres de la compagnie avaient passé la majorité de la nuit à se battre dans les ruines pour rejoindre la tour.

Myth Drannor n'était quasiment plus qu'une vaste ruine de pierres blanches envahie par les arbres et les plantes, mais elle avait été jadis une cité magnifique. L'ancienne cité des elfes de la surface n'était peut-être pas aussi grande que Menzoberranzan ou aussi étonnamment majestueuse que Ched Nasad dans son architecture, mais elle possédait une élégance et une beauté qui rivalisaient, et surpassaient presque, les meilleures œuvres architecturales drows.

Ryld jeta un regard prudent en direction des toits.

— Je ne vois plus les diables, dit-il. Ils se sont retirés pour organiser leur prochaine attaque en attendant des fiélons plus puissants afin de nous abattre.

— Dans ce cas, nous devrions profiter de cet instant de répit pour agir, déclara Quenthel. (Elle s'avança également pour examiner la tour.) Je ne vois rien qui me pousse à changer nos plans. Pharaun, lance ton sort.

— Vos désirs sont des ordres, chère Quenthel, commença le mage, mais je dois tout de même vous rappeler que je ne suis pas complètement d'accord avec ce stratagème visant à…

Ses compagnons lui jetèrent des regards pleins de colère et Pharaun s'interrompit de lui-même. Il poussa un soupir et fit un petit geste preste de la main.

— Bon, très bien.

Le mage se redressa et prononça avec soin les paroles de son sort, leurs puissantes syllabes résonnant d'une aura arcanique. Une vague intangible parut traverser Ryld et les autres. Le maître d'armes sentit ses forces et sa rapidité quitter ses membres et *Pourfendeuse* lui parut subitement plus lourde entre ses mains, sa lame brillante prenant également un éclat terne. Ryld n'était pas versé dans l'art de la magie, mais comme tous les autres drows expérimentés, il s'était équipé au cours des années de différents objets et enchantements magiques qui permettaient d'augmenter sa vitesse, sa force, la résistance de son armure ou encore les capacités destructrices de ses armes. Le sort de Pharaun annulait temporairement toute la magie dans son aire d'effet, Ryld et ses compagnons perdant tous les avantages que leur procuraient leurs objets magiques. Un des effets les plus étranges fut la soudaine immobilité du redoutable fouet-serpent de Quenthel. L'instant d'avant, les serpents s'agitaient et sifflaient, vigilants et méchants, et celui d'après ils pendaient mollement à l'extrémité du manche de l'arme.

— Ne vous éloignez pas de moi si vous désirez rester dans l'aire d'effet de mon sort, leur dit Pharaun.

Il se mordit les lèvres avec nervosité. À l'intérieur de la zone d'anti-magie qu'il venait de créer, il ne pouvait plus lancer de sorts et sa redoutable collection d'objets et de protections magiques était également inerte. Le mage dégaina son arbalète de poing et libéra partiellement sa dague dans son fourreau.

— J'ai l'impression d'aller combattre un dragon avec un simple couteau, dit-il entre ses dents.

Ryld lui donna une tape sur l'épaule et se releva. Il rengaina *Pourfendeuse* et sortit lui aussi son arbalète.

— Tu as raison, mais ton sort vient de rendre également inutiles les crocs de ce même dragon, lui dit-il.

— Allons-y, déclara Quenthel.

Elle paraissait également quelque peu mal à l'aise. Elle ne se souciait bien évidemment pas du silence surprenant de son arme vipérine. Sans attendre, elle avança en bondissant sur la place et gravit précipitamment les marches qui menaient à la porte de la tour. Les autres la suivirent en plissant des paupières, l'aube se levant peu à peu. Ryld s'assura de garder un œil sur les rues et les murs délabrés situés derrière eux pour prévenir toute attaque des habitants monstrueux de Myth Drannor. La dernière chose dont ils avaient besoin était qu'un groupe de diables assoiffés de sang les attaque alors qu'ils ne possédaient plus aucune faculté magique.

Devant la porte de la tour, Quenthel laissa passer Jeggred. L'imposant draegloth s'avança et ouvrit la porte violemment avant de bondir à l'intérieur. Le ciment liant les pierres se craquela et tomba sur les marches en pierre. Quenthel le suivit de près, Danifae et Valas juste derrière. Ryld regarda en arrière une dernière fois et vit Jezz resté en retrait.

— Vous ne venez pas ? demanda-t-il au Jaelre.

— Je suis seulement là en tant qu'observateur, répondit Jezz. Vaincre le tyrannœil est l'objectif de votre mission, pas le mien. Si vous survivez, je vous rejoindrai d'ici quelques minutes.

Ryld se renfrogna et pénétra finalement dans la tour. Ils se trouvaient dans une sorte de vestibule éclairé par de petits rayons de lumière obliques qui s'infiltraient par les fissures criblant les murs de la tour. À l'extrémité opposée de la pièce se tenait une autre porte. Le vestibule avait peut-être été jadis un endroit majestueux et impressionnant, mais les carreaux recouvrant le sol étaient craquelés et fissurés par des champignons vert profond et les fiers étendards et tapisseries accrochés aux murs n'étaient plus que des morceaux d'étoffe en lambeaux. Pharaun se tenait à proximité et examinait un symbole complexe gravé dans une pierre au sol. Le symbole n'était pas plus gros que sa main et ses nombreuses courbes et lignes formaient un dessin complexe.

— C'est un symbole de discorde, déclara le mage. Si le sort d'anti-magie ne nous protégeait pas, nous nous serions attaqués les uns aux autres avec une rage meurtrière… mais nous n'avons pas vraiment besoin de symbole pour ça, n'est-ce pas ?

— La salle suivante ? demanda Ryld.

Jeggred s'était déjà avancé devant la porte. Le draegloth l'ouvrit et la franchit rapidement, les autres derrière lui, pour pénétrer dans une salle ronde ressemblant au fond d'un puits. La plupart des étages supérieurs s'étaient effondrés depuis longtemps, le sol recouvert de décombres et de gravats, de grandes poutres de bois apparaissant ici et là au milieu de la tour. Des tas de pierres gênaient également les déplacements dans la salle.

Ryld scruta l'espace vide au-dessus de lui, à la recherche du monstre qui était supposé s'y cacher. Les autres l'imitèrent mais tout était tranquille.

— Je ne vois aucun tyrannœil, lança Jeggred.

Ryld allait lui répondre lorsqu'une chose au-dessus d'eux leur répondit d'une voix rauque et horrible.

— Bien sûr que vous ne me voyez pas, espèces d'imbéciles ! Je suis invisible !

La créature les attaqua presque aussitôt. À proximité du haut de la tour en ruine, plusieurs rayons d'énergie magique scintillants (les rayons meurtriers d'un tyrannœil pouvaient blesser, paralyser, charmer ou même désintégrer ses adversaires) jaillirent en direction des drows, un grand arc

électrique invoqué par le monstre s'ajoutant aux rayons. Ryld ne parvenait pas à localiser l'origine de la magie.

Les rayons et l'éclair électrique grésillant disparurent subitement au-dessus de la tête des drows, annulés par la zone d'anti-magie de Pharaun. La créature essaya de nouveau de prendre les drows pour cibles avec d'autres rayons et un puissant sort incanté de sa voix profonde et grondante, mais ils ne réussirent pas mieux.

Ryld dirigea son arbalète vers le haut du conduit et tira au hasard en jugeant de l'endroit où les rayons avaient été émis, son carreau quittant son arme de jet avec expertise. Un cri de douleur aigu lui révéla qu'il ne s'était pas trompé. Valas, Danifae et Pharaun tirèrent à leur tour, Jeggred s'emparant d'une grosse pierre pour l'envoyer avec force et rapidité dans les ténèbres au-dessus de lui. Même s'il n'avait pas été invisible, l'épaisse peau chitineuse d'un tyrannœil était capable de résister à de nombreuses attaques et réussir à toucher la créature invisible était vraiment une action difficile. Quelques carreaux réussirent toutefois à pénétrer ses plaques de chitine.

Le mage tyrannœil comprit visiblement, et rapidement, la nature de la protection qui entourait le groupe de drows. Au lieu de frapper directement les elfes noirs, il dirigea son regard meurtrier vers les débris recouvrant encore les étages supérieurs. Un rayon enflammé brûla la base d'une grosse poutre de bois qui était fichée dans le mur de la tour et le monstre la saisit avec son rayon de télékinésie pour la lancer sur Valas qui le criblait de flèches avec son arc court. L'éclaireur se jeta sur le côté juste à temps pour éviter d'être écrasé par la grosse poutre, mais il perdit l'équilibre et s'effondra parmi les gravats. De la poussière et des raclements envahirent l'air. Sans perdre une seconde, le tyrannœil s'intéressa à une autre poutre de bois. Dans l'intervalle, la créature entonna une nouvelle incantation de sa voix grondante.

— Il faut atteindre les étages supérieurs, déclara Quenthel. La créature se trouve à l'extérieur de l'aire d'effet du sort de Pharaun.

— Me demandez-vous de sauter dans les airs ? lui demanda Pharaun. (Il évita une grosse pierre de maçonnerie qui tomba des étages supérieurs et leva une fois encore son arbalète.) Le globe d'anti-magie qui nous protège nous empêche également de voler ou de léviter pour le…

— Pour l'amour de Lolth ! s'exclama Ryld. Signez-vous pour parler !

Valas glissa sur le côté pour profiter d'une meilleure position de tir. Il banda son arc court et tira une nouvelle flèche. Le tyrannœil poussa un horrible cri strident. Ses rayons oculaires disparurent un instant et les poutres et les pierres s'arrêtèrent de tomber du dessus.

— Le tyrannœil s'est reculé au-dessus d'un étage à moitié intact, se signa Valas. Il va falloir monter pour l'attaquer à présent.

Ryld examina avec attention les murs intérieurs de la tour en ruine. Quatre des étages inférieurs étaient visiblement effondrés, deux ou trois autres étages encore intacts dans la partie supérieure de l'édifice. Il lui faudrait escalader le mur sur une hauteur de dix-huit mètres environ, les pierres représentant toutefois un danger en raison de leur délabrement. Un grimpeur expérimenté saurait utiliser avec talent les poutres qui soutenaient jadis les étages, mais le guerrier drow n'oserait jamais faire une telle chose.

— Escalader ce mur ne me dit rien qui vaille, déclara Ryld.

— Moi non plus, répondit Danifae. La créature sait que nous sommes protégés par un sort d'anti-magie. Va-t-elle croire que nous allons l'annuler afin de pouvoir l'attaquer ?

— C'est possible, dit Pharaun. (Le regard sévère du maître d'armes le poussa à recourir au langage secret des drows.) On aurait peut-être dû étudier la situation avec davantage de circonspection avant d'accepter la mission des Jaelre.

Pharaun, comme les autres, avançait avec prudence au milieu des gravats du rez-de-chaussée de la tour, son regard perçant les étages supérieurs.

Le mage tendit le cou et cria à l'attention de la créature.

— Hé ! ho ! Messire tyrannœil ! Au vu de l'impasse dans laquelle nous nous trouvons tous, consentiriez-vous à parlementer ?

Le visage de Quenthel se voila d'une expression furibarde.

— Tu oses parler en notre nom à tous, mage ? grogna-t-elle.

Une voix rauque se fit de nouveau entendre dans les étages supérieurs de la tour délabrée.

— Parlementer ? Pour quoi faire ? C'est vous qui êtes entrés dans ma tour, espèces d'imbéciles !

— Pharaun…, commença à dire Quenthel.

— Vous possédez un livre que nous désirons, répondit le mage en faisant mine de ne pas entendre la haute prêtresse. Je crois qu'il se nomme le Geildirion de Cimbar. Donnez-le-nous et nous ne vous importunerons plus.

Le tyrannœil se tut un instant en réfléchissant apparemment à son offre. Quenthel foudroya le mage du regard, mais comme ses autres compagnons, elle écouta attentivement la réponse de la créature.

— Ce livre est extrêmement précieux, finit par dire le monstre. Je ne le céderai pas parce qu'un misérable elfe noir me le demande. Partez d'ici et je consentirai à épargner vos vies.

Quenthel grogna en prenant la parole.

— Comme si nous pouvions nous attendre à autre chose. (Elle fit un petit geste de la main pour attirer l'attention des autres et se signa.) À trois, Pharaun va annuler son sort d'anti-magie. Danifae et Ryld, vous allez me suivre dans le conduit. Pharaun, lorsque nous serons arrivés à mi-hauteur, tu te téléporteras avec Jeggred dans les étages supérieurs et vous attaquerez la créature par surprise, son attention fixée sur la défense du conduit. Valas, tu restes ici et tu couvres notre ascension en criblant le monstre de tes flèches. Et rejoins-nous aussi vite que possible dès que nous serons arrivés en haut de la tour.

La haute prêtresse Baenre n'attendit pas la réponse de ses compagnons et commença à compter sur-le-champ.

Un, deux… trois !

Pharaun fit un petit geste de la main et annula son sort d'anti-magie. Ryld sentit la puissance magique de sa ceinture, de ses gantelets et de son épée large envahir de nouveau son corps. Il dégaina *Pourfendeuse* et commença à s'élever dans la tour en utilisant la broche de Melee-Magthere qui lui permettait de léviter dans les airs. Avec de la chance, la capacité de l'épée à annuler les enchantements le protégerait en partie des attaques du mage tyrannœil.

Quenthel et Danifae s'élevèrent dans les airs à sa suite, leurs trois silhouettes noires et gracieuses flottant doucement dans les ténèbres. Pharaun s'avança à côté de Jeggred et observa leur progression, sa main posée sur l'épaule poilue du draegloth.

Le plafond de la tour abritait une ouverture circulaire sur le côté qui était encombrée par les vestiges de l'ancien escalier qui devait relier les différents étages. Ryld jeta un coup d'œil en direction de l'ouverture en s'attendant à tout instant à ce que la mort en jaillisse.

Et le mage tyrannœil ne le déçut pas.

Un rayon verdâtre brillant apparut subitement en direction du maître d'armes. Il le repoussa avec *Pourfendeuse* et sentit un picotement dans la poignée de son arme, l'épée large ayant réussi à détruire le rayon meurtrier. À côté de lui, Danifae poussa un glapissement et évita un redoutable

éclair qui avait pris pour cibles les trois elfes noirs, une odeur de bois brûlé et d'ozone emplissant finalement l'air.

Des flèches sifflèrent dans le conduit et frôlèrent le maître d'armes, Valas visant leur ennemi toujours invisible. Ryld poussa un grognement de défi et accéléra encore davantage sa lévitation. Un autre sort frappa Quenthel, un sort de dissipation de la magie qui annula sa lévitation. Elle battit des bras dans l'air et tomba rapidement en direction du sol. Ryld tendit le bras pour la rattraper, mais la haute prêtresse se trouvait hors de portée. Elle frappa brutalement les décombres en bas de la tour après une chute de douze mètres dans le conduit. La prêtresse Baenre s'écrasa dans les gravats à l'instar d'une véritable météorite et disparut sous la poussière et les pierres.

— Continuez ! cria Danifae. Nous y sommes presque !

Le mage tyrannœil devait avoir tiré la même conclusion. Un instant plus tard, une barrière de glace solide apparut et condamna la partie supérieure de la tour, les drows prisonniers en dessous.

— Par les Neuf Enfers ! grogna Ryld.

Danifae jeta un regard mauvais en direction de la barrière.

— Nous pourrions peut-être…

Jezz l'Estropié apparut au même moment au rez-de-chaussée de la tour. Il se retourna brusquement en direction de l'entrée qu'il venait de franchir et lança un sort vers l'extérieur avant de refermer violemment la porte.

— Quoi que vous fassiez, je vous prie de continuer, cria le drow Jaelre. Les diables reviennent en nombre !

Ryld regarda la plaque de glace qui recouvrait le sommet de la tour, puis il lorgna le sol encombré de gravats en contrebas. Quenthel, immobile, était à moitié ensevelie par les pierres. Des crépitements arcaniques résonnaient au-dessus de la glace, indiquant que Pharaun et Jeggred avaient localisé leur adversaire, mais la barrière invoquée par la créature avait littéralement scindé le groupe en deux. Si Ryld ne se préoccupait pas de rejoindre ses deux compagnons prisonniers avec le monstre, ce dernier parviendrait peut-être à les détruire, mais Quenthel était blessée ou morte sous les gravats.

— Je continue, décida Ryld. Il est inutile de retourner en bas. Valas, Jezz, aidez Quenthel !

Il arriva sous le plafond de glace scintillant et le frappa avec *Pourfendeuse*, son épée large possédant la faculté de détruire les enchantements. Des morceaux de glace tranchants comme des rasoirs voltigèrent à l'endroit où le maître d'armes avait frappé la plaque, mais l'épée ne parvint pas à dissiper le sort du tyrannœil. Ryld lança un juron et essaya une fois encore, en vain.

Au rez-de-chaussée, la porte donnant sur l'extérieur de la tour résonnait de coups puissants. Valas rangea son arc et s'avança au milieu des pierres et des décombres en direction de l'endroit où la haute prêtresse était tombée.

Jezz l'Estropié grogna quelque chose et incanta un sort qui invoqua une masse de toiles d'araignée gluantes dans la salle. Il incanta un autre sort et s'élança dans les airs en abandonnant Valas et Quenthel en contrebas.

— Oublie la prêtresse ! cria-t-il à Valas. Rejoins-moi si tu veux vivre !

L'éclaireur grimaça de frustration.

— Je ne peux pas escalader et la porter en même temps ! répondit-il d'un ton brusque, d'autres coups résonnant à la porte, des éclats de bois et de métal commençant à voltiger.

La porte de la tour ne pourrait pas supporter d'autres coups. Valas leva les yeux vers le plafond du conduit puis regarda Quenthel ; il retira la broche de la Maison Baenre qui ornait l'épaule de la Maîtresse de l'Académie. Son fouet-serpent s'agita brusquement et Yngoth tenta de mordre

l'éclaireur, mais Valas recula tant bien que mal et accrocha la broche à sa tunique.

— J'essaie de sauver ta maîtresse, aboya-t-il en direction du fouet magique.

L'éclaireur se rapprocha de nouveau et saisit Quenthel par les bras en invoquant le pouvoir de la broche familiale pour léviter dans les airs.

Dans l'intervalle, Ryld continuait à examiner la plaque de glace.

— Bon, je recommence, grommela-t-il.

Il recula, cala ses pieds contre le mur de la tour et leva *Pourfendeuse* devant lui pour charger la barrière de glace. Ryld poussa un cri de rage et frappa violemment la plaque avec son épée large, la lame traversant la glace magique, un froid insoutenable envahissant son corps. Il ne tint pas compte de la douleur et frappa la glace une fois encore, et encore… jusqu'à ce que la barrière se brise en une douzaine de blocs et tombe en contrebas. Sans attendre ses compagnons, le maître d'armes s'élança dans le repaire du tyrannœil.

Chapitre 16

Depuis la mort de Seyll vingt-quatre heures plus tôt, Halisstra se demandait s'il n'aurait pas été préférable pour elle de se joindre à la prêtresse d'Eilistraée et de feindre la conversion. Cette ruse ne l'aurait probablement pas réunie avec ses compagnons, mais elle aurait au moins pu profiter d'un abri, de plusieurs repas et aurait peut-être même eu l'occasion de récupérer son équipement au lieu de devoir marcher dans les bois gelés. L'aube se rapprochant, elle ne trouva comme refuge qu'une simple cavité froide et humide entourée de grosses pierres et d'arbres dépouillés de leurs feuilles. Frissonnant de froid, elle retira le sac à dos qu'elle avait volé et le fouilla complètement en espérant y trouver une chose importante qu'elle n'aurait pas vue la première fois… ou peut-être même un petit morceau de nourriture.

Seyll et ses fidèles n'avaient pas prévu de voyager plus de quelques heures. Elles n'avaient pas emporté beaucoup de matériel ; Halisstra aurait fait de même si elle avait envisagé un petit voyage dans une caverne voisine de Ched Nasad située à deux ou trois kilomètres. Et elles ne s'étaient pas non plus équipées dans l'éventualité de la fuite de leur prisonnière.

Avec l'arbalète dérobée à Xarra et les chants *bae'qeshel* qu'elle maîtrisait, elle avait de grandes chances de pouvoir chasser un gibier, mais au cours de ses nombreuses heures d'errance dans les bois, elle n'avait aperçu que de simples petits volatiles. Même si elle parvenait à tuer un animal pour se nourrir, elle n'avait aucun moyen de le cuisiner et elle commençait à soupçonner que la forêt elle-même intriguait contre elle.

La prêtresse Melarn était quasiment sûre qu'elle avait réussi à suivre la direction de l'ouest depuis sa libération. Si Seyll ne lui avait pas menti lorsqu'elle lui avait avoué se trouver à proximité de l'endroit de sa capture, Halisstra devait alors être à une ou deux nuits de marche de la rivière que Pharaun avait décrite dans sa vision. Le cours d'eau coulant du sud au nord quelque part devant elle, il lui paraissait difficile de le manquer tant qu'elle continuait à se diriger vers l'ouest.

Halisstra essaya de conserver constamment le soleil et la lune couchants devant elle, un peu sur la gauche, car ils devaient se trouver légèrement au sud à cette période de l'année. C'était du moins ce qu'elle avait observé en regardant Valas s'orienter dans les bois au cours des derniers jours. Elle ne savait bien évidemment pas si elle devrait remonter ou descendre la rivière lorsqu'elle l'atteindrait car elle ne pouvait pas savoir si elle croiserait le cours d'eau à l'endroit indiqué par le mage. Et elle commençait même à douter de trouver la rivière exacte de la vision de Pharaun. En une journée et demie, elle avait déjà traversé une dizaine de petits cours d'eau et même si elle ne pensait pas qu'ils puissent être décrits comme des rivières, elle n'avait tout simplement pas assez d'expérience du monde de la surface pour en être sûre.

— En outre, je pourrais tourner en rond dans les bois depuis des heures sans même le savoir, marmonna-t-elle.

La chose la plus raisonnable serait peut-être d'abandonner tout espoir de trouver les Jaelre et de chercher le sentier le plus direct pour quitter la forêt. Tôt ou tard, elle tomberait sur un village et pourrait mendier, emprunter ou voler de la nourriture et d'autres matériels… ou alors charmer un guide qui pourrait la conduire jusqu'au repaire des Jaelre.

Elle ferma les yeux afin de se représenter Cormanthor et les terres voisines. Elle savait qu'elle se trouvait dans la région orientale de la forêt : devrait-elle se diriger vers l'est, en direction du soleil levant ? Si ses souvenirs de la géographie de la surface ne la trompaient pas, cette région de la forêt possédait peu de villages humains à l'exception de Valherse. Devrait-elle plutôt se diriger vers le sud ? Un nombre plus important de vaux se trouvait dans cette direction, mais son voyage à travers la forêt pour rejoindre sa lisière n'en serait que plus rallongé. Elle rejeta le nord car elle était quasiment certaine qu'Arbrelfique se trouvait dans cette direction. En tout cas, quelle que soit la nouvelle direction qu'elle choisirait de suivre, elle s'éloignerait carrément des Jaelre et de sa mission divine.

— Cela serait bien plus facile si la déesse consentait à répondre à mes prières, ronchonna-t-elle.

Lorsqu'elle prit conscience de ce qu'elle venait de dire à voix haute, elle ne put s'empêcher de regarder autour d'elle et de poser une main sur sa bouche. Lolth n'appréciait pas vraiment les fidèles geignards.

Elle passa une journée misérable, froide et humide, recroquevillée au milieu des pierres de sa cachette, son esprit sombrant dans la Rêverie. Elle aurait dû avoir la présence d'esprit de demander à Féliane de la guider jusqu'aux Jaelre ou du moins de lui prendre sa cape et son sac avant de lui donner l'ordre de partir dans les bois. Les rôdeurs du Seigneur Dessaer étaient déjà probablement lancés sur ses traces et ils ne se montreraient pas très cléments avec elle si jamais ils venaient à la capturer de nouveau. Malgré cela, Halisstra commençait à croire qu'une exécution rapide entre les mains des elfes de la surface serait peut-être préférable à une mort d'inanition solitaire et trop longue dans cette forêt infinie.

Elle se releva à la nuit tombante, rassembla son équipement et s'extirpa tant bien que mal de sa cachette. Elle se redressa au milieu de la forêt et se tourna vers l'ouest, puis le sud, et de nouveau vers l'ouest. Le sud lui permettrait peut-être de croiser un village elfique ou humain, mais elle ne parvenait pas à abandonner l'idée de retrouver ses compagnons. Elle allait de nouveau marcher vers l'ouest et si elle ne trouvait pas la rivière de Pharaun avant l'aube, elle réfléchirait une fois encore à abandonner tous ses efforts.

— En route pour l'ouest, se dit-elle.

Elle marcha quelques heures en essayant de garder la lune sur sa gauche, même si elle la ressentait davantage qu'elle ne la voyait. La nuit était froide et de minces nuages filaient dans le ciel, les fortes bourrasques de vent qui les faisaient avancer ne soufflant pas sous la canopée des arbres. Les bois étaient frais et silencieux, et très certainement sombres pour un habitant de la surface, mais aux yeux de Halisstra, le clair de lune lui paraissait baigner la forêt d'un océan d'ombres argentées scintillantes. Elle s'arrêta pour examiner le ciel afin de savoir si elle ne laissait pas trop la lune modifier sa trajectoire lorsqu'elle entendit le bruit discret d'un cours d'eau.

Elle avança à pas furtifs en direction de l'eau, ses bottes glissant sur le sol de la forêt, et se retrouva bientôt sur la berge d'une grande rivière aux eaux profondes qui couraient dans un lit caillouteux. Elle n'avait jamais vu de rivière aussi grande, elle mesurait entre neuf et douze mètres, et elle coulait de la gauche vers la droite.

— C'est vraiment elle ? souffla-t-elle.

Le cours d'eau semblait suffisamment grand et se trouvait à l'endroit où elle s'attendait à le trouver, c'est-à-dire à une journée et demie de marche du lieu de sa capture. Halisstra s'accroupit et examina les eaux de la rivière en réfléchissant. Si elle se trompait, elle pourrait très bien suivre la rivière et se retrouver dans une zone isolée et déserte de la forêt et mourir de faim et de froid. Mais

ces perspectives n'étaient vraiment pas joyeuses quoi qu'elle décide de faire. Halisstra grogna et partit sur la gauche. Elle n'avait plus rien à perdre.

Elle réussit à parcourir deux kilomètres de plus avant que ses efforts et le froid rendent de nouveau sa faim quasi intolérable ; elle décida de s'arrêter et de se nourrir des quelques piètres provisions qu'elle avait conservées. La prêtresse Melarn retira son sac à dos de ses épaules et regarda aux alentours lorsqu'un étrange sifflement résonna dans l'air. Sans même y réfléchir, Halisstra se jeta à terre car elle connaissait ce bruit.

Deux carreaux d'arbalète l'effleurèrent, le premier s'enfonçant dans le tronc d'un arbre voisin et l'autre rebondissant sur la manche de son armure. Halisstra effectua un roulé-boulé pour se réfugier derrière l'arbre et entonna précipitamment un chant d'invisibilité afin de se prémunir d'autres attaques de la sorte. Son regard fut cependant attiré par le carreau fiché dans la manche de sa cotte de mailles. Il était petit et noir, des plumes rouges à son extrémité ; c'était le carreau d'une arbalète de poing drow.

Plusieurs ombres furtives s'avancèrent dans les bois pour se rapprocher, leur présence révélée par le bruissement des feuilles au sol ou les petits sifflements d'alerte échangés entre ses agresseurs. Halisstra se releva avec prudence, toujours cachée derrière le tronc d'arbre.

— Arrêtez de tirer, dit-elle d'une voix basse et profonde. J'ai tué la prêtresse d'Eilistraée qui portait ces symboles. Je sers la Reine Araignée.

Un chant *bae'qeshel* permit de conférer à ses paroles une sincérité indéniable.

Plusieurs drows se rapprochèrent, leurs pas bruissant doucement dans la végétation. Halisstra aperçut des drows mâles vêtus de tuniques vertes et noires qui avançaient furtivement dans la forêt à l'instar d'un groupe de panthères. Ils lorgnèrent les ombres afin de la localiser, mais son invisibilité la dissimulait complètement.

Elle posa sa main sur la poignée de l'épée de Seyll et changea légèrement de position afin de lever son bouclier au cas où les drows trouveraient le moyen d'annuler son invisibilité.

Un des drows situés devant elle s'arrêta un instant.

— Nous vous cherchions, cria-t-il.

— Vraiment ? répondit Halisstra. Je désire voir Tzirik. Pouvez-vous me conduire jusqu'à lui ?

Les guerriers Jaelre s'immobilisèrent tous. Ils agitèrent rapidement leurs doigts, les drows utilisant le langage des signes propre aux membres de leur race. Le guerrier qui s'était adressé à elle se raidit et baissa son arbalète.

— Votre groupe de toilards est arrivé à Bastion-Minauth il y a trois jours, dit-il. Vous aviez été séparés ?

En espérant que Quenthel et les autres n'avaient rien fait pour s'attirer l'inimitié des Jaelre, Halisstra décida de répondre en toute honnêteté.

— C'est exact, répondit-elle.

— C'est très bien alors, répondit l'étranger. Le Grand Prêtre Tzirik nous avait donné l'ordre de vous retrouver. Nous allons donc vous conduire jusqu'à lui. Il décidera du sort à vous réserver.

Halisstra annula son invisibilité et opina de la tête. Les drows Jaelre l'encerclèrent et ils partirent tous rapidement en direction du sud, en suivant la rivière. Elle n'avait pas la moindre idée de l'endroit où elle se trouvait, mais les guerriers semblaient bien connaître les lieux. En moins de une heure, ils atteignirent un bastion en ruine, ses murs blancs scintillant au clair de lune. Le cours d'eau passait à quelque distance de la forteresse.

J'avais vu juste, se dit Halisstra avec une certaine surprise.

Elle avait maintenu sa trajectoire deux nuits durant et s'était seulement éloignée de quelques

kilomètres de trop sur la droite. Elle se demanda ce qui se serait passé si elle avait franchi la rivière et poursuivi sa route. Cette seule pensée la fit frémir.

Les éclaireurs Jaelre guidèrent Halisstra à l'intérieur du bastion en ruine et passèrent à proximité de plusieurs gardes tapis dans leurs cachettes, leurs regards vigilants tournés vers la forêt. Elle s'aperçut que l'endroit était en bien meilleur état que son apparence extérieure ne le laissait supposer. Ses gardes l'escortèrent dans une modeste salle décorée uniquement d'un grand âtre, dans lequel brûlait un feu, et d'une collection de trophées de chasse, en grande partie des créatures de la surface que la prêtresse Melarn ne reconnut pas. Elle attendit longtemps seule, sa faim et sa soif augmentant, mais un drow de petite taille aux épaules musclées apparut finalement, le visage recouvert d'un voile noir de cérémonie.

— J'ai vraiment de la chance, dit-il d'une grosse voix. En trois jours de temps et par deux fois, des fidèles de la Reine Araignée sont venus dans ma résidence pour me rencontrer. Je commence à croire que Lolth aimerait que je reconsidère ma loyauté vis-à-vis du Seigneur Masqué.

— Vous êtes Tzirik ? demanda Halisstra.

— Lui-même, répondit le prêtre en croisant les bras, son regard la dévisageant. Et vous devez être Halisstra.

— Je suis Halisstra Melarn, Première Fille de la Maison Melarn, la Deuxième Maison de Ched Nasad. Je crois que mes compagnons sont là.

— En effet, dit Tzirik. (Il lui adressa un sourire glacial.) Mais une chose à la fois. Je vois que vous portez les symboles d'une prêtresse d'Eilistraée. Comment vous les êtes-vous procurés ?

— Comme je l'ai dit à vos guerriers, mon groupe a été attaqué par des elfes de la surface à cinq jours de marche de cet endroit. Mes compagnons ont réussi à s'échapper, mais j'ai été capturée et conduite dans un lieu baptisé Arbrelfique. C'est dans ma cellule qu'une femelle dénommée Seyll Auzkovyn est venue me voir en essayant de m'endoctriner dans les rangs de la Vierge Noire.

— Une idée vraiment imbécile, déclara Tzirik. Mais je vous prie de poursuivre.

— Je l'ai laissée croire que je pourrais être convertie, dit Halisstra. Elle m'a proposé de participer à un rituel qui devait avoir lieu il y a deux nuits de cela au milieu de la forêt. J'ai trouvé le moyen de m'enfuir au cours du trajet qui devait nous conduire sur le site de la cérémonie.

Elle posa les yeux sur la cotte de mailles et les armes qu'elle portait. La naïveté de Seyll l'étonnait encore. La prêtresse d'Eilistraée ne paraissait pas du tout stupide, mais elle avait pourtant méjugé Halisstra, une chose qui lui avait été fatale.

— En tout cas, conclut-elle, j'ai pris la liberté d'emprunter certaines des possessions de Seyll, la prêtresse d'Eilistraée, car les bonnes gens d'Arbrelfique m'avaient confisqué mes armes et mon armure.

— Et vous aimeriez retrouver vos compagnons à présent ?

— Oui… si d'aventure ils ne sont pas morts ou prisonniers, répondit-elle.

— En aucun cas, dit le prêtre. Ils m'ont demandé de leur accorder un service des plus inhabituels et j'ai donc réfléchi à ce qu'ils pourraient m'offrir en échange de mon temps et de mes efforts. S'ils réussissent, ils seront de retour dans un ou deux jours. La question est maintenant de savoir si vous serez là pour les accueillir ?

Halisstra fronça les sourcils et demeura silencieuse. Le grand prêtre se dirigea vers l'âtre et saisit un tisonnier posé sur un support à côté du feu. Il poussa doucement les bûches rougeoyantes.

— Les individus qui vous ont abandonnée aux habitants de la surface m'ont raconté une bien étrange histoire, dit le prêtre. Il va sans dire que vous devez vous demander ce qu'ils ont bien pu me dire… ce qui est bien évidemment impossible. La chose la plus raisonnable serait de tout me raconter

vous-même.

— Mes compagnons n'apprécieront peut-être pas cela lorsqu'ils reviendront, dit Halisstra.

— Vos camarades ne sauront même pas que vous êtes venue ici si vous ne satisfaites pas ma curiosité, Maîtresse Melarn, déclara Tzirik. (Il reposa le tisonnier et s'assit dans un fauteuil près du feu.) Alors, pourquoi ne pas commencer par le début ?

Ryld était tapi au milieu d'un brouillard acide et mortel et il faisait de son mieux pour ne pas respirer, et cela malgré son envie de reprendre son souffle. Sa peau brûlait comme si un liquide enflammé avait été déversé sur tout son corps et d'horribles cloques commençaient déjà à apparaître sur sa peau d'ébène exposée à l'air. S'il demeurait recroquevillé dans cette position, il mourrait inévitablement… mais la brume acide, à l'instar de plusieurs mains blanches et douces, entourait ses membres et gênait chacun de ses mouvements. Le maudit tyrannœil rôdait dans la salle sans que le maître d'armes parvienne à le localiser.

Un éclair brillant éclaira les vapeurs blanchâtres et se scinda en une douzaine d'arcs électriques qui transpercèrent le brouillard. Ryld se jeta sur le côté et tomba lentement à terre, les vapeurs amortissant sa chute, un coup de tonnerre tonitruant faisant trembler les pierres de la salle et ses dents dans sa bouche.

— Pharaun ! cria-t-il. Où se trouve ce foutu…

Il regretta immédiatement d'avoir pris la parole, des aiguilles acides emplissant son nez et sa gorge.

— Contre le mur est ! répondit le mage à quelques pas de lui.

Le Maître de Sorcere lança un autre sort en incantant aussi rapidement que possible. Dans l'intervalle, le mage tyrannœil grommela de noires syllabes afin d'incanter d'autres sorts. Un nouvel éclair jaillit dans la salle et des projectiles sifflèrent en gémissant vers leurs cibles respectives, les compagnons du mage drow criant, hurlant et jurant.

Ryld toucha finalement le sol. Il se trouvait contre un mur de pierre arrondi, la seule chose qu'il parvenait à distinguer dans la brume acide. Sans réfléchir, il avança du mieux qu'il put en espérant pouvoir s'extraire du nuage avant que l'acide brûle complètement les chairs de son visage.

Par la déesse, quel chaos ! pensa Ryld en taillladant les épais tentacules brumeux avec *Pourfendeuse*.

Le tyrannœil avait attendu que les compagnons annulent leur zone d'anti-magie pour le rejoindre au sommet de la tour et, depuis, il les avait criblés de tous les sorts qu'il maîtrisait.

— Les diables nous poursuivent ! cria Jezz par-delà le brouillard acide. Dépêchez-vous de finir ce que vous faites afin de récupérer le livre et de filer de cet endroit !

— « *Dépêchez-vous…* », répéta Ryld en faisant la grimace. *Quelle idée originale !*

Il s'élança en avant et se retrouva subitement libéré de la brume acide et létale. Personne d'autre ne se tenait à proximité, mais il entendait clairement ses compagnons se battre dans le nuage derrière lui.

— Par les Neuf Enfers ! grommela-t-il.

Ayant échappé à la brume surnaturelle, Ryld se rendit compte que l'étage où il se trouvait devait avoir été jadis une suite d'appartements de type royal. L'épaisse couche de poussière rouge qui tapissait le sol devait très certainement avoir été un tapis somptueux et les murs avaient été recouverts de carreaux orange et or pour représenter une forêt de la surface, ses arbres et ses feuilles teintés étrangement de rouge, d'orange et de jaune. Ryld toussa, ses yeux pleurant en raison du contact

avec les vapeurs nocives. Pendant sa fuite au milieu de la brume acide, il avait franchi une porte et se trouvait à présent dans une salle différente, un autre passage s'ouvrant à l'extrémité de la pièce.

Mais où puis-je bien être ? se demanda-t-il.

Une chose poussa un cri de rage devant lui et la salle par-delà le passage s'illumina de flammes magiques. Ryld souleva *Pourfendeuse* et se précipita dans l'autre salle, un combat féroce ayant lieu.

Danifae et Jezz luttaient contre deux diables écailleux et minces qui mesuraient presque trois mètres de haut, d'horribles fiélons aux grosses ailes qui combattaient avec des chaînes cloutées, leurs queues barbelées ruisselant d'un poison verdâtre [1]. Plusieurs diables mineurs sifflaient et s'agitaient entre les deux gros fiélons au milieu de la salle et tentaient de se joindre à la mêlée.

— Nous ne tiendrons pas longtemps contre ces diables ! cria Jezz.

Le Jaelre se battait avec un couteau à lame courbe dans une main et une flamme blanche magique et mortelle enveloppait son autre main. Un des deux gros diables bondit sur Jezz et frappa le drow avec ses chaînes cloutées, le Jaelre s'effondrant au sol. La créature se pencha au-dessus de sa victime hébétée pour la mordre à la gorge.

Ryld s'avança, lança une feinte haute afin que le diable lève son arme pour parer son attaque puis il s'accroupit rapidement pour le frapper au niveau du genou. L'énorme fiélon cria de douleur et tituba, ses ailes battant maladroitement l'air, du sang noir coulant de son horrible blessure. Le maître d'armes se rapprocha davantage et changea la position de ses mains sur la poignée de *Pourfendeuse* pour achever le monstre au sol, mais ce dernier répondit à son attaque avec un barrage de griffes et de crocs acérés, sa queue barbelée claquant l'air si rapidement dans sa direction qu'il évita de se faire transpercer par son dard grâce à la résistance de son plastron d'armure nain.

Ryld para les attaques avec force, chacune de ses actions lui évitant une mort certaine, mais d'autres diables (un groupe formé de créatures humanoïdes armées de barbillons en forme de pointes qui recouvraient leurs corps écailleux [2]) se rapprochèrent, leurs visages démoniaques déformés par une joie infernale.

— Des elfes noirs à dévorer ! dirent-ils en jubilant. Des cœurs de drows pour se repaître !

— Il faut sortir d'ici ! cria Danifae. Nous ne parviendrons pas à les retenir !

Elle fit tournoyer sa morgenstern avec force et expertise en affrontant l'autre gros diable et deux petits fiélons qui essayaient de la flanquer.

— Nous ne pouvons aller nulle part, lança Ryld d'un ton brusque. Le tyrannœil se trouve derrière nous !

Il sentit l'air résonner des sorts mortels qui s'échangeaient dans l'autre salle, ses chairs se hérissant au bruit des éclairs et des projectiles mortels.

On n'arrive à rien, pensa Ryld. *Nous sommes séparés et nous combattons deux adversaires redoutables.*

Les compagnons devaient se regrouper et se concentrer sur un ennemi à la fois ou alors quitter la tour et revenir plus tard, si d'aventure les habitants de Myth Drannor leur permettaient de battre en retraite. Il était plus que probable qu'ils allaient tous mourir dans cette tour désolée, encerclés et submergés par d'innombrables hordes de diables sanguinaires. Quenthel et Valas étaient même peut-être déjà morts.

Ça suffit ! se dit Ryld en se réprimandant. *Nous n'avons pas subi mille tourments pour finalement mourir ici !*

Il redoubla la force de ses attaques, s'approcha à quelques centimètres du gros diable et enfonça la lame de *Pourfendeuse* dans le cou écailleux de la créature. Le monstre essaya de le frapper de toutes ses forces mais il était assurément en train de mourir, ses griffes lacérant la pierre et l'air en

lieu et place du guerrier drow. Le maître d'armes bondit par-dessus le corps de la créature démoniaque pour attaquer le groupe de petits fiélons qui se rapprochaient déjà de lui.

Jezz se releva et sortit un parchemin de sa ceinture ; il incanta précipitamment une abjuration qui chassa plusieurs diables mineurs dans le royaume infernal dont ils étaient originaires.

Deux autres fiélons remplacèrent instantanément leurs camarades exilés.

— Il faut quitter cette salle ! cria le Jaelre. C'est le tyrannœil notre ennemi. Ces diables ne sont qu'une simple distraction !

Ryld fit la grimace en entendant les paroles de Jezz l'Estropié. S'ils tentaient de fuir, ils se feraient attaquer dans le dos. Il commença pourtant à reculer vers la porte menant vers le tyrannœil en espérant que la créature n'était pas en position de les voir. Il céda du terrain à contrecœur, ne voulant pas s'engager dans un nouveau combat alors que l'autre n'avait pas encore pris fin.

À sa grande surprise, un des fiélons posté de l'autre côté de la pièce disparut subitement, un de ses autres frères hurlant de douleur, des vipères plongeant leurs crocs dans sa nuque. Se frayant difficilement un chemin au milieu des lignes démoniaques, Valas et Quenthel apparurent finalement. L'éclaireur soutenait la prêtresse grièvement blessée et protégeait son flanc avec un de ses kukris pendant qu'elle battait l'air et ses ennemis avec son fouet-serpent.

Danifae et Ryld tirèrent avantage de la faiblesse momentanée des diables et frappèrent leurs ennemis proches. Quenthel s'effondra contre un mur, la baguette de soins de Halisstra dans sa main tremblante, et Valas, dégainant son second kukri, se jeta dans la mêlée en frappant et lacérant les diables dans le dos.

— Dépêchez-vous ! dit Quenthel d'une voix entrecoupée. Un diantrefosse [3] et une bonne douzaine d'autres diables arrivent juste derrière nous !

Ryld élimina un autre des diables au corps recouvert de pointes et Danifae éclata le crâne d'un autre avec une puissante attaque de sa morgenstern, la cervelle du démon éclaboussant le mur. En l'espace de quelques instants, les elfes noirs éliminèrent tous les diables présents dans la salle. Jezz sortit un autre parchemin et lut rapidement le sort qu'il contenait, la porte que Quenthel et Valas avaient franchie condamnée par un écran d'énergie jaune grésillant.

— Cela va retarder les diables quelques instants, les prévint-il.

La haute prêtresse Baenre regarda dans la salle. La chute dans les étages inférieurs de la tour avait dû la blesser grièvement. Du sang séché recouvrait le côté de son crâne et son regard semblait quelque peu hagard. Un de ses bras pendait mollement sur le côté, mais elle parvint à rester bien droite.

— Où se trouvent le tyrannœil, Pharaun et Jeggred ? demanda-t-elle.

Ryld indiqua le passage derrière lui avec un signe de tête. Un autre sort gronda dans l'air.

— Ils sont quelque part là-dedans, dit-il. Le tyrannœil…

Il fut interrompu par la soudaine et écœurante sensation d'une présence surnaturelle se rapprochant de la barrière de Jezz, une chose invisible qui semblait faire trembler les pierres mêmes de la tour à chacun de ses pas.

— C'est le diantrefosse, déclara Danifae, pantelante, les yeux écarquillés par la peur.

— Partez ! leur dit Quenthel en leur faisant signe d'avancer avec son bras valide.

Sans prononcer d'autres paroles, les elfes noirs se précipitèrent tant bien que mal vers l'autre issue et bondirent dans la salle sans se soucier des sorts qui résonnaient et grésillaient dans l'air par-delà.

Triel Baenre se tenait sur un haut balcon de la Maison Baenre, son regard rivé sur Narbondel. L'anneau de lumière qui s'élevait lentement le long de la grande colonne servait à marquer le passage du temps à Menzoberranzan. La radiance était proche de la partie supérieure de la colonne, ce qui signifiait que la journée touchait à sa fin. Ce n'était pas la première fois qu'elle trouvait ironique qu'une race ayant été bannie du monde de la lumière, depuis presque dix mille ans, puisse encore vouloir suivre le passage des jours et des nuits à la manière des habitants de la surface alors que la nuit était éternelle et immuable dans l'Outreterre. Il avait cependant été utile au cours des années passées de pouvoir se souvenir du cycle sans fin des jours et des nuits du Monde du dessus. Cela aidait les drows à traiter avec les individus plus coutumiers de ce cycle naturel comme par exemple les marchands qui venaient vendre, dans la Cité de la Reine Araignée, quelques-uns des produits les plus exotiques et séduisants de la surface.

La plupart de ces marchands n'avaient toutefois pas visité Menzoberranzan depuis quelque temps. La guerre n'était pas l'alliée du commerce.

L'autre chose qui traversa l'esprit de Triel en regardant Narbondel et la cité par-delà était bien moins abstraite : qui allait donc venir d'ici une ou deux heures pour lancer les sorts qui permettaient de nourrir l'anneau embrasé de Narbondel ? La charge d'Archimage appartenait encore à son frère Gromph, absent depuis plus d'une dizaine, mais les Maîtres de Sorcere ne laisseraient pas longtemps inoccupée cette haute fonction. Elle venait d'apprendre que plusieurs maîtres parmi les plus ambitieux avaient déjà commencé à œuvrer pour obtenir le poste. Pharaun Mizzrym aurait sans nul doute été des leurs s'il était resté dans la cité, mais la mission de Ched Nasad avait heureusement retiré le héros du jeu politique de Menzoberranzan au moment même où il aurait pu utiliser sa nouvelle popularité. Elle tourna légèrement la tête et s'adressa, par-dessus son épaule, aux loyaux gardes Baenre qui se trouvaient à plusieurs pas respectueux derrière elle.

— Faites venir Nauzhror, leur dit-elle. Dites-lui que j'ai besoin de ses conseils à propos d'un sujet important. Il peut me rejoindre dans la chapelle.

Triel se dirigea vers le grand temple de Lolth qui se trouvait au centre du Plateau de la Maison Baenre, son attention bien éloignée des contingences du monde réel, son esprit passant en revue les nombreux troubles qui avaient frappé la cité au cours des derniers mois. Elle était presque reconnaissante de l'attaque duergar car les nains gris lui avaient fourni une cause pour laquelle elle avait pu rallier le Conseil régnant, et par son intermédiaire les dizaines de Maisons mineures qui composaient la force de Menzoberranzan. Une victoire dans les tunnels au sud de la cité restaurerait une grande part de la prééminence de la Maison Baenre.

D'un autre côté, un nouveau revers pourrait s'avérer désastreux. Même si les Baenre demeuraient la Maison la plus riche et la plus puissante, le Conseil régnant pourrait décider de leur retirer le titre de Première Maison. Une Maison seule, ni même deux Maisons unissant leurs forces, ne pouvaient espérer vaincre la Maison Baenre, mais que se passerait-il si les sept autres Maisons représentées au Conseil décidaient de renverser la plus forte d'entre elles ?

— Que Lolth nous préserve, marmonna Triel en frissonnant de peur.

En termes de soldats, de puissance magique et de richesses, les autres Maisons avaient toujours possédé les moyens de détruire la Maison Baenre si elles choisissaient de s'allier contre la Première Maison. Elles n'avaient cependant jamais eu la bénédiction de la déesse pour commettre un acte aussi méprisable. Si la Reine Araignée reportait son attention sur Menzoberranzan après la destruction de la Maison Baenre et décidait de détruire les sept autres Maisons pour leur audace, eh bien, cela ne servirait pas vraiment les Baenre. Sans la colère de Lolth pour décourager les ambitions des autres grandes Maisons, une attaque unifiée contre les Baenre ressemblait davantage à une chose

inéluctable qu'à une éventualité.

L'astuce, songea Triel, *est d'empêcher les autres grandes Maisons de trop réfléchir à qui pourrait remplacer la Première Maison après la chute des Baenre et de donner l'envie à certaines Maisons mineures de remplacer les plus grandes.*

Si les Maisons comme les Xorlarrin ou les Agrach Dyrr pouvaient être persuadées qu'elles avanceraient plus facilement dans la hiérarchie en soutenant les Baenre contre un complot des Barrison Del'Armgo et des Faen Tlabbar plutôt qu'en se prenant à la Première Maison, cette dernière pourrait alors supporter presque tous les coups bas de ses voisines inférieures.

Elle s'arrêta devant la porte de la chapelle en réfléchissant à cette idée avec un dégoût certain. Avait-elle vraiment le sentiment que la Maison Baenre avait besoin d'*alliés* ? L'ancienne Matrone Baenre avait dirigé la cité sans l'appui de quiconque. Elle avait réussi à gouverner seule la cité car sa puissance n'était alors pas remise en cause.

Triel se renfrogna et fit un geste aux gardes de la chapelle, les drows ouvrant la porte devant elle en s'inclinant.

Sa sœur Sos'Umptu l'attendait à l'intérieur. Elle était de la même taille que Quenthel, mais sa retenue et son sérieux tenaient de Triel par opposition à l'obstination de Quenthel ou de Bladen'Kerst, sa défunte sœur que personne ne regrettait. Sos'Umptu possédait une malveillance délibérée et calculée qu'elle contrôlait avec soin et elle ne s'attaquait jamais à rien ni personne si elle n'était pas certaine de l'emporter. Elle baissa le regard un court instant, la marque de respect minimum à l'égard de Triel, puis se raidit.

— Des nouvelles de l'armée, ma sœur aînée ? lui demanda-t-elle d'une voix douce.

— Pas encore. Zal'therra m'a dit que Mez'Barris avait dépêché une petite unité en reconnaissance afin de s'emparer d'un défilé stratégique situé sur la route de l'armée duergar, une action visiblement sensée. Le reste de l'Armée de l'Araignée noire va la rejoindre aussi rapidement que possible.

— La situation est complexe. Tu aurais peut-être dû prendre toi-même la tête de l'armée.

Triel plissa les sourcils. Elle n'avait pas l'habitude que ses actions soient discutées ouvertement, mais si elle ne parvenait pas à survivre aux critiques des membres de sa famille, comment pourrait-elle espérer intimider les autres Mères Matrones ?

— À la lumière du caractère inhabituel de cette situation, répondit Triel, j'ai trouvé plus sage de rester dans la cité.

— Je comprends, mais cela soulève un autre problème. Si l'armée est vaincue, tout le blâme de la défaite retombera sur tes épaules. Et si l'armée triomphe, Mez'Barris Del'Armgo sera fêtée comme une héroïne.

— Tout comme Zal'therra et Andzrel, lui fit remarquer Triel. Je reconnais que j'ai bien plus de choses à perdre qu'à gagner dans cette affaire, mais je ne vais pas commencer à remettre en question mes choix, pas maintenant.

Elle examina la chapelle et leva les yeux vers la grande image magique représentant la Reine des Araignées. Sos'Umptu l'observant, Triel rendit hommage à sa déesse.

— Au cours des dernières dizaines, tu n'as pas accompli les rituels de la déesse avec une grande ferveur.

C'est parce que la déesse est quelque peu sourde depuis un moment, pensa Triel.

Elle chassa rapidement cette pensée blasphématoire de son esprit, horrifiée par le fait qu'une chose aussi inopportune puisse y naître. Experte dans la dissimulation de ses pensées, elle afficha une tranquillité extérieure des plus neutres et reporta son attention sur sa sœur.

— Une nouvelle épreuve nous afflige, dit Triel. Les Maîtres de Sorcere réclament à cor et à cri le remplacement de Gromph. La Maison Baenre nomme ses mages à la tête de Sorcere depuis des centaines d'années, mais cette fois-ci, je pense peut-être soutenir la candidature d'un mage d'une autre Maison. Cela pourrait s'avérer… opportun.

Sos'Umptu écarquilla les yeux en écoutant sa sœur.

— Et tu désires que je te conseille ?

— Gromph disparu et Quenthel éloignée, je dois avouer que les enfants de notre redoutable mère ne sont plus très nombreux. Peu de femelles, et encore moins de mâles, comprennent les leçons que notre mère nous a enseignées. (Triel grogna d'irritation.) Même parmi nos propres frères et sœurs. Bladen'Kerst ne comprenait que la force et la cruauté et Vendes avait tout simplement l'âme meurtrière. J'ai besoin d'un esprit aiguisé, d'un esprit subtil, façonné par ma mère, et il me semble que cela fait bien trop longtemps que je te laisse rôder dans cette chapelle. (Triel se rapprocha de sa sœur et durcit son expression.) Comprends bien que tes conseils peuvent m'aider face à mes réflexions diverses qui ne sont nullement de l'indécision. Je ne tolérerai aucune remise en question de ma capacité à diriger.

Sos'Umptu opina de la tête.

— Très bien alors, voilà ce que je pense, lui dit Sos'Umptu. Je pense que nous devrions envisager la mort de Gromph. Il n'aurait jamais abandonné ses responsabilités d'une façon aussi triviale et je vois au moins deux raisons qui auraient poussé quelqu'un à l'assassiner. Ce quelqu'un voulait frapper l'Archimage lui-même ou alors le mage dirigeant de la Maison Baenre. Dans le premier cas, le nouvel Archimage sera le coupable ou la prochaine victime. Pourquoi se hâter de nommer un mage Baenre moins chevronné que Gromph à ce poste alors qu'il existe de grandes chances que le prochain soit également assassiné ?

— Je n'aime toutefois pas l'idée d'abandonner une charge aussi importante à une autre famille et j'aime encore moins l'idée de perdre un autre mage chevronné, songea Triel. Car si nous parvenons à forger une alliance majeure avec une autre Maison en soutenant son candidat, ce dernier pourrait devenir la cible de la chose qui a été suffisamment puissante pour détruire Gromph… et cela pourrait se retourner contre nous.

— Je ne comprends pas, répondit Sos'Umptu. Tu cherches des *alliés* ?

— Il me semble qu'il serait sage de notre part de nous allier avec une Maison majeure d'importance moyenne, ou peut-être même deux, déclara Triel. Cela permettrait ainsi d'empêcher les Deuxième et Troisième Maisons de rallier les autres contre nous.

Sos'Umptu se gratta le menton avant de répondre :

— Tu penses que la situation est aussi dangereuse que cela ? Notre mère n'aurait jamais envisagé une telle alliance.

— Notre mère vivait dans une autre époque, dit Triel. Ne me compare jamais plus avec elle.

Triel posa les yeux sur sa sœur jusqu'à ce que la prêtresse Baenre baisse le regard. Sos'Umptu était rusée, mais elle n'était pas forte. Si elle s'alliait avec Quenthel ou peut-être une cabale réunissant ses cousines les plus compétentes comme Zal'therra, elle représenterait une menace pour Triel. Mais pour l'instant, elle pouvait lui faire confiance… dans une certaine limite.

— Et si l'assassinat de Gromph était une attaque visant la Maison Baenre elle-même, lui demanda Triel, et non un simple moyen de libérer le poste d'Archimage ?

— Dans ce cas, nous ferions mieux de le remplacer rapidement à Sorcere par un autre mage Baenre. Si nous ne le faisons pas, nous pourrions passer pour une Maison des plus affaiblies et si les autres Maisons pensent que nous sommes vulnérables, elles pourraient très bien tenter de faire ce que

tu crains.

— Tes conseils ne me réconfortent pas beaucoup, Sos'Umptu, lui dit Triel en grinçant des dents. Et je suis inquiète, pas apeurée.

— Il existe une autre possibilité, déclara Sos'Umptu. Nous pourrions gagner du temps. Et prétendre que Gromph est toujours l'Archimage de Menzoberranzan, et cela aussi longtemps que possible. Dans ce cas, tu pourrais déclarer que tu l'as envoyé accomplir une mission spéciale et qu'il ne reviendra pas tout de suite. Plus nous gagnerons de temps, plus il sera facile de découvrir ce qui lui est arrivé. Si l'Armée de l'Araignée noire remporte la victoire dans les tunnels au sud, ta position sera alors suffisamment renforcée pour que tu puisses faire ce que tu veux avec la charge d'Archimage.

Triel acquiesça. Le conseil de sa sœur était sage. Même si elle détestait admettre sa faiblesse en raison du refus de Lolth de lui accorder ses sorts divins, elle pourrait très bien se retrouver à défendre sa place de dirigeante de la Maison et cela ne pouvait pas lui nuire de consolider des liens avec Sos'Umptu. Elle pouvait avoir besoin de toute l'aide nécessaire.

La porte de la chapelle s'ouvrit en grinçant et un drow empâté, vêtu d'une élégante robe noire, fit son entrée. Il ressemblait à un chat domestique qui aurait été beaucoup trop nourri et qui se satisfaisait de sa propre supériorité. Nauzhror Baenre était le cousin au deuxième degré de Triel, le fils d'une des nièces de sa mère. Son familier, une araignée velue aussi bien nourrie que le mage lui-même, était perché sur son épaule. Il faisait partie des Maîtres de Sorcere, le seul Baenre aussi populaire que le vieux Gromph lui-même, et était réputé pour avoir des talents d'abjurateur certains. Plus jeune que Gromph, Nauzhror avait coutume d'arborer un petit sourire satisfait et insouciant qui empêchait quiconque de savoir ce qu'il pensait. Même avec beaucoup d'efforts, Triel ne parvenait pas à l'imaginer porter les robes de l'Archimage de Menzoberranzan.

— Vous m'avez appelé, Mère Matrone ?

— Je vais faire savoir, dit Triel, que mon frère Gromph participe à une mission secrète importante et qu'il reviendra en temps voulu pour reprendre ses activités d'Archimage de Menzoberranzan. Dans l'intervalle, je vais laisser les Maîtres de Sorcere désigner un remplaçant pour se charger des responsabilités inhérentes à ce poste. Tu soutiendras le meilleur candidat des Maisons Xorlarrin ou Agrach Dyrr.

Le petit sourire de Nauzhror disparut.

— Mè… Mère Matrone, balbutia-t-il, je… je croyais que vous alliez peut-être me…

— Es-tu aussi puissant que Gromph, mon cousin ? lui demanda Triel en l'interrompant.

L'abjurateur avait peut-être une apparence des plus douces, mais son regard trahissait un esprit vif et calculateur, et également pragmatique.

— Si j'étais aussi puissant que l'Archimage, Mère Matrone, je l'aurais déjà défié pour obtenir son titre. (Nauzhror réfléchit un instant et leva sa main pour caresser l'araignée qui n'avait pas quitté son épaule.) Avec le temps, j'espère pouvoir l'égaler et même le surpasser, mais je dois encore étudier l'Art de nombreuses années durant avant de pouvoir me considérer moi-même comme l'un de ses semblables.

— C'est bien ce que je pensais. Écoute-moi bien maintenant, lui dit Triel. L'individu qui a organisé la disparition de Gromph ne ferait qu'une simple bouchée de toi si tu venais à porter le titre d'Archimage de Menzoberranzan. Le jour viendra peut-être où tu pourras nourrir de telles ambitions, mais tu devras encore attendre.

Nauzhror n'hésita pas un instant à pencher la tête avant de répondre.

— Je comprends, Mère Matrone. Je vous obéirai.

— Tu es maintenant le mage représentant de la Maison Baenre, Nauzhror. S'il advient que mon frère est réellement défunt, tu obtiendras ce titre pour de bon, mais pour le moment j'ai besoin de tes sorts et de tes conseils. Règle toutes tes affaires courantes avec Sorcere. Et je vais faire apporter tes biens ici au palais.

Nauzhror se prosterna devant Triel.

— Je vous remercie de la confiance que vous apportez à l'égard de mes facultés, Mère Matrone, lui dit-il.

— Mon cousin, sache que ma confiance vis-à-vis de tes facultés se résume à une seule chose : ne te fais pas assassiner, lui déclara Triel. À partir de cet instant, tous les mâles de la Maison Baenre ayant le moindre talent pour la magie profane deviennent tes élèves. Nous avons besoin d'un groupe de mages compétents pour rivaliser avec ceux des Maisons Del'Armgo et Xorlarrin.

— Un tel groupe aussi chevronné ne peut pas apparaître du jour au lendemain, Mère Matrone. Il faudrait des années d'enseignement pour rivaliser avec la force arcanique des Xorlarrin.

— C'est pourquoi il est préférable que tu commences sur-le-champ.

Triel examina le mage corpulent et espéra, en dépit de tout, que l'avenir de sa Maison ne reposait pas entre ses mains grasses.

— Une dernière chose, Nauzhror, dit Triel, le mage s'éloignant. Considère également que ton premier devoir en tant que mage représentant de la Maison… (Triel se rapprocha, rivant ses yeux dans les siens, le défiant de lui sourire au visage.)… est de découvrir ce qui est arrivé à mon frère.

Ryld courait dans un petit couloir arrondi, Jezz et Valas derrière lui. Danifae aidait Quenthel à avancer, la haute prêtresse boitait. Le maître d'armes suivit le passage sur la droite et se retrouva dans un grand hall ressemblant à une sorte de salle de bal. Le mage tyrannœil flottait dans l'air ; c'était une grosse monstruosité en forme de globe à la peau chitineuse qui mesurait presque deux mètres de diamètre, ses dix appendices oculaires s'agitant tandis qu'il lançait sort après sort en direction de Pharaun et de Jeggred. Le mage était entouré d'une sphère d'énergie magique, un sort défensif qui le protégeait pendant qu'il continuait à défier le monstre. Jeggred était immobile, le visage déformé par une grimace, et essayait visiblement de se libérer de l'influence d'un noir enchantement.

— Bande de vermines, dit le tyrannœil d'une voix rageuse en apercevant Ryld et les autres. Laissez-moi tranquille !

La créature recula dans un autre passage en prenant la direction d'une autre partie de son repaire.

Pharaun se tourna d'un air las vers les autres. Une partie de ses vêtements était criblée de trous fumants, une sorte d'acide l'ayant aspergé, et il tremblait de fatigue.

— Ah ! je vois que mes valeureux compagnons se sont enfin décidés à se joindre à moi, leur lança-t-il. C'est parfait ! J'avais peur que vous n'ayez pas le plaisir de risquer vos vies et vos membres contre cet adversaire des plus meurtriers.

— Que se passe-t-il avec Jeggred ? réussit à demander Quenthel.

— Il est aux prises avec un sort de paralysie et j'ai utilisé tous mes sorts de dissipation de la magie au cours de mon duel arcanique. Vous pouvez cependant le libérer si vous en avez les moyens. Je ne voudrais pas me montrer égoïste et garder le tyrannœil pour moi tout seul.

— Taisez-vous, Pharaun, dit Danifae en grinçant des dents. Nous devons nous hâter de supprimer le tyrannœil. Un diantrefosse et une bonne dizaine de diables sont sur nos talons et nous

allons bientôt nous retrouver entre les deux.

Le mage grimaça. Un éclat dangereux vacilla dans ses yeux en regardant Danifae, puis Jezz l'Estropié.

— Si votre tome magique est aussi bien protégé, nous devrions peut-être le garder pour nous, déclara le Maître de Sorcere.

— Tzirik ne partagera pas les résultats de ses divinations avec vous si vous nous trahissez, lui dit simplement Jezz. Décidez ce qui compte le plus pour vous, toilard, et faites-le vite.

— Arrête voir, Pharaun, lui dit Ryld.

Il s'approcha de Jeggred et posa *Pourfendeuse* sur le corps du draegloth afin d'annuler le sort de paralysie qui l'immobilisait. Le demi-fiélon écarquilla les yeux et grogna en recouvrant peu à peu l'usage de ses membres.

— Un problème à la fois, poursuivit Ryld. Est-ce que tu possèdes des sorts qui pourraient retenir suffisamment longtemps les diables pendant que nous éliminons le tyrannœil ?

— Non, répondit le mage, ils seront sur nous dans un instant et ça va être un sacré spectacle, n'est-ce pas ? Le… mais attendez voir, j'ai une idée. Nous n'allons pas retenir les diables. Nous allons même les laisser passer.

Une puissance démoniaque grésilla et s'agita dans la salle derrière eux.

— Le diantrefosse est en train de briser ma barrière, dit Jezz. Expliquez-vous vite, Menzoberranyr.

Pharaun se mit à incanter un sort en agitant les mains afin d'invoquer la puissance arcanique nécessaire pour façonner et contrôler sa magie.

— Ne résistez pas à cette magie, dit-il aux autres. Voilà, j'ai fini. Nous sommes tous enveloppés d'un voile illusoire. Nous sommes maintenant de jolis diables.

Ryld regarda son corps et ne vit rien de différent, mais lorsqu'il releva la tête, il s'aperçut qu'il se trouvait au milieu d'un groupe de diables aux corps recouverts de pointes. Il eut un petit mouvement de recul temporaire et vit les autres diables réagir de la même façon. Il parvint néanmoins à distinguer derrière une brume diaphane illusoire les formes naturelles des autres elfes noirs.

— Je parviens à distinguer nos véritables apparences, prévint-il Pharaun.

— En effet, mais c'est parce que tu le sais, lui dit le diable remplaçant Pharaun. Cela devrait désorienter un temps nos adversaires, mais nous devons faire vite. Il faut retourner attaquer le tyrannœil sans tarder.

Le mage traversa la salle vers le passage emprunté par le monstre et le reste du groupe le suivit, les hurlements des diables s'élevant à présent dans le passage derrière eux. Ils gravirent un escalier en colimaçon et découvrirent le tyrannœil dans une pièce ressemblant à une vaste salle du trône. Le monstre hésita en voyant apparaître le groupe à l'apparence démoniaque.

— Les elfes noirs ne sont pas là ! lança-t-il d'une voix rauque. Fouillez le reste de la tour et retrouvez-les !

— J'ai bien peur que vous vous mépreniez, dit Pharaun en s'esclaffant, un éclair jaillissant de sa main.

L'arc électrique frappa le tyrannœil et arracha une plaque de chitine de son corps.

En même temps, Valas tira deux flèches qui se plantèrent dans son corps, Ryld, Jeggred et Danifae chargeant le « globe aux mille yeux ».

La créature se ressaisit très rapidement et se tourna vers les drows pour les cribler de rayons et de sorts meurtriers. Un rayon de télékinésie projeta Jeggred à l'autre bout de la salle, Danifae se jetant au sol pour éviter un trait vert incandescent, un rayon de désintégration. Ryld parvint à

s'avancer de trois pas supplémentaires avant que le monstre l'aperçoive et dirige trois de ses appendices oculaires dans sa direction ; il activa immédiatement leurs pouvoirs. Un barrage d'éclairs d'énergie lumineux prit Ryld pour cible et le frappa à la poitrine avec la force d'un marteau de guerre nain. Ryld grogna de douleur et s'effondra sur la pierre.

Au même moment, un groupe de diables sortit à flots de l'escalier en colimaçon et se déversa dans la salle du trône. En l'espace de quelques secondes, la mêlée se transforma en un véritable chaos, les diables envahissant la pièce, certains tournant leurs regards haineux vers le tyrannœil, les autres s'arrêtant simplement au milieu de la salle, surpris de constater que certains de leurs congénères se trouvaient déjà là.

Danifae, qui ne s'était pas encore relevée, pointa du doigt le tyrannœil et leur cria :

— Le tyrannœil est allié aux elfes noirs ! Massacrez-le ! Dévorez ses yeux !

Les diables s'arrêtèrent suffisamment longtemps pour que le globe aux mille yeux puisse cribler leurs premières lignes de sorts mortels, mais ils se déchaînèrent finalement et bondirent sur la créature. Leurs griffes acérées lacérèrent les plaques de chitine et les yeux du monstre, les diables explosant sous les éclairs d'énergie blanche du tyrannœil, ses rayons en transformant également certains en pierre.

Ryld s'apprêtait à bondir pour rejoindre la mêlée et frapper le monstre, mais il aperçut le geste de Pharaun qui lui fit signe d'avancer et il feignit une blessure. Le stratagème du mage était brillant : en laissant le tyrannœil et les diables se battre, leurs adversaires allaient se détruire les uns les autres.

— Bande de misérables imbéciles ! siffla le tyrannœil. Les elfes noirs vous ont bernés !

Il continua cependant à semer la destruction dans leurs rangs avec ses rayons et ses sorts afin de repousser leurs assauts. La puanteur de chair brûlée et l'odeur libérée par les énergies arcaniques emplissaient l'air.

Un sentiment funeste serra cependant le cœur de Ryld et un gigantesque diantrefosse pénétra dans la salle. Le puissant diable était deux fois plus grand qu'un drow, le torse zébré de veines gonflées, ses grandes ailes noires l'enveloppant à l'instar d'une belle cape d'ébène. Il scruta la salle avec un regard mesuré et malveillant et le cœur de Ryld bondit dans sa poitrine lorsqu'il comprit que l'illusion de Pharaun ne trompait pas le puissant diantrefosse.

D'un geste de la main presque distrait, le diable invoqua une grande sphère de flammes noires dans sa paume et lança le projectile malfaisant en direction de Pharaun. Le globe ténébreux explosa en faisant littéralement trembler la tour, le mage drow se retrouvant projeté dans les airs, le corps brûlé, les diables mineurs et les autres elfes noirs tombant comme des mouches.

— Ils sont juste là ! cria la créature démoniaque d'une voix rappelant le souffle d'une forge. Détruisez les elfes noirs !

Le diantrefosse se mit à invoquer une autre boule de flammes infernales, mais Jeggred, sous son apparence démoniaque illusoire, bondit sur la créature et lui déchira le flanc avec force. Le grand diable hurla de douleur et recula en chancelant sous les attaques répétées du draegloth.

— Par le chaos sacré de Lolth ! grommela Ryld.

Qui était le plus dangereux : le mage tyrannœil ou le diantrefosse ? Le globe aux mille yeux continuait à éliminer les diables avec ses rayons, que ce soient les drows déguisés ou pas, et la plupart des sbires du diantrefosse étaient tombés. L'énorme diable frappait et lacérait Jeggred qui l'affrontait de toutes ses forces sans fléchir.

Le maître d'armes regarda les deux adversaires, hésita un court instant et prit sa décision. Aussi discret qu'une flèche tirée dans la nuit, Ryld bondit en avant, son épée large dirigée vers le corps

sphérique du tyrannœil. Le mage aux mille yeux l'aperçut et lança un arc électrique dans sa direction, mais le guerrier drow se jeta sur le côté pour l'éviter. Un autre appendice oculaire se tourna sur lui et la voix bourdonnante de la créature se transforma en un bruit horrible et perçant. Ne désirant pas attendre de découvrir le sort invoqué par le monstre, Ryld changea de trajectoire et bondit dans les airs en tendant le bras afin de trancher l'appendice avec la lame scintillante de *Pourfendeuse*.

Le bourdonnement du tyrannœil s'interrompit pour se transformer en un véritable hurlement de douleur. Le monstre se retourna rapidement pour affronter Ryld, sa gueule grande ouverte, mais le maître d'armes porta avec précision une nouvelle attaque et lui trancha un autre œil avant de plonger au sol et de disparaître sous le corps bouffi de la créature. Les yeux du tyrannœil ne pouvaient pas cibler ce qui se trouvait sous son corps imposant.

Un genou à terre, Ryld serra fortement la poignée de son arme et enfonça l'épée large dans les plaques de chitine recouvrant le bas du corps du monstre. Un liquide épais et noir jaillit de la blessure et le gros monstre flottant frissonna et poussa un nouveau hurlement de douleur.

— Bien joué ! lui cria Jezz.

Le renégat Jaelre commença à incanter un sort, ses mains décrivant dans l'air des motifs arcaniques. Il invoqua un projectile d'acide brûlant qui détruisit un des autres appendices oculaires du monstre, ce dernier virevoltant dans l'air, son corps à l'agonie.

Ryld libéra d'un coup sec son épée large et effectua un roulé-boulé pour éviter d'être écrasé par le corps massif du tyrannœil qui venait de se jeter sur lui, ses crocs claquant dans l'air. Le guerrier drow se retrouva face à lui, à l'endroit même où son gros œil central aurait dû se trouver, protégé par une paupière chitineuse. Il ne vit toutefois qu'une orbite désespérément vide. Une vieille leçon apprise à l'Académie lui revint subitement à l'esprit : les tyrannœils qui désiraient apprendre la magie devaient avant tout s'énucléer pour y parvenir.

Ses autres yeux s'agitèrent à l'extrémité de ses appendices en essayant de se concentrer sur Ryld. Le maître d'armes y vit une occasion parfaite. D'un geste preste du bras, il utilisa *Pourfendeuse* à l'instar d'une lance et transperça l'orbite vide et le cerveau monstrueux de la créature. Poussé par une noire détermination, il agita son épée large dans le corps de la créature et lacéra ses entrailles, du sang noir l'éclaboussant et coulant à flots de l'horrible blessure.

Le tyrannœil trembla dans les airs, sa gueule se refermant subitement, et ses appendices oculaires tombèrent mollement le long de son corps sphérique. Puis il s'écroula à terre.

Ryld releva la tête et aperçut un diable qui se rapprochait de lui, ce dernier ayant probablement percé son apparence illusoire ; il dégaina son épée courte et trancha la gorge de la créature au moment même où elle se jetait sur lui. Le diable le fit toutefois tomber à terre, son sang infernal se répandant sur lui. Le Maître de Melee-Magthere referma la bouche, écœuré, et se débarrassa du cadavre d'un coup d'épaule, sa main droite libérant son épée courte, la gauche empoignant *Pourfendeuse* qui se trouvait toujours enfoncée dans l'orbite du tyrannœil. Il secoua la tête et plissa les yeux afin de se débarrasser du sang qui le recouvrait.

À côté de l'entrée de la salle, Jeggred se retrouva plaqué au sol par un sort redoutable invoqué par le diantrefosse ; la colonne de flammes grondantes avait noirci la fourrure du draegloth et aurait très bien pu le réduire en cendres si le demi-fiélon n'avait pas bénéficié de sa résistance naturelle au feu.

Jeggred poussa un hurlement et roula plusieurs fois sur le sol afin d'étouffer les flammes dévorantes, mais le diantrefosse le suivit pour le frapper une nouvelle fois. Danifae apparut subitement devant le diable et le frappa violemment au genou, sa morgenstern lui brisant la rotule. Le diable chancela un instant et agita ses ailes pour conserver son équilibre ; Valas en profita pour

planter trois flèches dans son dos, entre ses omoplates.

Ryld s'avança avec précaution pour affronter le diable à son tour, mais Pharaun, le corps fumant et couvert de cloques, se releva de l'endroit où la boule de feu du monstre l'avait soufflé et fit jaillir de ses mains un éventail brillant de couleurs chatoyantes qui enveloppa le diantrefosse au moment où il se retournait pour frapper l'archer drow de Bregan D'aerthe. Un rayon vert blessa grièvement le diable au niveau du torse, un vil rayon jaune explosant au niveau de ses hanches en les recouvrant d'arcs électriques magiques. Le monstre recula en chancelant de deux pas et s'effondra au sol, le corps fumant. La salle devint peu à peu silencieuse, le bruit de sa chute sonore s'évanouissant.

Pharaun se releva avec précaution, le bras serré contre son corps. Une de ses mains et des parties de son visage étaient marbrées et rosâtres, le rayon de désintégration du tyrannœil l'ayant effleuré et écorché, et ses robes fumaient encore en raison de la boule de flammes infernales que le diantrefosse avait invoquée. Les autres elfes noirs baissèrent lentement leur garde, leurs regards scrutant la salle à la recherche d'autres ennemis, aucun des compagnons n'ayant trouvé la mort dans la tour du mage tyrannœil. Quenthel tripota sa ceinture et sortit la baguette de soins de Halisstra qu'elle utilisa immédiatement pour soigner ses blessures en murmurant des prières silencieuses.

— Eh bien, déclara Pharaun, ce ne fut pas des plus faciles. Nous aurions dû demander quelque chose de plus aux Jaelre pour nos services.

— C'est vous qui êtes venus à nous, toilard, lui dit Jezz.

Il s'avança en boitant jusqu'au corps du tyrannœil qui était tombé sur les marches d'une vieille estrade. Valas et Danifae le suivirent, les drows gardant un œil vigilant sur l'escalier de la tour.

— Déployez-vous et cherchez le grimoire, dit le Jaelre. Nous devons trouver le Geildirion et filer de cet endroit avant que tous les diables de Myth Drannor nous tombent dessus.

Jezz l'Estropié suivit ses propres conseils et commença à fouiller une rangée d'établis poussiéreux et des étagères à parchemins situées d'un côté du repaire du monstre.

Ryld s'assit sur une marche et commença à nettoyer la lame de *Pourfendeuse* pour retirer le sang qui la recouvrait. Il était épuisé. Jeggred, d'un autre côté, se lança rapidement dans la fouille de la salle et brisa des meubles anciens et des étagères. De l'avis de Ryld, le draegloth avait peu de chances de trouver le livre précieux sous un vieux canapé poussiéreux, mais cela semblait l'occuper, une chose qu'apprécia le maître d'armes.

— Ne bougez plus ! dit Pharaun brusquement.

Le mage lança un sort et se mit à pivoter sur lui-même, son regard scrutant intensément toute la salle. Le reste du groupe, y compris Jezz, arrêta immédiatement son saccage précipité en l'observant avec impatience. Pharaun poursuivit son examen minutieux et s'arrêta face à un mur. Il afficha un sourire prédateur, satisfait de lui.

— Je viens de percer les protections de notre défunt adversaire aux mille yeux, déclara-t-il. Ce mur est une illusion protégeant une pièce secrète.

Il fit un autre geste arcanique et une partie du mur voisin de Ryld disparut, révélant une grande alcôve remplie d'étagères fragiles encombrées de différents livres et parchemins. Jezz avança en boitant vers les étagères et commença à les vider rapidement en remplissant une besace qui pendait à sa taille.

— Ryld, Jeggred, montez la garde, leur ordonna Quenthel. (Elle avait bien meilleure allure et le regard hébété qui brillait dans ses yeux avait disparu, mais elle fronça cependant les sourcils en rangeant la baguette de soins dans son sac.) Valas, ramasse l'or et les bijoux du tyrannœil. Il serait stupide de les abandonner ici et nous pourrions en avoir besoin. (Elle regarda l'ensorceleur Jaelre qui tenait désormais un grimoire recouvert d'écailles vertes.) Alors, Maître Jezz, avez-vous trouvé le

livre que vous cherchiez ?

Jezz souffla sur la couverture du livre pour retirer la poussière et passa ses doigts agiles sur le cuir rugueux. Il sourit, son beau visage exprimant la joie.

— Le Geildirion, dit-il en soufflant. Oui, c'est bien lui. J'ai trouvé ce que je cherchais.

— C'est parfait alors, dit Quenthel. Partons d'ici tant que nous le pouvons encore. J'en ai vraiment assez de cet endroit.

---

1. Ces diables portent le nom de cornugons, des soldats d'élite spécialisés dans la défense. *(NdT)*

2. Les hamatulas sont gardes ou patrouilleurs dans la société des diables. *(NdT)*

3. Cette créature est la plus puissante de tous les diables. *(NdT)*

Chapitre 17

Halisstra était assise sur un banc, près d'une fenêtre, seule dans l'appartement que les Jaelre lui avaient donné, et elle pinçait distraitement les cordes de sa lyre en os de dragon. Cela faisait deux jours qu'elle était enfermée ici et elle commençait à se lasser de plus en plus de son incarcération.

Quoi que je puisse trouver dans toute cette entreprise, se promit-elle, *je jure de ne plus jamais me faire enfermer.*

Au cours de son interrogatoire, elle s'était attendue à subir des tortures, des charmes magiques ou des choses pires encore, mais Tzirik semblait l'avoir crue sur parole. La plupart des drows en auraient profité pour nourrir leurs besoins de malveillance en la torturant, et cela qu'elle dise ou non la vérité, mais cela ne s'était pas déroulé de la sorte. Tzirik attendait peut-être des nouvelles de Quenthel et des autres avant de commettre une action qui pourrait les irriter. Halisstra doutait que la Maîtresse d'Arach-Tinilith et ses camarades soient parvenus à intimider la Maison tout entière, mais il était tout à fait envisageable que leur compétence ait persuadé le grand prêtre Jaelre de ne pas leur chercher d'ennuis inutiles.

Elle regarda par l'étroite fenêtre à barreaux. L'aube commençait à poindre. Le ciel était auréolé d'un halo lumineux à l'est, mais le soleil ne s'était pas encore levé. Halisstra distingua la forêt infinie de Cormanthor qui s'étendait devant elle.

Un coup à la porte la fit sursauter, un petit bruit métallique l'accompagnant : des clés fouillaient la serrure de ses appartements. Elle se tourna et se releva, Tzirik pénétrant dans sa chambre, le prêtre drow vêtu d'un somptueux manteau à long col rouge et noir.

— Maîtresse Melarn, lui dit-il en s'inclinant, vos camarades sont de retour. Si vous me suivez, nous allons savoir si leurs raisons étaient justifiées de vous abandonner dans les bois du Monde du dessus.

Halisstra posa sa lyre.

— Ont-ils accompli leur mission ? lui demanda-t-elle.

— Eh bien oui et c'est pourquoi j'ai l'intention de vous rendre votre liberté. S'ils avaient échoué, je vous aurais utilisée comme otage afin de les contraindre à recommencer.

Elle s'amusa de son propos et le prêtre l'escorta à l'extérieur de ses appartements. Il la guida dans les halls et les couloirs élégants de Bastion-Minauth. Deux gardes Jaelre, vêtus de cuirasses aux couleurs vertes et brunes, des épées courtes à la ceinture, leur emboîtèrent le pas. Ils atteignirent une petite chapelle décorée des symboles de Vhaeraun et retrouvèrent Quenthel, Danifae et les autres.

— Je vois que vous avez survécu aux dangers de Myth Drannor et que vous êtes revenus ici, leur dit Tzirik pour les saluer. Comme vous pouvez le voir, j'ai moi-même trouvé quelque chose qui vous appartient, tout comme vous l'avez fait pour moi.

Halisstra examina les visages de ses compagnons en entrant dans la chapelle. La plupart montrèrent des signes de surprise : un sourcil plissé, des regards échangés. Ryld lui adressa un sourire chaleureux avant de baisser le regard et de gigoter sur place avec nervosité, mais Danifae s'approcha d'elle pour lui serrer la main.

— Maîtresse Melarn, lui dit-elle. Nous vous croyions perdue.

— Je l'étais, répondit Halisstra.

Elle fut surprise de constater son soulagement de retrouver ses anciens camarades, et cela malgré leur statut d'intrus d'une cité rivale, ainsi que sa captive de guerre intrigante. Danifae n'appartenait peut-être plus véritablement à Halisstra, mais le sort qui les unissait était toujours présent et faisait d'elle la seule alliée qu'elle possédait au monde.

— Où étiez-vous ? lui demanda Quenthel.

— Si vous pouvez le croire, j'ai survécu à plusieurs jours d'incarcération où on a tenté de me convertir à la religion d'Eilistraée, répondit Halisstra. Lolth m'a donné l'occasion de tuer deux de leurs prêtresses avant de m'échapper.

Même si son cœur se glorifiait d'un tel acte assassin, Halisstra se sentit toutefois quelque peu déçue par les résultats de sa fourberie. Elle n'était pas étrangère à l'art sombre de la duperie, mais il lui semblait avoir accompli uniquement ce que l'on attendait d'elle.

— Je pense plutôt que les habitants de la surface vous ont libérée pour savoir ce que vous alliez faire, lui dit Quenthel. C'est une vieille ruse.

— C'est ce que nous avons également cru, dit Tzirik. Et c'est pourquoi nous avons fouillé l'histoire de Maîtresse Melarn. Et il semble qu'elle soit vraie. La naïveté de nos sœurs vénérant Eilistraée est presque comique. (Il s'arrêta et se frotta les mains.) Quoi qu'il en soit, Jezz m'a informé que vous l'aviez aidé à récupérer le livre que je voulais.

— Nous l'avons *aidé* ? dit Jeggred en grognant.

— Sa mission était de rapporter le livre, répondit Tzirik, et pas de livrer bataille aux habitants de Myth Drannor.

— Vous avez votre livre, lui dit Quenthel. (Sans prêter attention au grondement féroce de Jeggred, elle croisa les bras et posa son regard sur le grand prêtre.) Êtes-vous prêt à remplir votre part du marché ?

— Je l'ai déjà fait, répondit-il. (Il leva les yeux vers le symbole de bronze accroché au mur et se prosterna rapidement.) Que vous soyez revenus ou pas, j'avais bien l'intention de consulter le Seigneur Masqué et de découvrir ce qui peut bien vous couper de Lolth. Votre histoire avait assurément piqué ma curiosité.

Quenthel serra littéralement les dents de frustration.

— Et qu'avez-vous découvert alors ? parvint-elle à lui demander.

Tzirik savoura cet instant et lui répondit avec un petit sourire satisfait. Il s'éloigna du groupe et s'assit dans un siège sur une petite estrade sur un côté de la chapelle.

Il joignit les mains.

— Pour l'essentiel, tout ce que vous m'aviez dit est vrai. Lolth ne confère plus de sorts à ses prêtresses et ne répond à aucune supplication.

— Nous le savions déjà, déclara Pharaun.

— Moi pas, répondit le prêtre. En tout cas, il semble que Lolth se soit barricadée à l'intérieur même de son domaine infernal. Elle refuse non seulement tout contact avec ses prêtresses, mais également avec tous les autres individus, qu'ils soient mortels ou divins. Cela explique pourquoi les démons que vous aviez invoqués pour répondre des actes de la Reine Araignée étaient incapables de vous renseigner.

Les Menzoberranyrs étaient silencieux, analysant les propos du grand prêtre. Halisstra était également perplexe.

— Pourquoi la déesse ferait-elle une chose pareille ? se demanda-t-elle à voix haute.

— Pour tout vous dire, je dois également admettre que Vhaeraun ne le sait pas ou ne désire pas

me le faire savoir, admit Tzirik. (Il posa son regard glacial sur Halisstra.) Pour le moment, la nature capricieuse de votre déesse me semble une explication tout aussi valable qu'une autre.

— Est-elle encore… en vie ? demanda doucement Ryld. (Quenthel et les autres femelles se tournèrent vers le maître d'armes et le foudroyèrent du regard, mais il n'y prit pas garde et poursuivit.) Je me demande en effet si nous le saurions si elle avait été tuée par une autre divinité, si elle était tombée malade ou si elle avait été empoisonnée contre sa volonté ?

— Si seulement nous avions cette chance, déclara Tzirik en riant. Mais elle n'est pas morte ou malade ; Lolth vit encore, même si ce terme est peu approprié pour une déesse. Quant à savoir si elle s'est enfermée dans les Fosses démoniaques ou si une autre puissance l'y a enfermée, Vhaeraun ne m'a rien dit.

— Quand prendra fin cette situation ? demanda Halisstra.

— Je dois avouer une nouvelle fois que Vhaeraun ne le sait pas ou ne désire pas me le faire savoir, répondit Tzirik. La question la plus sensée que vous devriez vous poser est la suivante : son Silence va-t-il prendre fin ? La réponse est oui, il prendra fin avec le temps, mais avant de trop reprendre courage je dois vous rappeler qu'une déesse peut posséder un sens bien différent du nôtre vis-à-vis d'une attente raisonnable. Le Seigneur Masqué se référait peut-être à une chose qui se passera demain, le mois prochain, l'année prochaine ou peut-être dans cent ans.

— Nous ne pouvons pas attendre aussi longtemps, murmura Quenthel. (Son expression était distante et fixée sur les événements se déroulant dans la lointaine Menzoberranzan.) Nous devons trouver une solution à ce problème.

— Intéressez-vous peut-être à une divinité plus aimante, proposa Tzirik. Si ça vous intéresse, je serais heureux de vous renseigner sur les vertus du Seigneur Masqué.

Quenthel se hérissa mais se retint de répondre, un exploit remarquable pour la prêtresse Baenre.

— Cela ne m'intéresse pas, dit-elle. Le Seigneur Masqué vous a-t-il révélé autre chose, prêtre ?

— En effet, dit Tzirik. (Il changea de position sur l'estrade et se pencha en avant pour s'adresser à Quenthel.) Voilà ses paroles exactes : « Les enfants de la Reine Araignée devraient la consulter pour obtenir des réponses. »

— Mais c'est ce que nous avons fait, s'emporta Halisstra. Nous l'avons tous fait sans qu'elle daigne nous répondre.

— Je ne pense pas que ce message signifie une telle chose, dit Danifae. Je crois que Vhaeraun suggère que nous n'en apprendrons pas davantage si nous ne nous rendons pas nous-mêmes dans les Fosses démoniaques et sollicitons directement la Reine des Araignées.

Tzirik demeura silencieux et observa les Menzoberranyrs. Quenthel tournait sur place en réfléchissant à l'idée de la captive.

— La Reine des Araignées exige une certaine initiative et autonomie de la part de ses prêtresses, déclara la Maîtresse d'Arach-Tinilith, mais elle exige également notre obéissance. Partir ainsi la solliciter dans sa demeure divine afin d'obtenir des réponses… pourrait nous attirer les foudres de Lolth.

Halisstra se tut en réfléchissant âprement à la proposition de Tzirik. Les voyages dans les autres plans d'existence n'étaient bien évidemment pas inconnus. Après tout, le sort de Pharaun avait permis de transporter le groupe entier dans le plan des Ombres et il existait un grand nombre d'univers que les mortels, armés des sorts opportuns, pouvaient atteindre, une multitude de paradis et d'enfers, de merveilles et d'horreurs, situés par-delà le voile du monde matériel. Mais la seule idée de tenter un tel voyage sans l'invitation explicite de Lolth terrifiait Halisstra.

— Les conséquences liées à une incompréhension de la volonté divine de la déesse seraient tout

simplement des plus terribles, dit Halisstra.

— Mais à présent nous connaissons la volonté de la déesse, proposa Danifae. C'est son Silence qui nous a conduits jusqu'à cet endroit, tout comme elle vient de placer entre nos mains le moyen d'y parvenir. Elle pourrait se courroucer de nous voir échouer maintenant.

Halisstra était habituée à un sentiment de certitude lorsqu'il fallait interpréter les désirs de la Reine des Araignées. Avant que son Silence divin touche ses prêtresses, elle savait à quoi ressemblaient les chuchotements de la déesse dans son esprit. De telles choses n'étaient pas communes, car elle était une simple prêtresse et Lolth possédait d'innombrables fidèles, mais elle savait ce qu'elle ressentait quand il lui fallait comprendre les désirs de Lolth au plus profond de son âme, et comment les accomplir. Mais Halisstra ne ressentait plus rien. La volonté de la Reine Araignée exigeait naturellement qu'elle le découvre par elle-même.

Halisstra leva les yeux en direction de l'endroit où le masque de bronze de Vhaeraun surplombait un autel noir. L'étrangeté de cet endroit semblait presque palpable et exprimait avec soin tout ce qu'elle avait perdu. Au lieu de se tenir fièrement devant l'ancien autel dans le temple de la Maison Melarn, la divine présence de Lolth bourdonnant dans son esprit pendant qu'elle accomplissait les rituels de sacrifice et d'humiliation que la Reine Araignée exigeait, elle était seule, perdue, une véritable intruse dans le temple d'un dieu prétendant, et cherchait à deviner ce que Lolth pouvait bien lui réserver.

Elle s'imagina se tenir devant Lolth, son âme complètement nue, ses yeux aveuglés par la gloire ténébreuse de la déesse, ses oreilles frappées par la voix sifflante de la Reine Araignée. Il était peut-être effronté de croire que Lolth effacerait tous ses doutes, fournirait des réponses à ses questions et soignerait son cœur meurtri, mais Halisstra comprit qu'elle ne s'en souciait pas… ou plus. Si Lolth décidait de se débarrasser d'elle et de la punir, elle pouvait bien le faire, mais pourquoi alors détruire Ched Nasad et la Maison Melarn si son intention n'était pas de faire venir Halisstra devant elle et de recevoir sa supplication ?

— Je suis d'accord avec Danifae, finit-elle par dire. Je ne vois pas pourquoi nous aurions traversé toutes ces épreuves si l'intention de la déesse n'était pas de nous recevoir. Nous trouverons nos réponses en sa présence.

Quenthel opina lentement de la tête.

— J'interprète sa volonté comme vous, mes sœurs, dit-elle. Nous devons nous rendre dans les Fosses démoniaques.

Ryld et Valas échangèrent des regards inquiets.

— Un voyage pour la soixante-sixième strate des Abysses, fit remarquer Pharaun. Eh bien, j'ai déjà rêvé de cet endroit. Cela sera intéressant de voir si la réalité correspond à mes rêves d'autrefois, même si je dois avouer que l'idée même de rencontrer Lolth ne me sourit guère. Lors de cette dernière vision, mon esprit avait été haché menu par la déesse. J'ai mis des mois à recouvrer mes forces.

— Nous devrions peut-être repartir pour Menzoberranzan et rapporter ce que nous avons découvert avant de prendre une décision trop irréfléchie ? demanda Ryld qui craignait visiblement de devoir voyager dans les royaumes infernaux.

— Maintenant que la volonté de la déesse est des plus claires, je ne désire pas lui désobéir en perdant davantage de temps, rétorqua Quenthel. Pharaun peut utiliser son sort de message pour annoncer à Gromph nos intentions.

— Pour parler de choses plus primaires, dit Valas, comment fait-on précisément pour rejoindre les Fosses démoniaques ?

— Vénérer Lolth durant toute une vie, répondit Quenthel, un voile sombre obscurcissant son regard, puis mourir.

Halisstra jeta un regard à la haute prêtresse, puis regarda l'éclaireur.

— Si la déesse nous accordait encore nos sorts, nous pourrions le faire facilement, dit la fille Melarn. Mais sans eux, c'est plus compliqué. Pharaun ?

Le mage se tordit les mains de désespoir.

— Il faudrait tout d'abord que j'apprenne les sorts nécessaires pour voyager dans les autres plans, dit le mage. Je suppose qu'il faut que je rencontre un mage plutôt expérimenté connaissant les bons sorts et que je le persuade de me les enseigner.

— Cela ne sera pas nécessaire, Maître Pharaun, déclara Tzirik. (Il se releva de son siège et descendit l'estrade, l'allure fière et confiante.) Ce n'est pas utile de vous rappeler que mon dieu ne m'a pas privé de mes sorts. J'ai moi-même un certain intérêt à savoir ce qui se passe dans le domaine de Lolth. Si vous le souhaitez, nous pouvons partir dès ce soir.

Compagnie après compagnie, l'Armée de l'Araignée noire s'avança fièrement dans la grande caverne située derrière les Piliers du Chagrin. Elle n'était rien en comparaison de la vaste caverne qui abritait Menzoberranzan ou même du golfe gigantesque du Sombrelac, mais l'espace situé à l'avant du défilé était tout de même impressionnant, un endroit asymétrique mesurant presque huit cents mètres de large, son plafond s'élevant à plus de cinquante mètres de hauteur. D'innombrables colonnes soutenaient le plafond et des cavernes latérales en forme de rayonnages criblaient ses flancs, ces sombres endroits attirant tous les regards.

Nimor observait l'endroit depuis la selle de son lézard de guerre, les unités des grandes Maisons de la Cité des araignées avançant en file indienne dans la caverne pour former des carrés scintillants, des dizaines d'étendards battant l'air. Il avait passé les deux derniers jours à reconnaître les lieux : ses crevasses, ses grottes et ses passages menant directement dans la caverne. La valeur stratégique des Piliers du Chagrin était manifeste. Une seule route, venant du sud, y menait en suivant un horrible défilé, tandis que plusieurs tunnels, ceux par lesquels les Menzoberranyrs étaient arrivés, repartaient en direction du Noir Dominion de Menzoberranzan.

— Le parfait endroit pour livrer bataille, se dit-il en opinant de la tête, satisfait.

Sa monture reptilienne, cet animal brutal et stupide, semblait même vaguement ressentir le conflit imminent. Le lézard sifflait et grattait le sol caillouteux, sa queue s'agitant dans son dos.

Nimor attendait à proximité du centre de la ligne d'éclaireurs qui tenait la trouée entre les Piliers, l'assassin commandant une force d'environ cent cavaliers Agrach Dyrr. Les autres soldats de son unité qui n'appartenaient pas à la Maison Agrach Dyrr étaient étendus, face contre terre au milieu des rochers et des crevasses de la gorge en contrebas, Nimor et ses troupes les ayant massacrés peu de temps après avoir atteint les Piliers du Chagrin.

Nimor mourait d'envie de rejoindre Mez'Barris Armgo, Andzrel Baenre et le reste des prêtresses et des commandants de l'armée. Il apercevait leur pavillon qui se dressait déjà au centre de la caverne.

La difficulté d'une trahison embrassant tout un champ de bataille, se dit-il, *est que le traître responsable ne peut pas se trouver partout en même temps pour savourer la chose dans son intégralité.*

Il vit un lézard de monte agile quitter précipitamment le pavillon de commandement en direction de son unité.

— Il semble que ma présence soit attendue, cria-t-il aux soldats Agrach Dyrr qui attendaient derrière lui. Vous savez quoi faire. Attendez le signal. Lorsqu'il apparaîtra, déchaînez-vous.

Nimor donna un coup de pied à sa monture pour la faire avancer et franchit une courte distance pour rejoindre le messager. Le cavalier était un jeune drow vêtu de la livrée de la Maison Baenre : c'était sans nul doute un neveu ou cousin favori de la famille au vu de sa charge relativement sûre et peu risquée. Il ne portait pas de casque et ses cheveux flottaient dans son dos à l'instar d'une belle crinière blanche. Un étendard rouge vif, accroché à sa selle, battait l'air.

— Vous êtes le Capitaine Zhayemd ? lui cria-t-il en ralentissant à son approche.

— En effet.

— Votre présence est requise sur-le-champ dans la tente de commandement, Capitaine. La Matrone Del'Armgo désire savoir où se trouvent les nains gris et comment déployer les diverses unités sur le terrain.

— Je comprends, répondit Nimor. Repartez immédiatement et dites-lui que j'arriverai un peu plus tard.

— Avec tout le respect que je vous dois, Capitaine, je dois m'ass…

Trois sons de corne tonitruants, deux courts suivis d'un long, retentirent entre les Piliers du Chagrin, le bruit sonore semblant presque monter de la roche elle-même. Le messager tourna sa monture en direction des Piliers pour regarder ce qui se passait.

— Par la divine colère de Lolth, qu'est-ce que c'était que ça ? lança-t-il.

— Ça, lui dit Nimor, c'est le signal de l'attaque des duergars.

Le tremblement sonore d'une armée en marche monta des profondeurs du défilé en contrebas des Piliers du Chagrin. Derrière la ligne d'éclaireurs de Nimor, des centaines de cavaliers duergars, montés sur des lézards, apparurent subitement au milieu de la caverne en se débarrassant de leurs bâches de camouflage et se précipitèrent dans la trouée que les éclaireurs de Nimor étaient censés défendre. Derrière la cavalerie duergar, de nombreuses lignes de fantassins duergars s'élancèrent en poussant des cris de guerre grossiers, leurs marteaux et leurs haches levés bien haut. Les cavaliers Agrach Dyrr guidèrent leurs montures et se mirent en position pour contenir la charge entre les gigantesques piliers rocheux… puis, comme ils l'avaient projeté, ils se retournèrent brusquement et s'élancèrent tous du même côté en abandonnant leur ligne de défense.

— Les Agrach Dyrr ! Ils viennent de nous trahir ! cria le messager Baenre, l'horreur et le choc se lisant sur son visage.

Il tourna de nouveau sa monture mais Nimor se pencha en avant sur la selle de son lézard de guerre et embrocha le jeune drow avec son épée. Le jeune Baenre serra sa blessure, s'agita et tomba de selle. Nimor fit claquer sa lame sur la croupe de la monture et l'animal s'élança dans la caverne principale en traînant derrière lui le corps du messager, ses pieds n'ayant pas quitté les étriers.

Nimor guida sa monture vers une saillie rocheuse surplombant les Piliers, à cinq mètres au-dessus du sol. Depuis ce point d'observation, il pouvait scruter la quasi-totalité de la caverne.

— Quelle belle vue, mon prince ! cria-t-il. Et quelle belle journée pour vous voir triompher, n'est-ce pas ?

— Je vous répondrai dans une quinzaine de minutes.

Horgar Sombracier sortit des ombres derrière la saillie. Le prince héritier et ses gardes personnels étaient protégés par une illusion experte et se trouvaient invisibles pour quiconque en contrebas, à moins bien sûr de savoir où chercher.

— Ne t'approche pas plus, Nimor, lui dit le prince héritier. Je ne veux pas qu'on puisse te voir traverser un mur illusoire et que des individus s'interrogent sur ce que tu peux faire ici.

— Vous n'avez pas l'intention de participer à la bataille, Prince Horgar ? Je sais que vous êtes un guerrier valeureux.

— Je me lancerai au combat quand je serai certain de ne plus devoir donner d'ordres. Car dans quelques instants, plus personne ne pourra entendre la moindre chose au milieu du fracas de la bataille.

Nimor reporta son attention sur les premiers affrontements. Les cavaliers Agrach Dyrr, qui s'étaient éloignés des Piliers, chargeaient en formation serrée le long du périmètre de la caverne pour éviter le plus gros de l'armée menzoberranyre. Leur tâche était de rejoindre l'arrière et d'aider l'infanterie Agrach Dyrr à condamner le tunnel par lequel l'Armée de l'Araignée noire venait d'arriver.

Les cavaliers duergars s'infiltrèrent à flots en s'élançant dans le défilé et se rendirent rapidement maîtres des positions qui avaient été en apparence tenues contre eux, leurs troupes se répandant sur le sol de la caverne. Plusieurs contingents des Maisons drows situés à l'avant-garde de l'armée tournèrent sur place dans un désordre manifeste, surpris de se retrouver brusquement face à une charge folle en terrain découvert au lieu de la protection offerte par une ligne de défense des plus résistantes.

D'autres Maisons répondirent à l'assaut soudain avec adresse et courage. L'important contingent Baenre poussa un cri de guerre féroce et ses guerriers s'élancèrent en avant pour s'emparer du défilé avant que d'autres duergars puissent s'y infiltrer.

— Une tactique audacieuse, Andzrel, déclara Nimor avec quelque admiration dans la voix. Malheureusement, je crois qu'il est vraiment trop tard pour endiguer l'avancée duergar.

Nimor donna à sa monture un petit coup avec les rênes afin de se positionner de nouveau pour surplomber tout le champ de bataille. Il s'était attendu à ces déplacements précipités, à la vue des rangs drows et duergars avançant à flots pour s'écraser contre les lignes ennemies et reculer à l'instar de vagues sanguinaires d'un océan d'acier, mais le fracas de la bataille était intolérable. Les rochers entourant le champ de bataille servirent de caisse de résonance, les cris, les hurlements et le choc des armes sur les boucliers devenant complètement indiscernables et se transformant en un bruit assourdissant qui continua à enfler, de plus en plus de guerriers se jetant dans la mêlée.

— Le bruit va nous profiter, cria-t-il par-dessus son épaule à Horgar, même s'il était lui-même incapable d'entendre ses propres paroles. Les commandants de l'Armée de l'Araignée noire doivent décider maintenant comment répondre à cette attaque surprise et pour y parvenir, ils doivent donner des ordres, une chose difficile au milieu de ce chaos.

— En effet, répondit le monarque duergar. (Nimor fut contraint de se concentrer pour l'entendre.) Il est assurément difficile de donner des ordres au beau milieu d'une bataille !

Un éclair scintillant déchira les rangs duergars et un coup de tonnerre retentit qui parvint presque à étouffer le vacarme des combats. Des boules de feu incendiaires et des rideaux de flammes brûlants envahirent le champ de bataille, les mages des deux camps se lançant eux aussi au combat.

Nimor plissa les sourcils. Une poignée de mages drows chevronnés pourrait très bien changer l'issue de la bataille, et cela malgré la férocité de l'attaque duergar et la trahison de ses alliés Agrach Dyrr, mais les troupes des nains gris comportaient également des mages, la plupart déguisés comme de simples cavaliers ou fantassins. Les mages drows frappant les lignes ennemies, ils abandonnèrent leurs propres positions. Les mages duergars répondirent âprement à chaque boule de feu, à chaque arc électrique, et la caverne se remplit bientôt d'éclairs de lumière aveuglants et de flammes rougeoyantes, les puissants sorts réchauffant subitement l'air devenu âcre.

Malgré ses talents, Nimor ne savait pas quel camp arcanique allait triompher car le champ de

bataille se transforma en une anarchie totale. En l'espace de quelques secondes, la masse compacte des soldats menzoberranyrs située au milieu de la caverne réussit à contenir l'assaut initial de la charge duergar, les deux armées s'entortillant à l'instar d'un gros serpent sur des centaines de mètres. Les étendards s'agitaient et tombaient, les lézards de guerre se cabraient et reculaient, la première confrontation laissant place maintenant à des milliers de duels individuels.

Des colonnes de duergars lourdement armés se pressèrent entre les lignes séparant les différents contingents des Maisons drows et envahirent à flots les espaces vides autour de leurs adversaires. Le visage de Nimor se barra d'un sourire cruel. Les elfes noirs ne savaient pas vraiment comment unifier leurs compagnies en une seule armée pour obtenir une arme redoutable, chaque Maison possédant cependant une véritable petite armée de guerriers et de mages chevronnés et meurtriers. L'assaut duergar avait permis de séparer l'Armée de l'Araignée noire en une vingtaine d'unités plus petites qui grouillaient en s'agitant et contre-attaquaient à l'instar d'un panier de scorpions qui aurait été retourné.

— Notre victoire n'est pas encore assurée, Nimor, lui lança Horgar. Leurs maudits mages ont réussi à contenir notre assaut initial !

— En effet, mais vous avez réussi à forcer le passage au milieu des Piliers, non ? lui cria Nimor. Je pensais que la charge duergar briserait complètement les Menzoberranyrs, mais il semble que les unités armées des Maisons aient décidé de se battre comme des forcenées.

En observant la bataille, Nimor avait tout d'abord cru que les nains gris, avec l'avantage de la surprise, réussiraient à vaincre les Maisons de Menzoberranzan, mais la journée de combats allait s'avérer difficile pour réduire le nombre des forces drows. Pour le moment, la Maison Baenre, notamment, avait réussi à condamner le passage dans les Piliers du Chagrin et plus longtemps Andzrel tiendrait le défilé, plus grandes seraient les chances des elfes noirs de triompher.

Heureusement, Nimor avait envisagé cette possibilité. Les Menzoberranyrs semblaient s'être littéralement jetés au combat sur les premières lignes pour repousser l'assaut duergar. L'heure était désormais venue d'enfoncer une dague assassine entre leurs côtes pendant que leurs lames étaient utilisées à l'avant.

— Maintenant, Aliisza, lança Nimor dans le vacarme régnant dans la caverne.

Nimor tourna brusquement sa monture, dégaina son épée et jeta son lézard de guerre dans la mêlée. Mez'Barris Armgo et Andzrel Baenre se trouvaient quelque part au milieu du champ de bataille et il voulait s'assurer qu'ils n'échapperaient pas à la destruction de leur armée.

À quelque huit cents mètres du champ de bataille, pelotonnée dans un petit passage qui descendait de l'est pour rejoindre la partie surélevée située à l'avant des Piliers du Chagrin, Aliisza attendait, les yeux fermés, son esprit concentré sur le sort qui lui permettait d'observer Nimor. Par l'intermédiaire de son sort, elle entendait toutes ses paroles comme s'il les avait prononcées dans une salle tranquille. Elle s'éclaircit les idées et laissa l'enchantement s'évanouir.

— C'est l'heure, dit-elle à Kaanyr Vhok.

— Bien, répondit le seigneur de guerre. (Son sourire carnassier révélait ses dents pointues, le démon impatient de se jeter au combat. Il jeta un regard à l'assassin Zammzt qui se trouvait à proximité.) Eh bien, renégat, je suppose que c'est votre jour de chance. Je vais donner l'ordre à mes troupes d'attaquer les elfes noirs, et pas vos alliés duergars.

Zammzt inclina la tête.

— Je peux vous assurer que vous ne le regretterez pas, mon seigneur, lui dit l'assassin.

Détruisez cette armée et Menzoberranzan sera à vos pieds.

Kaanyr s'éloigna de l'alu et de l'elfe noir pour rejoindre ses porte-étendards.

— Faites sonner la charge ! leur cria-t-il.

Une douzaine de tambours gobelours se mirent immédiatement à frapper leurs instruments en jouant une simple note à trois temps qu'ils répétèrent trois fois de suite. Martelant le sol du tunnel en contrebas, les tanarukks des Légions Implacables de Kaanyr Vhok beuglèrent, leur soif de sang inextinguible, et avancèrent à flots en faisant battre leurs haches. Kaanyr dégaina son épée démoniaque et se joignit à ses soldats, ses gardes et les porte-étendards se précipitant à sa suite. Aliisza retint son souffle en découvrant le spectacle de l'armée qui se mettait en branle et s'envola dans les airs pour suivre l'étendard de Kaanyr. Il fallait avouer qu'une bataille de la sorte était rare.

Devant les tanarukks qui chargeaient dans le passage, une des parois de la vaste caverne abritant les Piliers, située sur le flanc de l'Armée de l'Araignée noire, parut miroiter l'espace d'un instant et disparut brusquement pour révéler l'entrée béante d'un tunnel dissimulé par une illusion experte. La horde hurlante de démons tanarukks se déversa à flots dans la caverne pour flanquer l'armée drow, leurs grandes Maisons en plein affrontement contre les cavaliers duergars qui s'étaient infiltrés entre les Piliers du Chagrin. Aliisza aperçut l'étendard rouge de Kaanyr qui flottait fièrement à l'avant de l'armée démoniaque, puis les Légions Implacables se jetèrent violemment dans la bataille.

Seule une poignée de Maisons mineures se trouvait sur le chemin de la horde infernale. La vague déferlante des orques-démons sanguinaires les submergea à l'instar d'une lance chauffée à blanc transperçant leur flanc. Aliisza ne put s'empêcher de pousser des cris d'exultation et d'horreur pour exprimer son excitation, le cœur saisi par le terrible spectacle qui s'offrait à elle. L'Armée de l'Araignée noire se retrouvait désormais complètement enchevêtrée dans le seul combat qu'elle aurait voulu éviter, une mêlée désordonnée en terrain découvert contre les forces unifiées de Gracklstugh et de Kaanyr Vhok. À l'instar d'îlots perdus au milieu d'une mer ennemie bouillonnante, chacune des Maisons menzoberranyres se retrouvait seule à affronter une marée d'acier et de magie pour tenter de survivre.

La belle démone se posa sur une stalagmite grossière et regarda la bataille qui faisait rage en contrebas.

Ah ! mon cher Nimor, se dit-elle. *Tu as assurément accompli une belle et terrible chose !*

Nimor Imphraezl, la Sainte Lame du Jaezred Chaulssin, avançait au milieu du combat, lequel était digne d'une scène que seuls les diables de tous les enfers auraient pu imaginer. Le sang de plusieurs dizaines de nobles drows recouvrait sa rapière et tachait sa cotte de mailles noire. Son lézard de guerre était tombé depuis longtemps, incinéré par l'éclair d'un mage Tuin'Tarl, et ses membres le faisaient souffrir en raison de la fatigue et des blessures mineures qu'il avait reçues. Nimor affichait cependant un grand sourire carnassier, satisfait des résultats de son œuvre.

— Et alors, Vénéré Grand-Père, n'ai-je pas réussi à accomplir l'impensable ? dit-il en riant tout haut. Zammzt a peut-être réussi à vous livrer Ched Nasad, mais je viens d'abattre la cité bien-aimée de la Reine Araignée !

La bataille faisait rage depuis des heures. Au lieu de tenir une ligne imprenable entre les Piliers du Chagrin, l'Armée de l'Araignée noire s'était brusquement retrouvée attaquée sur tous les flancs par un adversaire qui avait choisi le terrain et le moment opportun pour frapper. Bien évidemment, à l'instar d'un gros animal stupide blessé au ventre, une armée en déroute pouvait mettre des heures à trépasser en s'agitant violemment à terre pendant que son sang coulait lentement. Dans les batailles

du Monde du dessus, les drows vaincus auraient peut-être pu déposer leurs armes afin d'espérer la clémence des vainqueurs. Mais dans les guerres brutales de l'Outreterre, aucune miséricorde n'était jamais accordée. Les nains gris n'avaient pas l'intention de laisser un seul elfe noir quitter vivant la bataille. Les guerriers de Menzoberranzan le savaient et c'est pourquoi ils combattaient jusqu'à la mort.

Certaines des Maisons mineures furent écrasées et éparpillées dans toute la caverne, des petits groupes de deux ou trois drows luttant âprement pour défendre leurs vies. Des groupes de duergars, de gobelours, d'ogres et d'autres soldats loyaux au prince héritier de Gracklstugh traînaient dans la caverne en se nourrissant des meurtres des misérables drows – leurs compagnies ayant été dispersées – qu'ils pourchassaient. Certaines Maisons n'avaient pas quitté leur position première et luttaient avec acharnement contre la marée duergar de plus en plus importante qui les assaillait de toutes parts ; d'autres Maisons qui ne s'étaient pas dispersées tentaient de se frayer un chemin au milieu de la bataille afin de survivre à cette défaite catastrophique.

Les soldats de Barrison Del'Armgo avaient été chassés du champ de bataille dans un tunnel latéral étroit et sinueux. Reculant dans un passage de six mètres de large à peine, les fiers guerriers de la Deuxième Maison tenaient à distance les assauts répétés des nains gris. Mez'Barris était paralysée et incapable de rejoindre les autres Maisons pendant que ses ravitaillements brûlaient à côté du reste du convoi, l'infanterie Agrach Dyrr qui se trouvait à l'arrière de l'armée drow les ayant incendiés. S'ils parvenaient à s'en tirer, le voyage de retour vers Menzoberranzan serait long et pénible pour les troupes Del'Armgo.

La compagnie de la Maison Xorlarrin, qui abritait un grand nombre de puissants mages pour lesquels la Maison était réputée, était prisonnière au milieu de la caverne, dans un lieu aux innombrables périls. Les mages Xorlarrin étaient parvenus, tout au long de l'affrontement, à repousser un nombre d'ennemis cinq fois supérieur à leurs forces en érigeant des murs de feu et de glace et en les attaquant avec des sorts d'énergie destructrice ; mais les mages drows commençaient à se fatiguer, leurs sorts s'épuisant également. Des centaines de lanciers duergars montés sur des lézards de guerre attendaient l'occasion propice de les supprimer lorsque leurs défenses arcaniques commenceraient à faiblir.

La fière compagnie de la Maison Baenre, qui comptait plus de cinq cents soldats, avait résisté, les Maisons mineures brisées et abattues tout autour. Comme Nimor l'avait prévu, Andzrel Baenre avait été contraint d'abandonner les Piliers du Chagrin peu de temps après les avoir capturés et ses forces avaient lentement reculé dans la caverne pour finalement rejoindre l'entrée du tunnel par lequel l'Armée de l'Araignée noire était entrée quelques heures seulement plus tôt. Les Baenre avaient tourné leur attention sur les fantassins Agrach Dyrr qui leur bloquaient le passage dans le tunnel. Des carreaux, des javelots et des sorts meurtriers filaient dans les airs, les deux Maisons luttant avec acharnement. Même si les Baenre étaient deux fois plus nombreux que les traîtres de la Maison Agrach Dyrr, les guerriers de la Première Maison étaient contraints de se défendre sur tous les flancs alors qu'ils tentaient de se frayer un chemin pour s'enfuir.

Nimor avança en direction du plus gros des combats, les morts et les mourants l'entourant. Il avait heureusement préparé plusieurs sorts d'invisibilité pour la bataille afin d'éviter d'être retardé par de féroces tanarukks ou de sombres duergars qui n'hésitaient pas à massacrer tous les drows qu'ils croisaient. Devant lui, des centaines de Gardes Pierreux du Prince Horgar affrontaient les fantassins Baenre, les Agrach Dyrr ayant barricadé l'entrée du tunnel principal de l'autre côté. Nimor contourna le combat avec prudence et aperçut finalement Andzrel et Zal'therra sous l'étendard Baenre.

Les dirigeants Baenre menaient leurs soldats à l'affrontement contre les Agrach Dyrr et avançaient lentement mais sûrement dans les rangs de la Maison traîtresse. Un groupe important de gardes du corps les entourait.

L'assassin sourit en les découvrant. Les chefs Baenre s'étaient jetés dans la mêlée. S'il parvenait à les supprimer, il décapiterait le contingent Baenre et si leurs forces tombaient, les chances étaient grandes pour que l'Armée de l'Araignée noire n'y survive pas.

Nimor aperçut Jazzt Dyrr qui se tenait en retrait de l'affrontement pour diriger les soldats Agrach Dyrr. Le drow noble avait posé sa main sur une horrible entaille déchirant ses côtes. L'assassin se hâta de le rejoindre et fit disparaître son invisibilité.

— Beau travail, mon frère, cria-t-il à Jazzt. Continuez à retenir les Baenre sur ce flanc pour que la garde du prince héritier puisse les tailler en morceaux.

Jazzt leva la tête. La fatigue et la douleur s'évanouirent de son visage tandis qu'il observait le combat.

— C'est plus facile à dire qu'à faire, lui rétorqua-t-il. Les Baenre se battent comme de beaux diables et un grand nombre de nos soldats ne reviendront jamais à Menzoberranzan. (Il se redressa et tendit sa main à Nimor.) Je m'étais trompé à votre sujet, Zhayemd, et votre plan semble se dérouler plutôt bien. Nous pourrions avoir besoin de vous ici, mais d'après le sang qui vous recouvre de la tête aux pieds, je devine que vous avez été très occupé.

— Les Maisons majeures tiennent encore le centre de la caverne, mais cet endroit, ce tunnel, est le point névralgique de la bataille, répondit Nimor. (Son regard était rivé sur l'étendard Baenre.) J'ai besoin de quelques soldats. Je dois tuer les commandants Baenre.

— C'est parfait car ça pourrait nous aider, répondit Jazzt. (Il fit un geste brusque et rassembla une petite unité de réserve formée d'une douzaine de soldats aguerris.) Mes frères, vous allez suivre Zhayemd. Emparez-vous de l'étendard Baenre !

Nimor dégaina sa rapière et sa dague, les guerriers se mettant en formation derrière lui. Le combat se rapprochait, les Baenre gagnant de plus en plus de terrain dans le tunnel. L'assassin aperçut l'étendard Baenre qui flottait au milieu de la mêlée. Andzrel se tenait à proximité des premières lignes, entouré par les meilleurs éléments de la Maison Baenre, Zal'therra le suivant en clopinant à quelques mètres derrière lui. La prêtresse souffrait visiblement d'une mauvaise blessure à la hanche et un soldat Baenre la soutenait par le bras en avançant.

Nimor attendit que les gardes Baenre de tête se retrouvent à portée de lame de ses soldats et il leur donna l'ordre d'attaquer.

Les guerriers Agrach Dyrr sortirent de leur cachette en poussant un cri de guerre joyeux et certains criblèrent même les Baenre avec des carreaux d'arbalète avant de dégainer leurs épées. Des carreaux sifflèrent dans l'entrée du tunnel. Certains rebondirent sur l'armure des gardes et des prêtresses Baenre, d'autres s'enfonçant dans leurs chairs. Les gardes Baenre se préparèrent au mieux à recevoir la charge des Agrach Dyrr. Zal'therra se plaqua contre une paroi du tunnel et se défendit avec un fléau à deux têtes, peu désireuse de se lancer dans la mêlée en raison de sa jambe invalide ; elle n'était cependant pas impuissante comme le découvrit rapidement un soldat Agrach Dyrr qu'elle fit tomber au sol, son fléau lui éclatant le crâne. Le fracas de l'acier contre l'acier et le bruit de l'acier pénétrant les chairs remplirent rapidement le tunnel, des cris, des grognements et des jurons les accompagnant.

Contrairement à Zal'therra, Andzrel se jeta dans la mêlée ; il maniait une épée à deux lames avec maîtrise et frappait ses adversaires du pied pour les mettre au sol, ces derniers parant tant bien que mal ses attaques. Nimor observa avec admiration l'affrontement mêlant attaques, contre-attaques

et parades et, les Agrach Dyrr se frayant peu à peu un chemin, il s'approcha du maître d'armes Baenre.

— Bien le bonjour, Andzrel, cria-t-il. Le chef de vos éclaireurs vous fait dire que les duergars semblent avoir pénétré nos lignes au niveau des Piliers du Chagrin et représentent dorénavant un danger considérable pour l'Armée de l'Araignée noire.

Andzrel Baenre s'immobilisa un instant, la mêlée s'éloignant un peu de lui. Une âpre colère grondait sous ses manières disciplinées.

— Zhayemd, cracha-t-il. Tu viens de commettre une grave erreur en te montrant devant moi. Il aurait été plus sage que tu savoures de loin les fruits de ta traîtrise.

— C'est ce que nous allons voir, répondit Nimor.

Il bondit en avant, la pointe de sa rapière dirigée vers la poitrine de son adversaire, mais Andzrel n'était pas un simple soldat. Le maître d'armes se tortilla et leva son épée à lames doubles pour parer l'arme de Nimor, puis il se retourna brusquement et enfonça sa coudière d'armure sur le côté du crâne de l'assassin. Si Nimor avait été aussi fragile que son apparence le laissait supposer, le coup aurait assurément brisé son crâne. Le coup le fit toutefois tressauter, brutalement. Il contre-attaqua en se tournant sur l'autre flanc et enfonça sa dague sous le plastron d'Andzrel. Le maître d'armes Baenre recula d'un pas et sauta dans les airs, sa botte frappant les côtes de l'assassin, mais Nimor grogna simplement et repoussa Andzrel avec force et mépris.

Andzrel roula au sol et se releva, son épée devant lui, les yeux écarquillés.

— Par les sombres Fosses de la déesse, de quoi es-tu *fait* ? grommela-t-il.

Avant que Nimor ait pu lui adresser une réponse opportune, la main du maître d'armes saisit prestement une dague cachée dans sa botte et il la lança en direction de la gorge de l'assassin. Nimor leva son bras pour se protéger et la lame se planta dans les chairs de son avant-bras gauche. Il gronda en montrant les dents et la retira, du sang éclaboussant le sol poussiéreux du tunnel.

Andzrel n'attendit bien évidemment pas sa contre-attaque. Le guerrier Baenre se jeta en avant et effectua un roulé-boulé pour se retrouver au corps à corps avec Nimor afin de lui lancer un direct du poing.

Nimor évita toutefois le maître d'armes en sautant par-dessus son adversaire, les pieds levés bien haut, et il se réceptionna de l'autre côté. Andzrel se retournant brusquement pour se relever, Nimor enfonça sa rapière dans son plastron d'armure et infligea une profonde entaille dans le flanc du guerrier Baenre. Andzrel poussa un grognement sonore et tituba, son équilibre perdu. Il s'effondra à terre aux pieds de l'assassin, son épée à lames doubles coincée sous son corps.

— Tes efforts étaient vaillants, lui dit Nimor en avançant de nouveau sa rapière pour l'achever.

Avant de pouvoir frapper, un globe d'énergie ambrée l'enveloppa. Une barrière magique stoppa son attaque aussi sûrement que s'il avait tenté d'embrocher Narbondel, sa dague ne pénétrant pas davantage le globe.

— Par les Neuf Enfers ! lança Nimor.

L'assassin grogna de colère et s'aperçut en même temps que le fracas du combat dans le tunnel avait augmenté. Il regarda par-delà la sphère magique en essayant de découvrir qui avait bien pu l'invoquer et ce qui pouvait se passer.

Des dizaines de soldats Baenre, des troupes fraîches, entraient à flots dans le tunnel dans le dos des Agrach Dyrr, Jazzt et ses fantassins se retrouvant pris entre le marteau et l'enclume. Les soldats Agrach Dyrr qui bloquaient le tunnel furent rapidement repoussés ou tués, ce qui permit au contingent Baenre de battre véritablement en retraite. Une colère noire lui serrant le cœur, Nimor vit les Baenre avancer précipitamment à côté de sa prison magique afin de prêter main-forte à leurs parents

assiégés. En l'espace de quelques instants, la bataille s'éloigna de lui et du tunnel pour reprendre place dans la caverne principale.

Nimor scruta le tunnel et aperçut un grand mage au corps rond qui portait les couleurs de la Maison Baenre, ce dernier examinant le globe ambré avec un petit sourire d'autosatisfaction. Zal'therra et Andzrel toisèrent également le nouveau venu.

— Nauzhror, souffla la prêtresse. (Du sang coulait de sa hanche blessée.) Tu arrives juste à temps.

— C'est vraiment un hasard des plus heureux, dit le mage en ronronnant. La Mère Matrone m'a donné l'ordre de prendre des nouvelles de la bataille et j'ai observé l'armée avec mes pouvoirs scrutatoires. J'ai vu ce qui se passait et j'ai remarqué vos difficultés. J'ai ensuite utilisé un précieux parchemin de portail pour vous apporter de l'aide. (Il se tourna dans le tunnel et examina Nimor, toujours prisonnier à l'intérieur du globe d'énergie.) N'est-ce pas le féroce Capitaine Zhayemd de la Maison Agrach Dyrr ?

— C'est du moins ce qu'il prétend, déclara Andzrel en serrant les dents. Est-ce que tu peux le détruire dans cette sphère ?

— Pas comme ça, répondit Nauzhror. Ce globe permet de capturer un individu pendant un certain temps et de l'emprisonner dans une sphère de force magique imperméable. Le globe disparaîtra bientôt et tu pourras alors le tuer à ta guise.

— Ça attendra alors, dit Andzrel en chassant de son esprit le prisonnier.

Le maître d'armes saisit une petite flasque à sa ceinture, une potion de soins d'après Nimor, et la but complètement. Il reporta son attention sur les combats, son visage inexpressif examinant la mêlée féroce.

Zal'therra le rejoignit en boitant.

— Prépare-toi à lancer une charge, lui dit-elle. Avec les renforts de Nauzhror, nous pourrions retourner la situation aux dépens de ces maudits nains gris et tanarukks. (Elle regarda le mage.) Combien de soldats t'accompagnent ?

— Une simple compagnie. Si les choses se passaient vraiment mal, la Mère Matrone ne voulait pas courir le risque de perdre davantage de forces dans cette bataille.

Zal'therra se mit à protester mais Andzrel posa la main sur son bras.

— Non, lui dit-il, la Mère Matrone a eu raison. Maintenant que notre voie de retraite est sécurisée, nous devons tenter de soustraire du combat toutes les Maisons encore présentes dans la mêlée. Les duergars et leurs alliés tanarukks ont remporté la victoire pour aujourd'hui.

— La situation est aussi mauvaise que cela ? demanda Nauzhror en écarquillant les yeux.

— Si nous agissons rapidement, répondit Andzrel, nous parviendrons à évacuer du champ de bataille une bonne partie de nos soldats. Dès que nous aurons réussi à rassembler la plupart des Maisons majeures, nous pourrons alors assurer notre retraite jusqu'à Menzoberranzan. Nous n'avons pas de temps à perdre si nous voulons sauver les Maisons Xorlarrin et Tuin'Tarl. Les Fey-Branche sont pratiquement tous tombés et je n'ai pas la moindre idée de ce qui est arrivé aux Barrison Del'Armgo. En outre, les Duskryn et les Kenafin ont été anéantis par les tanarukks. Menzoberranzan ne peut pas se permettre de perdre davantage de drows.

— Votre retraite ne fera que retarder l'inévitable, déclara Nimor. Vous ne pouvez plus rien y faire.

Andzrel s'appuya sur son épée à lames doubles et foudroya Nimor du regard.

— Maintenant que j'y réfléchis, déclara le maître d'armes, je vais laisser quelques soldats en poste ici qui attendront que le globe disparaisse. Je ne vois plus aucune raison de le laisser vivre. (Il

jeta un regard glacial à l'assassin.) Ta Maison va maudire le jour où tu as trahi ta cité, traître.

Nimor essaya une fois encore de pénétrer le globe de force, en vain. Andzrel, Zal'therra et le mage Baenre se détournèrent et suivirent leurs soldats dans la mêlée, plusieurs gardes Baenre s'avançant en courant pour se poster autour de la sphère de force.

— Je te reverrai à Menzoberranzan, lui promit Nimor.

La Sainte Lame invoqua le pouvoir de son anneau magique et disparut du globe de force pour entrer dans les ombres bienveillantes.

Chapitre 18

Quatre heures plus tard, le groupe se tenait de nouveau sous le masque de bronze de Vhaeraun dans la chapelle de Bastion-Minauth. Leurs armures cabossées et crasseuses avaient été nettoyées avec soin, les mailles brisées réparées et les tuniques lavées. Ceux qui avaient perdu leurs sacs, leurs tapis de couchage ou d'autres matériels avaient racheté un équipement neuf auprès des marchands Jaelre. Pour la première fois depuis le départ de Gracklstugh, Halisstra se sentait propre, reposée et plutôt bien préparée pour la prochaine étape de leur voyage. La cotte de mailles qu'elle avait portée en tant que Première Fille de la Maison Melarn lui manquait beaucoup, tout comme la masse d'armes de tonnerre que sa mère lui avait donnée un siècle plus tôt, mais elle n'avait pas perdu sa lyre et la cotte de mailles et l'épée de Seyll Auzkovyn n'étaient pas des objets totalement inutiles.

L'épée semblait notamment être de belle facture. Elle possédait une puissante faculté de sainteté qui picotait légèrement Halisstra lorsqu'elle la maniait, mais l'elfe noire soupçonnait que sa lame serait très utile contre les créatures démoniaques ou malfaisantes qu'ils viendraient à croiser. Étant donné qu'elle avait l'intention de descendre dans les Abysses eux-mêmes, où de telles créatures résidaient en grand nombre, elle était prête à supporter l'enchantement désagréable de l'épée pendant un certain temps.

Tzirik avait enfilé une armure de plaques de mithral noire ornée de visages démoniaques grotesques et d'un filigrane doré. Une masse à pointes meurtrières pendait à sa ceinture et il portait un grand heaume à visière imitant le crâne d'un démon. Il émanait de lui une certaine confiance et une redoutable énergie, comme s'il avait attendu longtemps de servir ainsi son dieu.

— Comme vous le savez, dit le prêtre, il existe plusieurs moyens de quitter ce plan d'existence pour s'aventurer dans les dimensions extérieures. Je me suis penché sur le problème et j'ai décidé que nous allions voyager sous forme astrale. Maintenant, si vous…

— Cela va nous contraindre à abandonner nos corps dans le plan matériel pendant que nos esprits voyageront dans les Abysses, l'interrompit Quenthel. Vous croyez que je vais accepter de faire une telle chose ?

— Trahison, grogna Jeggred. Il a l'intention de nous faire trancher la gorge par ses sbires pendant que nos corps seront comateux.

Le draegloth s'avança d'un pas et gronda en montrant ses crocs au prêtre du Seigneur Masqué.

— J'ai décidé de voyager sous forme astrale pour deux raisons, Maîtresse Baenre, répondit Tzirik sans prêter attention à Jeggred. Tout d'abord, c'est plutôt sûr car si l'esprit errant d'un individu vient à être tué pendant son séjour dans les Fosses démoniaques, cet individu ne sera pas vraiment mort : il se réveillera à cet endroit, indemne. Un esprit est très difficile à détruire, vous pouvez me croire. Deuxièmement, pour autant que je le sache, nous n'avons pas d'autre choix. J'ai déjà essayé de transporter mon corps dans les Fosses démoniaques par l'intermédiaire d'un sort de changement de plan, mais il a complètement échoué. Je pense que la barrière ou l'obstacle dont a parlé le Seigneur Masqué empêche le transport direct d'un corps physique dans le domaine de Lolth.

— Vous croyez cependant que vous parviendrez à y faire pénétrer nos formes astrales, et cela malgré la barrière ? demanda Halisstra.

— Je connais seulement deux moyens de vous transporter dans les Fosses démoniaques et si le changement de plan ne fonctionne pas, l'autre doit réussir, dit Tzirik en haussant les épaules. Le Seigneur Masqué lui-même m'ayant donné l'ordre de vous y conduire, c'est qu'il doit exister un moyen de le faire. Mais si d'aventure vous connaissez des portes ou des portails permanents reliant notre monde aux Abysses, ou aux Fosses démoniaques elles-mêmes, je suppose que vous pourriez m'en révéler l'existence.

— Prouvez-moi que le transport physique ne fonctionne pas, lui dit Quenthel.

— Approchez-vous, leur dit Tzirik derrière son heaume, sa voix porteuse d'un certain plaisir, et tenez-vous par la main.

Les drows se rapprochèrent en traînant les pieds et se réunirent en cercle, les mains jointes, avec Tzirik qui se plaça entre Quenthel et Danifae, sa main gauche posée sur leurs mains, sa main libre s'agitant dans l'air pour invoquer son sort. Il se recueillit puis entonna une prière puissante dont les paroles impies remplirent l'air de ténèbres quasi tangibles.

Halisstra observa le prêtre avec attention afin de s'assurer qu'il ne se trompait pas dans l'invocation du sort et d'après ce qu'elle vit, il parvint à l'invoquer sans commettre d'erreurs. Elle crut un instant qu'il allait fonctionner car la chapelle se remplit d'une légère brume et son corps parut vouloir quitter le monde sans bouger d'un millimètre. Mais elle ressentit comme une sorte d'obstacle, une barrière qui empêcha le groupe de se matérialiser dans un nouvel endroit, qui parut presque les repousser dans Bastion-Minauth. Elle tituba comme une ivrogne, ses sens tourbillonnant dans son esprit.

— Voilà ce qui est arrivé la dernière fois où je l'ai lancé, dit Tzirik.

La colère grondait dans l'esprit de Quenthel, mais elle parvint à garder son calme et retira sa main de celle de Danifae afin de se raccrocher à Jeggred.

— Pharaun, lui dit la haute prêtresse, qu'est-ce que tu en dis ?

Le mage plissa un sourcil, probablement surpris que Quenthel le consulte, et finit par répondre :

— Tout ceci me semble plausible. Si nous voyageons en projetant nos esprits dans le plan astral, nous ne passons pas directement du plan matériel aux Abysses. Nous allons en fait traverser la mer astrale et nous approcher du domaine de Lolth sous la forme d'esprits. La mystérieuse barrière que nous venons de rencontrer n'empêche peut-être pas une telle approche. (Le mage lissa ses robes en réfléchissant.) Et cela expliquerait également pourquoi les démons invoqués n'y parvenaient pas non plus. Ils ne voyagent pas entre les plans en utilisant leurs projections astrales car ils n'ont pas d'âmes.

Quenthel grommela quelque chose d'incompréhensible, croisa les bras et se retourna vers Tzirik.

— C'est bon, lui dit-elle. Vous m'avez convaincue. Où avez-vous l'intention de laisser nos corps ?

Tzirik se dirigea vers un mur de la chapelle et abaissa un levier caché qui révéla une pièce secrète dissimulée derrière le masque de bronze de Vhaeraun. Elle n'était pas grande, mais huit divans poussiéreux et élégants, qui dataient peut-être de l'époque où le bastion appartenait encore aux elfes de la surface de Cormanthor, étaient disposés en cercle dans la pièce, la tête vers le centre, les pieds tournés vers l'extérieur.

— Seule une poignée de mes gens connaissent l'existence de cette salle, dit le prêtre, et je leur ai donné l'ordre de ne pas y pénétrer pour le moment. Vous n'avez rien à craindre dans cet endroit.

Ryld, qui se tenait un peu en retrait de Jeggred, se détourna de Tzirik et se signa discrètement en regardant Pharaun et Halisstra.

— Si j'ai bien compris, nos esprits retourneront dans nos corps s'ils sont vaincus pendant que nous voyageons sous forme astrale. Qu'arrivera-t-il à nos esprits si quelqu'un enfonce une dague dans nos corps comateux ?

— C'est la mort assurée, répondit le mage. Un individu prudent place généralement son corps dans un lieu sûr, gardé par des personnes de confiance, avant d'envoyer son esprit vers d'autres plans.

Ryld fit une grimace mais ne répondit pas.

Le groupe suivit Tzirik dans la petite salle. Halisstra contempla le vieux divan devant elle avec une certaine inquiétude sans parvenir à détacher son regard. Elle n'était pas le seul membre de leur groupe à regarder les divans comme une collection de cercueils ; Quenthel devait penser la même chose.

La haute prêtresse arracha son regard des divans et observa Tzirik.

— Nous allons laisser un garde dans cet endroit, lui dit-elle. Une personne de confiance va rester ici pour protéger nos corps jusqu'à notre retour, tout comme vous allez le faire pour votre propre corps.

— Ah ! dit Tzirik. Vous avez bien l'esprit d'une elfe noire. Faites comme vous voulez.

— Il a peut-être l'intention d'envoyer tous ses soldats attaquer le gardien quand nous serons partis, dit Jeggred en grognant. Il vaudrait mieux en laisser deux ou trois.

— La seule tâche de notre sentinelle sera de trancher la gorge de Tzirik si elle se fait effectivement attaquer, dit Pharaun. La question est de savoir qui va rester ici ?

Quenthel regarda Ryld puis ses yeux se posèrent sur Halisstra. La prêtresse Melarn craignit un instant que la Maîtresse de l'Académie décide de l'abandonner ici afin de lui refuser l'audience qu'elle désirait obtenir auprès de Lolth. Son cœur se serrant sous l'appréhension, elle comprit cependant que la dernière chose que Quenthel souhaitait, si elle considérait toujours Halisstra comme une menace, était de laisser la fille Melarn dans cet endroit, seule avec son corps comateux. La prêtresse Baenre fronça les sourcils en arrivant probablement à la même conclusion et se tourna vers Jeggred.

— Tu dois rester ici, dit-elle au draegloth.

Le visage de Jeggred se tordit sous l'effet de la colère.

— Je ne vais pas rester ici à regarder vos corps immobiles pendant que vous affrontez les dangers du royaume de la déesse ! Mère m'a demandé de vous protéger. Comment puis-je le faire si vous m'abandonnez ici ?

— Tu vas assurément me protéger, lui dit Quenthel. Rien ne peut me blesser sous forme astrale. C'est dans ce lieu que je suis la plus vulnérable et je n'ai confiance en personne d'autre pour remplir cette tâche. Cela ne peut être que toi, Jeggred.

Le draegloth agita ses quatre bras pour protester et lui répondit :

— Vous savez ce qui vous attend dans les Fosses démoniaques, Maîtresse. Vous aurez besoin de mes forces.

— Je ne veux plus t'entendre ! lui ordonna la Maîtresse d'Arach-Tinilith. (Elle le foudroya du regard et son fouet-serpent se tortilla et cracha.) Tu n'as pas à mettre en question mes ordres, mon neveu. Tu vas obéir aux ordres de ta mère comme je l'entends.

Jeggred se tut brusquement. Dégoûté, il se retourna et se laissa tomber sur le sol de pierre en se débarrassant de son sac à dos et de sa besace. Quenthel regarda les autres et désigna les divans.

— Allez, leur dit-elle. La déesse nous attend.

Tzirik attendit que les Menzoberranyrs choisissent leurs divans et s'y étendent. Il se dirigea vers

un des deux derniers et s'assit, son regard se plantant sur Jeggred.

— Si tu restes ici, demi-fiélon, sache que mes gens te tiendront compagnie pendant ta garde. Ne leur cause aucun problème et je pense qu'ils seront heureux de te laisser toi aussi tranquille.

Pour toute réponse, Jeggred lui sourit d'un air sarcastique et Tzirik se coucha assez maladroitement, son armure de plaques l'encombrant, et posa sa masse d'armes à ses côtés.

Halisstra se trouvait entre Ryld et Danifae. Elle jeta un regard au maître d'armes. Le visage de Ryld était tendu et crispé. Le voyage astral était manifestement une expérience qui le dépassait lui aussi.

— Si ce sont nos esprits qui voyagent, pourquoi avons-nous besoin de nos armes à nos côtés ? lui demanda-t-il en se signant.

— Elles font partie de toi, lui répondit-elle. Ta conscience englobe tes possessions dans sa définition de ta propre personne. Ainsi, lorsque ton âme voyage par-delà ton corps, ton esprit imagine pour toi une copie astrale de toutes les choses qui se trouvent à portée de main.

— Tendez les bras et tenez-vous par la main, leur dit Tzirik. Assurez-vous de bien serrer la main de vos compagnons. Je ne veux pas laisser quelqu'un derrière.

Le prêtre se mit de nouveau à entonner un chant de sa voix mélodieuse, Halisstra contempla le plafond, sa main droite serrant Danifae, la gauche Ryld.

— Je devrais peut-être m'imaginer avec un bon alcool, déclara Ryld.

Il serra davantage la main de Halisstra dans sa grosse poigne avant qu'elle puisse lui répondre.

Dans son dos, Tzirik continuait à incanter son sort en prononçant les paroles arcaniques avec facilité et assurance. Halisstra sentit un choc électrique traverser son corps d'une main à l'autre, la magie commençant à s'insinuer en elle et l'unifiant à Ryld et Danifae d'une étrange manière. Un sentiment de détachement, de séparation, serra son cœur comme si elle était devenue légère comme l'air en un instant. Elle lui sembla flotter à l'extérieur de son corps, attirée par une force irrésistible dont elle ne parvenait pas à localiser la direction dans l'espace. Le plafond de pierre tremblota et disparut peu à peu en s'éloignant d'elle de plus en plus rapidement.

Elle était partie.

Triel Baenre avança avec grâce au milieu des rangs de ses soldats meurtris, son visage n'exprimant rien d'autre qu'une noire détermination. Ses troupes étaient au garde-à-vous dans l'étroit tunnel. Elle avait demandé à Nauzhror de la transporter immédiatement sur le lieu de leur retraite afin de voir de ses propres yeux l'étendue de la défaite de Menzoberranzan et elle prit conscience qu'elle n'aimait pas ce qu'elle avait observé. Elle n'aimait pas ça du tout.

Le tunnel mesurait presque quinze kilomètres de long et faisait partie des voies principales qui reliaient les Piliers du Chagrin aux passages sinueux et aux cavernes naturelles qui formaient le Noir Dominion de Menzoberranzan. Il lui semblait qu'un soldat sur deux portait une blessure grave : des bandages entouraient des poitrines, des bras étaient en écharpe, on utilisait des lances brisées comme béquilles. Ce n'étaient cependant pas leurs blessures qui lui donnaient tant d'inquiétude. C'étaient la fatigue et la morosité qui se lisaient sur leurs visages qu'elle trouvait vraiment déroutants. Elle s'était bien sûr attendue à les voir épuisés, Andzrel les ayant poussés à marcher toute une journée durant sans s'arrêter afin de bien s'éloigner du désastre des Piliers du Chagrin, mais pas à découvrir des visages aussi… *abattus*. Ils avaient été vaincus et ils le savaient.

Andzrel suivait Triel à un mètre de distance et n'osait pas parler tant que la Mère Matrone ne s'adressait pas à lui.

— Et nos pertes ? finit-elle par demander sans regarder le maître d'armes.

— Entre un quart et un tiers des forces de toute l'armée, Mère Matrone. Certaines Maisons ont eu plus de chance ou de malchance que d'autres sur le champ de bataille.

— Et le contingent de la Maison Baenre ?

— Quatre-vingt-dix morts et quarante-quatre soldats dans un état critique, répondit Andzrel. Environ un quart de nos forces.

— Nous avons cependant eu la chance de sauver une bonne partie de nos troupes, Mère Matrone, ajouta Zal'therra. Certaines des Maisons mineures ont été quasiment massacrées jusqu'au dernier soldat dans…

— Je ne t'ai rien demandé, lui dit Triel.

Elle croisa les bras sur sa poitrine et essaya de dissimuler l'horreur qui nouait son ventre.

Il serait miraculeux que le Conseil régnant ne s'élève pas contre moi, pensa la Mère Matrone. *Je remercie la déesse que Mez'Barris ait disparu pour le moment et que les Fey-Branche aient subi autant de pertes. La moitié de sa Maison ayant été détruite, Byrtyn Fey va devoir agir avec circonspection et si Lolth le veut, je vais avoir un peu de temps devant moi pour réfléchir avant de devoir faire face à Mez'Barris.*

D'ailleurs, que reste-t-il du Conseil régnant ? Les Faen Tlabbar, la Troisième Maison, obéissaient aux ordres d'une femelle qui n'avait pas encore été mise à l'épreuve et je doute que Yasraena Dyrr se présente à la prochaine session du Conseil. Cette traîtresse et sa Maison misérable se sont barricadées dans leur bastion, dans l'attente de l'arrivée de leurs alliés duergars, et se sont manifestement préparées à soutenir un siège.

Les seules Mères Matrones dont elle avait à se soucier étaient par conséquent Zeerith Q'Xorlarrin, Mir'ri Mizzrym et Prid'eesoth Tuin.

Afin de détourner son attention de la désagréable perspective qu'elle allait bientôt devoir affronter, Triel Baenre se tourna vers Andzrel et Zal'therra. Elle rêvait de punir le maître d'armes et sa cousine pour avoir mené son armée dans cette horrible embuscade, mais elle se rendait compte que les talents d'Andzrel et l'esprit de décision de Zal'therra avaient permis à l'Armée de l'Araignée noire de s'extirper d'un véritable massacre. L'armée de Menzoberranzan n'était pas au mieux de ses forces, mais elle était encore presque intacte.

— Où se trouvent les duergars ? demanda-t-elle.

— À environ cinq kilomètres au sud, répondit Andzrel. La Maison Mizzrym nous sert actuellement d'arrière-garde et j'ai même dépêché une centaine de nos propres soldats pour renforcer leurs défenses. (Triel comprenait ce que le maître d'armes entendait par là ; les soldats Baenre permettraient de se prémunir d'une trahison comme celle orchestrée par les Agrach Dyrr.) Les Légions Implacables nous contournent pour le moment en suivant un tunnel à l'est. Cela ne servirait à rien d'essayer de les affronter dans le tunnel où nous nous trouvons tous rassemblés car les tanarukks finiraient par nous prendre en tenaille.

— Mais une bonne centaine de soldats parviendraient à tenir ce tunnel contre quasiment n'importe quel adversaire, non ? demanda Triel.

— En effet, mais les duergars possèdent suffisamment de mages de guerre dans leurs rangs et d'engins de siège dans leur convoi pour qu'une telle action d'arrière-garde ne puisse les arrêter bien longtemps.

— Je veux quand même que vous le fassiez, dit Triel d'une voix râpeuse. Utilisez des soldats esclaves et nommez suffisamment d'officiers pour qu'ils évitent de rompre les rangs et qu'ils s'enfuient. Nous devons gagner du temps, maître d'armes, et les arrière-gardes sont justement faites

pour ça.

Andzrel ne discuta pas la décision de Triel, la Mère Matrone s'éloignant pour réfléchir à la situation. Des rebelles drows, un soulèvement esclave, une armée duergar, de noires trahisons, son Archimage de frère disparu et des hordes de tanarukks : il était difficile de croire que les choses pouvaient encore empirer. Comment pouvait-elle bien régler ces nombreux problèmes ? Et par où commencer ? Devait-elle donner l'assaut sur les Agrach Dyrr sans la puissance magique des prêtresses de la cité ? Ou choisir un autre endroit où affronter les duergars et laisser les tanarukks avancer ?

— Comment tout cela a-t-il pu se produire ? se demanda-t-elle à voix haute.

— Les Agrach Dyrr étaient de mèche avec les ennemis de notre cité, répondit Zal'therra. Ils se sont arrangés pour former l'avant-garde de notre armée et au lieu de tenir les Piliers du Chagrin contre les nains gris, ils nous ont conduits dans un piège. Ils doivent être anéantis pour leur trahison.

— Je ne t'ai pas adressé la parole, grogna Triel, quelque chose se brisant en elle.

Même si elle savait que Zal'therra n'était pas responsable de l'issue désastreuse de la bataille, Triel devait frapper quelque chose ou quelqu'un. Elle gifla violemment la femelle qui recula sous la force du coup, et cela malgré ses trente centimètres de plus et ses quinze kilos supplémentaires.

— Il fallait s'attendre à des actes de trahison de la sorte, espèce de femelle imbécile ! lui dit Triel avec hargne. Pourquoi n'y avait-il aucun officier Baenre parmi les éclaireurs ? Pourquoi ne pas avoir vérifié les rapports que les Agrach Dyrr vous livraient ? Si vous aviez fait tous preuve d'un minimum de prudence, notre armée ne serait pas dans cet état.

Zal'therra recula davantage.

— Mère Matrone, nous avions tous accepté les plans d'Andzrel…

— Andzrel est une *arme*, Zal'therra. L'armée de notre Maison est une *arme*. Et toi tu es celle qui doit manier ces armes contre nos ennemis. Je t'avais nommée à ce poste pour que tu juges la situation, que tu prennes des décisions, que tu utilises ta tête et que tu *réfléchisses* !

Triel se détourna de sa cousine pour éviter de la frapper une fois encore. Si elle se laissait aller à sa colère, elle craignait de ne pas pouvoir s'arrêter et même si elle n'aimait pas beaucoup cette idée, Zal'therra était probablement sa cousine la plus prometteuse. Triel ne vivrait pas éternellement et elle devait penser à ce que la Maison Baenre conserve quelques prêtresses compétentes dans le cas où elle devrait faire assassiner ses sœurs.

— Mère Matrone, lui dit Zal'therra, les yeux remplis de crainte, je m'excuse pour mes erreurs.

— Je ne t'ai pas demandé de t'excuser, ma fille, car une Baenre ne devrait jamais le faire, gronda la Mère Matrone, mais je vais te laisser l'occasion de me prouver que tu possèdes un certain mérite et des ressources. Tu vas prendre le commandement de l'arrière-garde.

Triel fit un geste en direction du sud. Elle envoyait probablement sa cousine vers une mort certaine, mais elle avait besoin de savoir si Zal'therra avait l'intelligence et la détermination nécessaires pour devenir un jour la dirigeante de la Maison Baenre. Si elle parvenait à survivre à cette mission et à obtenir quelques succès dans son entreprise, Triel pourrait l'autoriser à vivre.

— Je veux que les duergars soient contraints de lutter âprement pour chaque mètre qu'ils feront en direction de Menzoberranzan, ajouta Triel. Ta survie va dépendre de ta réussite. Si tu abandonnes ce tunnel avant trois jours, tu seras crucifiée.

Zal'therra s'inclina bien bas et s'éloigna précipitamment. Triel se tourna vers le maître d'armes.

— Sache que je te tiens également responsable de cet échec, lui dit-elle à voix basse. Tu étais responsable de notre stratégie et je t'ai livré la puissance et le prestige de la Maison Baenre afin que tu n'échoues pas. Nous avons cependant essuyé un véritable désastre, une chose qui n'était pas

arrivée depuis Castelmithral. En d'autres circonstances, je t'aurais fait jeter dans une fosse remplie de vermines voraces, les tendons tranchés pour les attirer, mais… nous vivons une situation inhabituelle et il se peut que tes compétences et ta maîtrise de la stratégie militaire puissent se révéler précieuses dans les jours prochains. Je ne tolérerai pas un autre échec de ta part.

— Oui, Mère Matrone, répondit Andzrel en s'inclinant.

— Dis-moi maintenant, poursuivit-elle, où tu comptes stopper les duergars et leurs alliés ?

Le maître d'armes répondit sans la moindre hésitation.

— Nous ne les arrêterons pas, Mère Matrone. En raison de nos lourdes pertes, je vous conseille de nous retirer dans la Cité des araignées et de nous préparer à soutenir un siège.

— Je n'aime pas cette option, lui dit Triel d'un ton brusque. Cette idée de siège empeste la défaite et plus longtemps une armée ennemie demeurera à notre porte, plus les chances d'attirer d'autres ennemis de notre cité augmenteront, comme par exemple les tyrannœils ou les flagelleurs mentaux.

— C'est bien évidemment une possibilité, lui dit Andzrel d'une voix des plus neutres, mais les nains gris auront quelques difficultés à maintenir un siège autour de Menzoberranzan, notamment en raison de la distance les séparant de leur propre cité. Je ne pense pas que les duergars puissent nous faire patienter des mois durant et je doute également que leurs troupes puissent prendre d'assaut la cité. Notre meilleure stratégie est de les laisser nous assiéger et de voir à quel type de menace nous sommes réellement confrontés. Ce qui nous laisserait le temps, dans l'intervalle, d'écraser les traîtres de la Maison Agrach Dyrr.

— Tu crains d'affronter une fois encore les duergars ? lui demanda Triel d'une voix râpeuse.

— Non, Mère Matrone, mais je ne défendrai pas une stratégie qui risquerait de mettre la cité en danger dans une bataille pour laquelle nous ne sommes pas préparés, à moins que nous n'ayons vraiment pas d'autre choix. Mais nous n'en sommes pas encore là. (Il s'arrêta puis ajouta :) Nous pouvons toujours rassembler nos forces au sein même de la cité et faire une sortie en force si nous en éprouvons le besoin ou si l'occasion se présente.

Triel réfléchit aux conseils du maître d'armes.

— Je vais repartir pour Menzoberranzan et débattre de cela avec le Conseil régnant, finit-elle par dire, mais à moins d'en recevoir l'ordre exprès, continue à diriger la retraite. Je vais m'arranger pour que les capitaines présents dans la cité se préparent à soutenir un siège.

Halisstra ouvrit les yeux et s'aperçut qu'elle flottait dans une mer argentée infinie. Des nuages gris se déplaçaient lentement au loin pendant que d'étranges traînées sombres se tortillaient dans le ciel, leurs points d'ancrage si lointains qu'elle ne parvenait pas à les distinguer, leurs parties centrales tournant sur elles-mêmes à l'instar de bouts de ficelles roulés entre les doigts d'un enfant. Elle baissa les yeux afin de découvrir ce qui pouvait bien la soutenir dans cet océan et elle vit uniquement l'étrange ciel de nacre qui s'étendait à l'infini tout autour d'elle.

Surprise par ce spectacle, elle prit une profonde inspiration et sentit ses poumons se remplir d'une matière plus douce et peut-être même plus solide que l'air, mais au lieu d'étouffer ou de se noyer, elle parut s'y acclimater parfaitement. Un frisson électrique lui traversa les membres, la drow s'étonnant véritablement de pouvoir respirer dans un tel endroit.

Halisstra leva la main devant son visage afin de se protéger les yeux, un désir inconscient la poussant à le faire, et elle s'aperçut que sa vue était des plus aiguisées. Chaque maillon de son gantelet lui apparut dans une belle symétrie, leurs contours élégamment dessinés, et le cuir de ses

gants révéla différentes couches discrètes d'huiles et de colorants.

Son étonnement était tel qu'elle ne prononça aucune parole.

— Vous n'étiez jamais venue ici, Maîtresse Melarn ? lui demanda Tzirik qui se trouvait derrière elle.

Halisstra tendit le cou pour le regarder, mais l'horizon tout entier parut se retourner et virevolter en un mouvement rapide et preste, les formes flottantes de ses compagnons apparaissant devant elle. Le prêtre de Vhaeraun se tenait (ou plutôt *flottait*) à une douzaine de mètres d'elle, son armure aussi acérée que le tranchant d'un couteau, une brise légère, qu'elle ne parvenait pas à sentir, faisant flotter doucement sa cape dans son dos. Sa voix était douce mais porteuse d'une clarté et d'une précision merveilleuses qui lui donnèrent l'impression de se trouver juste devant elle.

— Je m'attendais à ce qu'une prêtresse de votre envergure soit coutumière du plan astral, ajouta le prêtre.

— Je savais à quoi m'attendre, mais je n'avais jamais eu l'occasion de voyager dans les plans, avoua-t-elle. Mes connaissances au sujet de cet endroit ne sont que… théoriques.

Elle remarqua également que chacun de ses compagnons paraissait tout aussi clairement dessiné, et aussi tangible et réel, que Tzirik lui-même. D'un endroit qu'elle ne parvint pas à distinguer (quelque part au milieu du dos ou peut-être au niveau de la nuque) s'étirait un mince fil de lumière argentée et brillante.

Halisstra tendit la main derrière sa tête et sentit son propre cordon. L'artère vivante et chaude vibrait au rythme d'une certaine énergie et lorsque ses doigts l'effleurèrent, un choc puissant traversa sa poitrine comme si elle venait de pincer la corde de son âme. Elle retira brusquement la main et décida de ne plus jamais retoucher ce cordon.

— C'est votre cordon argenté, lui expliqua le prêtre. C'est un lien quasi indestructible qui relie votre âme à sa résidence légitime : votre corps qui se trouve à Bastion-Minauth. (Tzirik lui adressa un sourire cruel.) Vous devez néanmoins le traiter avec soin. Peu de chose peut couper le cordon d'un voyageur astral, mais si cela venait à se produire, ce voyageur serait détruit sur l'instant.

Halisstra observa Ryld effleurer le sien et le toucher. Il écarquilla les yeux et retira sa main tout aussi rapidement que la prêtresse Melarn quelques instants plus tôt.

— Quelle est la longueur de ces choses ? demanda le maître d'armes.

— Elles sont infinies, Maître Argith, répondit Tzirik. Ne vous inquiétez pas, les cordons deviennent intangibles à quelque quarante centimètres de votre nuque, ce qui vous empêche de vous prendre les pieds dedans. En fait, les cordons ont même coutume d'éviter tout contact avec vous, et cela même sans que vous ayez à le vouloir.

Halisstra regarda les membres de leur groupe et vit les Menzoberranyrs s'adapter peu à peu à leur nouvel environnement. Ryld et Valas remuaient lentement leurs jambes comme s'ils essayaient d'avancer en pataugeant dans l'eau. Quenthel était aussi rigide qu'une lame, ses bras bien tendus le long de son corps, et Danifae dérivait avec langueur, ses longs cheveux blancs flottant derrière elle. Pharaun attendait simplement, ses yeux brillant d'un éclat amusé en observant les efforts de ses compagnons. Tzirik finit par regarder autour de lui pour examiner les alentours, puis il acquiesça.

— Cet endroit est comme intemporel, dit-il, mais le temps s'y déroule assurément et je suppose que nous devrions commencer notre voyage. Suivez-moi et ne vous éloignez pas. Vous pourriez croire voir jusqu'à l'infini depuis n'importe quel endroit, mais les choses ont tendance à disparaître dans la brume astrale.

Il plana en avant sans bouger, les bras repliés, sa cape claquant sans bruit dans son dos.

Mais comment le suivre ? se demanda Halisstra en observant le prêtre s'éloigner.

En pensant tout simplement à ne pas s'éloigner de Tzirik, la prêtresse Melarn se vit bondir en avant avec un tel empressement que son instinct premier la poussa à glapir bruyamment, et intérieurement, et à s'arrêter !

Et c'est ce qu'elle fit, si rapidement et avec un tel désir de s'arrêter que son esprit lui intima de se pencher en avant pour éviter de tomber, comme si elle essayait trop brusquement de mettre fin à une course effrénée. Elle bascula complètement avant de s'arrêter finalement. Heureusement pour elle, elle n'était pas la seule à rencontrer ce genre de problèmes.

Danifae se renfrogna de façon charmante, la captive de guerre essayant tout simplement d'avancer sans y parvenir, tandis que Ryld et Valas avaient réussi à se heurter, les deux drows accrochés l'un à l'autre dans une étreinte qui leur permettait d'éviter de se laisser dériver de nouveau dans le vide.

— Par la déesse ! grogna Quenthel en les observant. Videz simplement vos esprits et pensez à l'endroit où vous désirez aller.

— Avec tout le respect que je vous dois, Maîtresse, où désirons-nous aller ? demanda Valas en se détachant de Ryld.

— Concentrez-vous et pensez à suivre le prêtre, répondit la Baenre. C'est lui qui a lancé le sort et il sait où se trouve le portail menant dans les Fosses démoniaques. Cela peut prendre plusieurs heures, mais vous constaterez que le temps se déroule de façon étrange en ce lieu.

Sur ces paroles, Quenthel se retourna et repartit en direction de Tzirik.

Halisstra ferma les yeux, prit une profonde inspiration et se concentra pour suivre le prêtre à une distance raisonnable. Elle se rapprocha rapidement et sans heurts et ne se laissa pas submerger par la panique. Le reste du groupe fila bientôt à ses côtés, les drows ne s'éloignant plus au fur et à mesure qu'ils s'habituaient aux bizarreries du plan astral. La fille Melarn s'autorisa même quelques expériences avec son nouveau moyen de transport, tout d'abord en se positionnant de façon horizontale afin de voler à l'instar d'un oiseau au-dessus du vide nacré, puis en se positionnant verticalement face à la direction qu'elle suivait de manière à avoir la sensation de marcher rapidement sans bouger les jambes.

Elle découvrit que la position de son corps n'influait en rien sur sa progression tant que son esprit demeurait concentré sur la proximité de ses compagnons… elle commençait à comprendre la véritable immatérialité de la mer astrale. Elle était seulement un esprit léger comme l'air et parfait, mais elle se trouvait pourtant dans un lieu où les esprits devenaient tangibles. Par-delà l'étendue nacrée et infinie qui l'entourait se trouvaient les royaumes des divinités, un nombre incalculable de domaines d'existence où les êtres divins qui dirigeaient la destinée de Faerûn (et d'ailleurs de tous les autres mondes) possédaient leurs résidences. Elle aurait pu utiliser des centaines d'existences drows pour explorer les domaines qui touchaient le plan astral, sans jamais toutefois parvenir à tout explorer.

Cette pensée la fit se sentir toute petite, presque insignifiante, et elle la chassa de son esprit. Lolth ne l'avait pas convoquée dans les Fosses démoniaques pour qu'elle se retrouve subitement en admiration devant le vide argenté du plan astral. La déesse avait convoqué Halisstra et les autres afin qu'ils se présentent devant elle, capables et confiants, pour faire profession de leur foi et de leur adoration. Dans quelle autre intention que celle-ci la déesse avait-elle pu faire tout ce qu'elle avait initié depuis plusieurs mois ? En effet, elle avait retiré tous leurs pouvoirs à ses fidèles, permis la chute de Ched Nasad et causé d'innombrables épreuves et tribulations à la Première Fille de la Maison Melarn.

Elle doit avoir un dessein, se dit Halisstra, *un dessein qui va bientôt m'être révélé si ma foi*

demeure forte et ne faiblit pas.

La Reine des Fosses démoniaques nous a menés jusqu'ici. Elle peut bien nous mener encore un peu plus loin.

Chapitre 19

Halisstra ne sut calculer avec précision le temps qu'il leur avait fallu pour traverser le plan astral. Elle n'avait encore jamais pris conscience de l'étendue avec laquelle les processus quotidiens d'un corps étaient liés au passage du temps. Sa forme astrale ne se fatiguait pas, elle ne ressentait ni la faim ni la soif ou toute autre forme de gêne. Sans les actions mineures liées aux besoins naturels d'un corps, comme boire une petite gorgée d'eau lorsque la soif se faisait sentir, s'arrêter pour prendre un repas afin d'apaiser une faim vorace ou même plonger dans la Rêverie et éviter ainsi les longues heures du jour, le temps perdait tout simplement toute consistance.

De temps à autre, ils aperçurent d'étranges phénomènes qui rompirent la monotonie des innombrables nuages nacrés et des vortex gris et tourbillonnants qui criblaient le ciel tout autour. D'étranges morceaux de matière flottaient dans la mer astrale. Ils passèrent à côté de rochers ou de monticules de pierre et de terre qui flottaient dans le vide à l'instar de mondes miniatures, certains ayant la taille de montagnes gigantesques, d'autres mesurant seulement quelques mètres de long. Des ruines désertes et mystérieuses ornaient les plus grands, ces endroits correspondant aux habitations des voyageurs astraux ou de résidents depuis longtemps partis. Les choses les plus étranges qu'ils rencontrèrent étaient des tourbillons de couleurs qui tournaient lentement dans le plan astral. Les couleurs et les teintes variaient d'un argent brillant et scintillant jusqu'à des noirs d'ébène, striés parfois de bandes violettes.

— Ne vous approchez pas trop des tourbillons de couleurs, leur avait dit Tzirik. Si vous pénétrez dans un de ces tourbillons, vous vous retrouverez projetés dans un autre plan d'existence… et je n'ai pas la moindre envie d'errer dans des mondes étranges pour aller récupérer un compagnon de voyage imprudent.

— Comment allons-nous trouver celui qui nous mènera aux Abysses ? lui demanda Valas Hune.

— Ne vous inquiétez pas, mon ami, le sort que Vhaeraun m'a donné me confère également une certaine affinité pour la destination que je voulais atteindre lorsque mon esprit a changé de plan. Et je nous conduis plus ou moins directement vers le tourbillon de couleurs le plus proche qui servira notre objectif.

— Nous allons encore voyager longtemps ? demanda Quenthel.

— Nous nous rapprochons, répondit le prêtre. C'est difficile à dire dans cet endroit, mais je pense que nous atteindrons notre destination dans quatre ou cinq heures. Cela fait déjà presque deux jours que nous voyageons.

Deux jours ? pensa Halisstra. *Cela me paraissait moins.*

Elle se demanda ce qui avait bien pu se passer pendant ces deux journées sur Faerûn. Jeggred continuait-il à monter la garde à proximité de leurs corps inertes ? Il ne pouvait pas avoir manqué de remplir son devoir car ils étaient toujours en vie, mais combien de jours encore se passerait-il avant qu'ils atteignent leur véritable destination, parviennent à obtenir une audience auprès de leur déesse et reviennent sur leur plan d'origine ?

Absorbée par ses propres pensées, Halisstra ne se préoccupa pas particulièrement des autres pendant le reste du voyage et remarqua à peine que ses compagnons faisaient de même. Elle fut

vraiment surprise de voir Tzirik ralentir subitement son vol pour s'arrêter en face d'un tourbillon de couleur noire strié de bandes argentées qui tournait lentement dans la mer astrale à quelque distance des voyageurs.

— C'est l'entrée de la Soixante-sixième Strate des Abysses, déclara le prêtre de Vhaeraun. Jusqu'ici, notre voyage s'est révélé tranquille, mais cela risque de changer dès que nous entrerons dans le domaine de Lolth. Si vous avez des doutes quant à votre quête, Maîtresse Baenre, le moment est venu de les exprimer.

— Je n'ai aucune raison de craindre les Fosses démoniaques, dit Quenthel d'un air méprisant. J'ai bien l'intention d'accomplir ce pour quoi je suis venue ici.

Sans attendre la réponse du prêtre, elle s'élança en avant et plongea à l'intérieur du tourbillon noir. Sa forme astrale scintillante disparut en l'espace d'un instant, avalée par le vortex.

— Quelle belle impatience ! déclara Tzirik.

Il haussa les épaules et se jeta également dans le tourbillon. Comme Quenthel, Halisstra sentit une sorte de conviction et elle n'avait pas non plus l'intention de se laisser détourner de sa quête. Elle pénétra dans le tourbillon ténébreux une seconde après Tzirik en affichant un sourire carnassier.

Elle ne ressentit tout d'abord rien même si le vortex l'absorba complètement dès qu'elle y pénétra. Le lieu ressemblait visiblement au reste du plan astral, un vide parfait et tranquille, mais les courants tourbillonnants du vortex l'agrippèrent instantanément en l'attirant vers eux. Elle ressentit une étrange sensation d'attraction ou d'accélération qui entraîna sa forme psychique dans une direction qu'elle ne parvenait pas encore à comprendre. Elle n'avait pas mal mais la sensation était si étrangère, si désorganisée, que la prêtresse Melarn se mit à suffoquer sous le choc et la détresse et à trembler violemment dans l'étrange étreinte du maelström astral.

Déesse, aidez-moi ! cria-t-elle dans le silence de son esprit en battant désespérément des bras afin de s'extirper de la masse tourbillonnante.

Elle ressentit un long déplacement indescriptible et…

Elle avait traversé le tourbillon.

Halisstra tituba comme une ivrogne lorsqu'elle sentit la pesanteur reprendre ses droits et elle tenta de garder son équilibre. Elle ouvrit les yeux et découvrit qu'elle se tenait sur une chose gris argenté ressemblant à une rampe inclinée ou le sommet d'un mur en pente raide. Le reste de ses compagnons se tenait à proximité d'elle, les drows regardant autour d'eux sans prononcer une parole, leurs mains frottant leurs membres avec nervosité ou tripotant leurs armes.

Un vide noir et ténébreux les entourait, un vide bien plus noir et menaçant que les gouffres les plus sombres de l'Outreterre. Ses narines se remplirent d'une odeur âcre et nauséabonde, un petit courant d'air ascendant soufflant par-dessous. Halisstra regarda l'abysse sur sa gauche et aperçut un éclat dans le noir, un fil d'argent terne distant de plusieurs kilomètres qui descendait dans les ténèbres. D'autres fils plus petits le croisaient à intervalles irréguliers et, en les suivant du regard, elle vit qu'ils remontaient dans le vide jusqu'à la rampe même sur laquelle elle se tenait. La légère brise puante et chaude souffla davantage un court instant et réussit à faire tanguer doucement le fil monstrueux.

— C'est une toile d'araignée, marmonna Ryld. Une gigantesque toile d'araignée.

— Et ça te surprend ? lui dit Pharaun avec un petit sourire sardonique.

Danifae avança de quelques pas avec prudence sur la surface du fil argenté. Il mesurait entre neuf et douze mètres de diamètre et il était difficile de s'éloigner de plus de trois mètres de son centre sans courir de risques en raison de sa surface arrondie. Elle s'agenouilla et passa ses doigts sur la surface du fil, et fit une grimace.

— C'est collant, mais sans être trop dangereux… et on dirait que nous avons repris nos formes physiques. (Elle se redressa et s'étira avec langueur.) Est-ce que je possède désormais deux corps ? Un ici et un dans le bastion Jaelre ?

— En fait, oui, répondit Tzirik. Lorsque le voyageur quitte la mer astrale pour entrer dans un autre plan, son esprit façonne le corps physique qu'il connaît. C'est comme si votre esprit passait par un état de condensation pour reprendre une existence physique dans un autre plan. Mais quand vous quitterez cet endroit, votre esprit retournera dans le plan astral et abandonnera ici le nouveau corps que vous aviez créé qui finira par disparaître.

— Vous semblez vraiment bien versé dans les rigueurs des voyages extraplanaires, observa Halisstra.

— Vhaeraun m'a appelé plusieurs fois à son service dans les plans extérieurs par-delà Faerûn, avoua le prêtre. En fait, j'ai même déjà visité les Fosses démoniaques. Tous les dieux de notre race résident dans ce plan, chacun possédant son propre domaine à l'intérieur de cet abysse de toiles d'araignée. Ma dernière mission, il y a plusieurs années, ne m'a cependant pas conduit à visiter le domaine de Lolth.

Quenthel se renfrogna en écoutant le prêtre de Vhaeraun.

— Les Fosses démoniaques appartiennent uniquement à Lolth, hérétique, lui dit-elle. C'est la reine de cette strate des Abysses et les autres soi-disant dieux de notre race y résident uniquement parce qu'elle les tolère.

— Je suis sûr que vous venez de citer avec précision les croyances de votre foi concernant ce sujet et je ne débattrai pas de cela avec vous, prêtresse de Lolth. Pour le bien-fondé de notre mission, les relations qu'entretiennent les dieux de notre panthéon ne sont pas très importantes.

Tzirik se détourna de Quenthel et observa le gouffre noir qui les entourait. Il fit un geste de la main pour englober tout le paysage.

— Quelque part là-dessous nous trouverons un portail ou une frontière qui nous indiquera où débute le propre domaine de Lolth, domaine qui, si j'ai bien compris, ressemble beaucoup au reste de ce plan, sauf que la Reine Araignée y règne en maîtresse absolue.

— Si ce plan est infini, l'endroit que nous cherchons pourrait se trouver infiniment loin de nous, déclara Pharaun. Comment allons-nous le rejoindre ?

— Si nous étions apparus à un endroit choisi au hasard dans cette réalité, votre théorie serait correcte, mage, répondit Tzirik. Le sort de voyage astral n'est cependant pas un moyen de transport hasardeux. Nous ne nous trouvons pas loin de l'endroit que nous cherchons : il est peut-être à une heure de marche, ou une journée, mais pas plus distant. Étant donné que nous savons que le domaine de Lolth se trouve au point le plus bas de ce plan, je vous propose de descendre le long de ce fil et de continuer notre descente chaque fois que ça sera possible. Dans l'intervalle, restez vigilants.

— Nous allons en croiser d'autres, ajouta Quenthel. Les âmes de ceux qui sont morts récemment. Si vous voyez quelqu'un ayant l'apparence d'un fidèle de la Reine Araignée, nous le suivrons.

Si Lolth les invite encore à rejoindre son domaine, pensa Halisstra.

Les autres parurent penser la même chose.

Le prêtre en armure leva sa masse d'armes, ajusta les sangles de son bouclier et avança sur le fil gris gigantesque, les épaules bien droites. Les Menzoberranyrs échangèrent des regards et se tournèrent pour suivre le prêtre Jaelre le long du fil de toile en pente raide.

La surface du fil ne leur posa pas de réel problème pour avancer. Sa surface était davantage poisseuse que véritablement gluante et elle était composée de grosses fibres qui permettaient

d'assurer un bon équilibre. Elle était également suffisamment souple pour ralentir les chocs de la descente en pente raide.

Halisstra crut tout d'abord que l'endroit était aussi désolé que la mer argentée du plan astral, les vastes distances séparant les fils d'araignée conférant à l'endroit un sentiment de vide immense. Mais plus elle avançait, plus elle prit conscience d'une certaine malfaisance inhérente à l'endroit, comme si le plan tout entier avait observé leur intrusion et bouillonnait désormais de colère. D'étranges bruissements et des grincements, ainsi que des petits gloussements d'insectes, se mêlaient au courant d'air ascendant fétide qui soufflait en contrebas, ces bruits de mouvements et d'activité distants porteurs d'un certain danger.

Halisstra aperçut parfois des mouvements sur des fils voisins, et cela malgré les nombreux kilomètres qui séparaient les gros câbles grisâtres dans le vide. Elle y distingua une folle activité, mais il était impossible de savoir si elle était causée par des créatures ou des objets en raison de la distance. Elle sentit plus d'une fois des présences dans le vide ténébreux autour de leur fil de toile, des choses viles chevauchant les vapeurs fétides accompagnant le courant ascendant et se rapprochant des voyageurs drows comme si elles allaient les dévorer.

Ils se mirent à découvrir des cadavres sur leur chemin, des formes cauchemardesques imposantes qui combinaient les pires caractéristiques des araignées et des démons. De grandes entailles ornaient les armures chitineuses des monstres et leurs membres étaient tordus, leurs thorax poilus ayant été écrasés et un liquide pâteux et verdâtre s'en échappant. Des cadavres de démons vautours ailés [1] étaient empilés à certains endroits, leurs becs monstrueux grands ouverts, leurs plumes crasseuses. Des créatures bouffies ressemblant à des crapauds [2] étaient suspendues dans les fibres noueuses du grand fil de toile et se balançaient lentement dans le souffle de la brise nauséabonde. Certains des démons n'étaient pas encore complètement morts, mais ils étaient trop grièvement blessés et tremblaient ou poussaient des cris d'agonie, ou menaçaient même le groupe de drows qui se hâta de les éviter en poursuivant sa descente.

— Cet endroit est un véritable cimetière de démons, marmonna Ryld, sa main posée sur son nez et sa bouche. C'est toujours comme ça ?

— Je n'ai rien vu de tel lors de ma dernière visite, avoua Tzirik. Je ne sais pas ce que cela signifie et je dois dire que je ne préfère pas rencontrer la chose ou les choses qui ont massacré tous ces démons.

— Moi non plus, je n'avais jamais vu ça, dit Quenthel. (Elle avait les sourcils froncés par la perplexité, la voix tendue.) Le changement est l'essence même du chaos et le chaos est un aspect de Lolth.

— En effet, dit Pharaun. (Le mage aux manières délicates avait posé un mouchoir sur son nez et contourna le cadavre d'une grosse araignée dont l'abdomen avait littéralement explosé, ses entrailles recouvrant le fil de toile.) Ils auraient très bien pu s'attaquer les uns les autres. Après tout, les démons sont des créatures violentes. En l'absence d'une puissante présence dirigeante, ils se retournent souvent les uns contre les autres.

— Une absence…, répéta Halisstra. (Elle plissa les sourcils en examinant le carnage.) Il n'y a aucun cadavre drow ici.

Avançant depuis quelque temps, les fils de toile voisins étaient désormais plus proches et les croisements plus fréquents. Halisstra aperçut d'autres cadavres entremêlés dans les fils déchirés. La bataille qui avait fait rage à cet endroit devait avoir englobé des dizaines de fils de toile et des kilomètres de vide ténébreux.

— La Reine Araignée…, déclara Halisstra. Elle a abandonné les habitants de son propre

royaume, tout comme elle nous a abandonnés. Les démons de son royaume se sont détruits les uns les autres, tout comme nous l'avons fait à Ched Nasad. (Elle ferma les yeux afin d'oublier ce sombre spectacle. La puanteur lui souleva l'estomac et emplit son esprit d'une légère nausée.) Déesse, pourquoi une telle *chose* ? murmura-t-elle à voix haute.

— La Reine des Araignées nous expliquera ses desseins si elle le désire, lui dit Quenthel. Nous pouvons uniquement la supplier de nous accorder de nouveau ses faveurs et j'espère qu'elle y répondra.

— Nous pourrions également avancer un peu plus vite et arrêter de bayer aux corneilles, cria Valas Hune. (Il fermait la marche, une flèche passée dans la corde de son arc aux extrémités arrondies. L'éclaireur scrutait le fil de toile derrière eux, les sourcils froncés par l'inquiétude.) Je vous prie d'excuser mon intervention, mais nous avons de la compagnie. Quelque chose nous suit depuis tout à l'heure.

Halisstra suivit le regard du mercenaire en remontant le fil de toile ; elle chancela légèrement et faillit perdre l'équilibre. Elle ne s'était pas rendu compte de la distance qu'ils avaient parcourue depuis leur arrivée dans les Fosses démoniaques et la vue du fil de toile qui montait en pente raide dans les ténèbres la déstabilisa un instant. Une horde de petites formes arachnides les suivait en avançant sur tout le pourtour du fil de toile, leurs pattes adhérant à la surface collante. Elles se trouvaient encore à plusieurs centaines de mètres du groupe de drows, mais même à cette distance Halisstra s'aperçut que ces monstruosités avaient la taille d'un ogre et la rapidité avec laquelle elles avançaient ne lui parut pas des plus plaisantes.

— Je n'aime pas ça, dit Ryld.

— Moi non plus, déclara Quenthel. Pharaun, aurais-tu un sort capable de leur bloquer le passage ?

Le Maître de Sorcere secoua la tête.

— J'ai peur d'endommager le fil de toile si je l'utilise, répondit-il, et je ne désire pas courir ce risque. Par contre, je peux lancer plusieurs sorts de vol afin de quitter ce fil pour en rejoindre un autre… ou alors nous pourrions tout simplement descendre sur le fil en contrebas en utilisant nos pouvoirs de lévitation.

Il désigna un fil de toile plus mince… trop mince ?… situé en dessous du leur et un peu en retrait.

— Garde tes sorts alors, lui dit Quenthel. Ce fil de toile va nous accueillir. Maître Argith, occupe-toi de Valas et de Danifae.

Elle glissa jusqu'au bord du fil de toile sur lequel ils se tenaient et se laissa tomber dans les ténèbres. Ses compagnons la suivirent à leur tour. Halisstra jeta un dernier coup d'œil sur les horreurs rampantes qui se précipitaient sur le fil et se hâta de rejoindre la prêtresse Baenre. Elle avança tant bien que mal sur le fil gigantesque et sauta également dans le vide ténébreux.

Trois jours après sa victoire aux Piliers du Chagrin, Nimor, qui se trouvait à présent à trente kilomètres de Menzoberranzan, se tenait dans l'ombre de l'entrée du Lustrum, une mine de mithral incroyablement riche. À proximité de l'entrée, une voûte en forme de coin s'élevait sur plusieurs dizaines de mètres en s'élargissant au fur et à mesure, mais sur le sol de la caverne, elle avait été brisée et encombrait le sol au milieu de gros rochers fracassés. Les mineurs (visiblement des esclaves et des soldats de la Maison Xorlarrin) avaient abandonné leurs outils et leurs habitations face à l'avancée de l'armée duergar en emportant avec eux le plus de mithral possible. Nimor leva

les yeux en direction de l'étroite fissure noire qui le surplombait.

La mine de mithral était une curiosité architecturale des plus intéressantes, mais elle n'expliquait pas complètement la présence de l'assassin en ce lieu. Le Lustrum se dressait entre l'armée de Gracklstugh et celle de Kaanyr Vhok. Les duergars se trouvaient sur la gauche et se dirigeaient vers Menzoberranzan depuis le sud-ouest, tandis que les tanarukks avançaient sur la droite et se rapprochaient de la cité par le flanc sud-est. L'armée drow battait en retraite devant eux et se hâtait de rejoindre la sécurité de sa cité natale. La Mante de Menzoberranzan (la grande couronne de cavernes et de tunnels tortueux qui entourait la cité) offrait aux deux armées un millier de routes possibles pour se rapprocher.

Les Mères Matrones n'avaient bien évidemment pas laissé leur domaine extérieur sans protection. Nimor posa les yeux sur les éclats verdâtres d'une araignée de jade de Menzoberranzan, de grandes statues de pierre animées qui protégeaient les abords de la cité. Les restes de l'araignée qui se trouvaient à ses pieds exhalaient encore une fumée noire et âcre, provoquée par les bombes incendiaires qui l'avaient détruite quelques heures plus tôt. Ces statues étaient intelligentes et létales, mais sans les cadres de prêtresses et leurs sorts meurtriers pour les encadrer, les araignées de jade n'avaient pas suffi à stopper l'avancée de deux armées ennemies.

Combien de temps encore avant de voir les grandes forteresses de Menzoberranzan dans le même état que cette statue ? se demanda Nimor.

Les pensées de la Sainte Lame furent interrompues par le martèlement de bottes naines et le raclement sonore de l'acier sur la pierre. Le véhicule blindé du prince héritier Horgar Sombracier se rapprochait, escorté par une double file formée par les Gardes Pierreux du seigneur duergar. Le fracas métallique provoqué par les soldats duergars fit grincer des dents l'assassin.

On pourrait croire qu'ils en ont assez du bruit des marteaux et du vacarme qui règnent dans leur cité, mais ce n'est visiblement pas le cas, pensa Nimor.

Il épousseta sa tunique et avança pour rejoindre son allié.

— Bonne rencontre, prince héritier Horgar ! lui dit-il. Je suis heureux que vous ayez accepté mon invitation.

Le seigneur duergar ouvrit en grand la porte blindée latérale de son véhicule de fer et s'avança dans la caverne. Le Maréchal Borwald lui emboîta le pas, son visage balafré dissimulé par un grand heaume en métal.

— Je te cherchais, Nimor Imphraezl, répondit Horgar. Tu as disparu après avoir guidé notre avant-garde dans ce dédale de tunnels. Je me demande quelle affaire était plus urgente que notre assaut sur la cité des toilards ?

La victoire avait transformé le pessimisme austère du prince héritier en une sorte de faim vorace pour d'autres victoires, et les lairds de Horgar se faisaient l'écho de l'attitude de leur dirigeant. Là où la seule vue de l'assassin lui attirait auparavant des mines renfrognées et de noirs grommellements, les lairds de Gracklstugh acceptaient dorénavant sa présence avec des petits signes de tête bourrus et une réelle reconnaissance de son succès.

— Mon affaire concernait bien évidemment l'assaut prochain, mon prince, lui dit Nimor en riant. (Il donna un coup de pied dans un des morceaux de jade de la statue brisée.) Après avoir montré à vos soldats comment se débarrasser de ces choses, il m'a semblé que votre armée avait la situation bien en main. J'ai donc pris la liberté de faire mon rapport à mes supérieurs et de voir comment se passaient les choses dans la cité.

Le prince duergar fronça les sourcils, perplexe.

— Tu as cru bon de faire intervenir les tanarukks sans même m'en avertir, lui dit Horgar. Tu

sais qu'ils auraient tout aussi bien pu se retourner contre nous.

— C'était possible en d'autres circonstances, mais une occasion rêvée se présente à tous. Je le ressens, Kaanyr Vhok le ressent et je pense que vous le ressentez également. Nous vivons de grands événements qui pourraient changer bien des choses dans l'Outreterre.

— Ce sont là des platitudes vides de sens, Nimor, répondit le nain gris.

Il croisa ses bras épais et scruta les ténèbres, sans rien dire de plus. Après quelques instants, un bruit de pas traînants et des grognements se firent entendre dans l'obscurité, des pas lourds les accompagnant.

Portant un palanquin de fer de la taille d'un petit carrosse sur leurs épaules poilues, une vingtaine de tanarukks pénétra dans la caverne, leurs yeux bestiaux brillant d'une haine vorace, leurs gros poings serrant des haches et des masses. Les nains gris et les orques-démons se foudroyèrent du regard, en marmonnant et tripotant leurs armes avec nervosité.

La porte du palanquin s'ouvrit en grinçant et Kaanyr Vhok s'extirpa lentement de son véhicule. Le seigneur de guerre demi-démon était resplendissant dans son armure rouge et or, sa belle peau écailleuse et ses traits puissants témoignant d'une présence et d'un charisme que la mauvaise humeur et l'attitude méfiante duergars de Horgar n'égaleraient jamais. Aliisza, sa concubine alu, le suivit avec une grâce ondoyante en étirant ses ailes dès la sortie du palanquin. Zammzt apparut finalement.

— Me voilà, dit Kaanyr de sa voix puissante. (Il examina les nains gris devant lui ainsi que Nimor.) Nous avons réussi à repousser les elfes noirs dans leur cité, une véritable déroute pour eux. Comment allons-nous finir le travail maintenant ? Et plus important encore, comment allons-nous nous partager le butin ?

— Partager le butin ? dit Horgar d'une voix râpeuse. Vous rêvez. Vous n'aurez rien de tout cela car c'est mon armée qui a fait le plus gros du travail pour vaincre les drows aux Piliers du Chagrin. Nous vous paierons équitablement pour votre aide, mais ne croyez pas un instant pouvoir prétendre vous emparer d'un butin quelconque.

Kaanyr fronça ses élégants sourcils de colère.

— Je ne suis pas un misérable mendiant qui vous réclame de l'argent, nain, dit le cambion. Sans l'arrivée de mon armée, vous seriez encore en train de combattre dans les tunnels pour vous frayer un chemin jusqu'à Menzoberranzan.

Horgar se prépara à rétorquer, mais Nimor s'interposa rapidement entre le nain gris et le demi-démon et leva les bras.

— Mes seigneurs ! cria-t-il. Le seul moyen que Menzoberranzan possède pour vous vaincre est que vous vous retourniez l'un contre l'autre. Si vous coopérez et unissez intelligemment vos forces, la cité tombera !

— C'est la vérité, dit Zammzt. (L'assassin au physique des plus ordinaires se tenait à côté du palanquin de Kaanyr, enveloppé dans les plis de sa cape noire.) Il est vain de débattre d'un quelconque partage de butin d'une cité que vous n'avez pas encore capturée. Et il est encore plus inutile de laisser cette question vous diviser, ce qui vous empêcherait assurément de faire tomber la cité.

— C'est peut-être vrai, dit Kaanyr en croisant ses bras musclés sur son imposante poitrine, mais je ne compte pas me retirer lorsque la cité tombera. C'est vous qui m'avez mené jusqu'ici, assassins.

— Tout comme moi, grogna Horgar, et vous avez également impliqué les Agrach Dyrr. Je suppose que votre Maison clandestine va avoir quelques difficultés à honorer ses promesses à ses trois alliés. Je me demande bien qui vous comptez trahir ?

Pour la première fois, Nimor se demanda s'il n'avait pas rassemblé trop d'ennemis en même

temps contre Menzoberranzan. C'était après tout la nature de la diplomatie dans l'Outreterre. Aucune alliance ne survivait aux défaites ou aux victoires, jamais.

À sa grande surprise, Aliisza lui sauva la mise.

L'alu s'enroula aux côtés de Kaanyr et s'adressa aux différents seigneurs de guerre.

— Tant que la cité ne sera pas tombée, il ne pourra pas honorer ses promesses. Comment pourrait-il le faire ? Si vous ne parvenez pas à vous entendre, nous repartirons tous chez nous les mains vides.

Nimor inclina la tête pour remercier la belle démone en essayant de ne pas trop la regarder alors qu'elle se trouvait aux côtés de son concubin et maître. Il doutait qu'elle ait révélé à Kaanyr les détails exacts de sa visite à Gracklstugh et il ne voulait pas donner au demi-démon des raisons de s'y intéresser.

— La sagesse de Dame Aliisza est aussi grande que sa beauté, répondit Nimor. Afin d'éviter toute dispute, je vous propose la chose suivante : Horgar obtiendra les cinq dixièmes de la richesse, de la population et du territoire de Menzoberranzan ; Kaanyr Vhok les trois dixièmes ; et pour ma propre Maison, les deux dixièmes restants que je négocierai avec les Agrach Dyrr. Nous rediscuterons des rajustements lorsque la Cité des araignées sera bien évidemment entre nos mains.

— Mon armée est presque deux fois plus nombreuse que celle du cambion, alors pourquoi obtiendrait-il une part aussi grande ? demanda Horgar.

— Tout simplement parce qu'il est ici, répondit Nimor. Prenez votre armée et repartez chez vous si vous le désirez, Horgar, mais regardez autour de vous avant de partir. Nous nous trouvons sur le site du Lustrum, les mines de mithral de la Maison Xorlarrin. Menzoberranzan contrôle des dizaines de richesses comme celle-là et ses forteresses et ses coffres sont remplis de richesses amassées pendant cinq millénaires. Si vous repartez, vous n'aurez rien de tout cela.

C'était la raison véritable du choix du Lustrum pour cette réunion. Nimor savait que le site permettrait de rappeler à tous le véritable prix qui les attendait s'ils coopéraient pour faire tomber la cité.

Le regard de Horgar s'assombrit, mais le prince duergar se tourna sur le côté pour examiner le gouffre et les différentes mines qui le criblaient. Le Maréchal Borwald se pencha vers lui et lui murmura quelque chose à l'oreille, les autres lairds s'entretenant à part. Après quelques instants, Horgar posa ses grosses mains sur sa ceinture et s'éclaircit la voix.

— C'est d'accord. Nous acceptons et rediscuterons plus tard des négociations finales. Comment comptez-vous détruire la cité ?

— Vous allez écraser Menzoberranzan entre vos deux armées, déclara Nimor. En raison de votre victoire aux Piliers du Chagrin, les toilards attendent à présent que vous assiégiez leur ville, mais grâce à ce dédale de tunnels entourant leur cité, ils ne peuvent pas savoir où vous les attaquerez. Ce qui signifie que les Menzoberranyrs vont poster une force importante à proximité du centre-ville afin de répondre le plus rapidement possible à tout type de menace. Les Légions Implacables vont représenter cette menace et quand nous aurons contraint les toilards à se lancer dans la bataille, l'armée de Gracklstugh pourra se lancer à l'assaut de la cité sur un autre flanc et y pénétrer en force.

— C'est un bon plan, observa Kaanyr Vhok. Mais au vu de la situation, c'est précisément ce à quoi les Menzoberranyrs vont s'attendre. Je ne pense pas qu'ils vont lancer toutes leurs forces pour repousser une seule menace.

— C'est vrai, reconnut Horgar. Comment allez-vous les contraindre à attaquer les démons ? La défaite aux Piliers du Chagrin va assurément les rendre plus prudents.

Nimor sourit. Il s'aperçut que Horgar et Kaanyr discutaient de la meilleure façon d'attaquer la

Cité des araignées et qu'ils ne se querellaient plus sur les parts de butin à partager en cas de victoire.

— Mes frères et moi allons vous aider dans ce sens, répondit-il. Nous ne sommes pas nombreux mais nous sommes bien placés et, mes seigneurs, vous avez oublié la Maison Agrach Dyrr.

Horgar et Kaanyr opinèrent de la tête et sourirent eux aussi.

Prépare-toi, Menzoberranzan, pensa Nimor. *J'arrive !*

— Je n'aurais jamais cru qu'il existait autant de démons, grogna Ryld. (Il était appuyé sur *Pourfendeuse* et observait un gros démon bouffi aux ailes de chauve-souris qui essayait de voler vainement dans les ténèbres, ses ailes ayant été lacérées par des frappes de l'épée large du maître d'armes. Il se redressa et se passa la main sur le front.) Il fait plus chaud. J'espère que nous ne sommes plus très loin de ce que nous cherchons.

Halisstra et le reste du groupe se tenaient à proximité, la nausée et la fatigue causées par leur environnement et leurs efforts commençant à se faire sentir. Pendant des heures, ils avaient continué à descendre dans les Fosses démoniaques en luttant contre de nombreux démons. Parfois, ils n'avaient emprunté que des fils de toile déserts ou n'abritant que des cadavres, mais ils rencontraient de plus en plus de démons qui étaient bien en vie et très affamés. La plupart des créatures infernales se jetaient au combat tête baissée comme si la raison avait déserté leur esprit, mais quelques-unes parmi elles avaient conservé une part suffisante de leur intelligence pour utiliser leurs redoutables facultés magiques contre les intrus.

Les habitants des Fosses démoniaques attaquèrent et contre-attaquèrent les drows avec leurs crocs, leurs griffes, leurs dards et leur magie impie. Quenthel ayant recommandé à Pharaun de lancer ses sorts avec parcimonie, la compagnie affrontait chaque nouvelle menace démoniaque avec l'acier de leurs armes, pas les sorts du mage.

— Ne gaspille pas ta salive, Maître Argith ! lui dit Quenthel. (Elle se redressa lentement de sa position défensive, son fouet-serpent recouvert du sang d'une douzaine de démons.) Nous devons poursuivre notre route.

Le groupe avait à peine parcouru quarante mètres lorsque le fil de toile sur lequel ils voyageaient se mit à trembler, une énorme main griffue apparaissant par-dessous. Un démon gigantesque à tête de bison, des poils hirsutes et crasseux recouvrant ses épaules et son dos, se hissa sur le fil de toile et beugla un cri de défi dans leur direction.

— C'est un goristro ! cria Pharaun. Mais qu'est-ce que cette chose fait là ?

— C'est probablement un des familiers de Lolth qui s'est libéré, répondit Tzirik.

Le prêtre de Vhaeraun incanta un sort, les autres drows se jetant au combat. Avant que le monstre puisse véritablement se redresser, Valas cribla son corps de trois projectiles, les flèches noires s'enfonçant dans ses épaules et son cou musclé. Le goristro hurla de douleur et de colère et tendit le bras pour ramasser le cadavre d'une petite araignée-démon. Il lança son projectile en direction de Valas et frappa l'éclaireur au moment même où il extirpait de nouvelles flèches de son carquois. Le choc fit chanceler Valas qui glissa finalement sur le côté du fil de toile, le drow lançant d'innombrables jurons dans diverses langues.

Ryld se précipita en avant, *Pourfendeuse* levée au-dessus de sa tête, Quenthel à ses côtés, pendant que Halisstra et Danifae essayaient de contourner la bête démoniaque avec prudence sur le fil de toile étroit.

Tzirik acheva l'incantation de son sort et prononça un mot de pouvoir d'une voix profonde et grondante, un grand disque de lames tourbillonnant se matérialisant devant le torse du monstre. Les

lames s'enfoncèrent dans ses chairs, du sang éclaboussant les drows, mais le goristro poursuivit sans se laisser décourager.

— Que faut-il faire pour détruire ce monstre ? cria Halisstra. Possède-t-il des faiblesses ?

— Il est stupide, répondit Pharaun. Et à peine doué de sensation. Cela ne sert à rien de lui rendre ses coups.

Le mage fit un geste et frappa le monstre avec un rayon d'énergie vert scintillant qui s'enfonça dans sa poitrine, Tzirik rejoignant Ryld et Quenthel pour les aider. Le maître d'armes et la haute prêtresse bondirent et lacérèrent le torse et le ventre du goristro en évitant en même temps les coups dévastateurs de ses gros poings. Un coup du monstre projeta Quenthel à terre, mais elle parvint à s'échapper tant bien que mal avant que la créature l'écrase.

— *Mooii paaaas stuuuupiiiide !* beugla le goristro.

Il leva un de ses pieds ongulés et frappa si violemment le fil de toile que le long câble trembla comme s'il prenait vie subitement. L'onde de choc projeta tous les drows dans l'air, mais le goristro n'avait pas anticipé les conséquences du martèlement de son pied sur le fil car il fut également projeté dans les airs. Le démon monstrueux tomba maladroitement sur le côté et glissa sur le fil ; il parvint toutefois à se raccrocher en y enfonçant un de ses bras. Il tenta de se relever et donna des coups de pied qui firent encore davantage trembler le fil de toile.

Quenthel parvint à se relever et se faufila jusqu'en face du visage du monstre. D'un geste expert, elle fit claquer son fouet-serpent en direction d'un de ses gros yeux et le lui arracha, du sang éclaboussant le fil. Le goristro poussa un hurlement et recula d'instinct en lâchant le fil de toile. Il tomba finalement dans l'abîme ténébreux et continua à hurler un long moment, ses cris s'évanouissant peu à peu. La prêtresse Baenre ne le regarda même pas tomber. Elle se tourna prestement vers ses compagnons.

— Relevez-vous ! leur dit-elle d'un ton hargneux. Nous perdons du temps.

Halisstra se releva et regarda autour d'elle. Valas réapparut finalement sur le côté du fil de toile. Danifae se relevait également. Ils emboîtèrent le pas à la Maîtresse d'Arach-Tinilith, cette dernière avançant déjà d'un pas impatient le long du fil. Halisstra était bien trop épuisée pour maintenir un tel rythme de marche, mais elle avait encore moins d'énergie pour discuter les ordres de la prêtresse résolue… elle serra les dents et avança avec difficulté.

Puis ils atteignirent finalement le fond des Fosses démoniaques… ou presque.

Ils avaient remarqué depuis un certain temps qu'un nombre de plus en plus important de fils de toile convergeait vers cet endroit et Halisstra comprit pourquoi. Un grand anneau de toile dix fois plus épais que tous les fils aperçus jusqu'ici était suspendu en dessous de leur position, les extrémités de tous les autres fils de toile le reliant. La circonférence de l'anneau était si grande que Halisstra réussit à peine à apercevoir les arcs arrondis de sa surface. Une chose se trouvait au centre de l'anneau : une gigantesque structure noire, comme une sorte d'îlot, était accrochée dans la toile. Les drows s'arrêtèrent pour observer la scène. Valas fut le premier à briser le silence.

— C'est ça ? demanda-t-il à voix basse.

— L'entrée du domaine de Lolth, répondit Tzirik, se trouve quelque part sur cet anneau.

— Vous en êtes sûr ? demanda Ryld.

— Moi je le suis, répondit Quenthel à la place du prêtre.

Elle n'attendit pas et n'hésita pas le moins du monde ; elle se remit en marche à grandes enjambées.

Le fil de toile se rapprochant de l'anneau central, sa pente naturelle s'aplanit de plus en plus et s'épaissit même et, pour la première fois depuis le début de leur marche dans les Fosses, la

compagnie avança sur un sol plat au lieu des fils de toile en pente raide. Ils aperçurent d'autres cadavres démoniaques et arachnides, certains à moitié enfouis dans la toile comme s'ils avaient chuté depuis des hauteurs incroyables, ce qui devait probablement être le cas.

Les voyageurs atteignirent le gros anneau et avancèrent sur un enchevêtrement de toiles pour finalement découvrir que la structure qui se dressait au centre était une sorte d'immense temple de pierre, un édifice à l'architecture baroque composé d'obsidienne noire, qui mesurait plusieurs kilomètres de diamètre. Des arcs-boutants de pierre anguleux s'élançaient au-dessus du vide et reliaient la structure à l'anneau qui l'entourait. De grandes places pavées de pierre lisse, suffisamment larges pour accueillir des cités entières, entouraient les flancs du temple. Sans prononcer le moindre mot, le groupe avança sur un des gigantesques arcs-boutants en direction de leur objectif.

Halisstra s'aperçut qu'elle tremblait ; ces tremblements n'étaient pas provoqués par la fatigue, mais par la terreur et l'extase car elle comprit qu'elle allait bientôt devoir supporter le regard scrutateur de Lolth sur ses chairs.

Je suis digne de ma déesse, se dit-elle. *Je dois être digne.*

Les démons qui avaient tourmenté leur descente sur les fils de toile ne semblaient pas s'intéresser au temple noir. En tout cas, aucun d'entre eux ne les poursuivit sur l'îlot abritant le gigantesque édifice. Les elfes noirs avancèrent un long moment afin de traverser la grande place extérieure, les murs du temple se rapprochant de plus en plus et révélant leurs sombres détails.

Quenthel les guida en orientant leur marche en direction d'un mur cyclopéen qui devait être le portique du temple. Ils aperçurent ici et là d'étranges et gigantesques créatures arachnides inanimées qui semblaient être sculptées dans une pierre noire aux reflets brillants. Chose étrange, les statues pétrifiées étaient de plus en plus petites au fur et à mesure que les drows se rapprochaient du portique. Halisstra chassa cette énigme de son esprit pour se concentrer uniquement sur son objectif.

Ils atteignirent finalement le temple et son entrée. Un grand visage leur faisait face, un visage représentant une elfe noire des plus séduisantes, son expression calme et tranquille imitant une pleine méditation. Le visage de la Reine Araignée, sculpté dans une pierre noire parfaite, bloquait complètement l'entrée du temple. Seuls ses yeux à moitié ouverts semblaient être animés. Le regard vide baissé en direction des suppliants à la taille minuscule, les yeux de Lolth brillaient d'une joie infernale et bouillonnante concentrée uniquement sur leurs pensées et la mission qui les avait conduits jusqu'ici.

Les drows, immobiles, la contemplaient, à la fois émerveillés et terrorisés, et Quenthel se prosterna devant l'image de sa déesse. Halisstra et Danifae l'imitèrent immédiatement et se mirent à plat ventre sur le sol de pierre noire froid. Même les mâles se prosternèrent, le visage contre la pierre, leurs regards détournés. Tzirik, un Vhaeraunite, posa un genou à terre et baissa le regard avec respect. Il ne servait pas la Reine des Fosses démoniaques, mais lui et les autres membres de sa religion reconnaissaient naturellement sa nature divine.

— Grande et puissante Reine ! cria Quenthel. Nous sommes venus depuis Menzoberranzan afin de vous demander de restaurer vos faveurs à vos prêtresses ! Nos ennemis marchent sur votre cité sainte et menacent de détruire vos fidèles. Nous vous supplions humblement de nous dire ce que nous pouvons faire pour mériter de nouveau vos faveurs. Armez-nous une fois encore de votre puissance divine et nous pourchasserons vos ennemis jusqu'à ce que leur sang emplisse l'Outreterre et que leurs âmes nourrissent votre ventre !

Le visage ne répondit rien.

Quenthel attendit longtemps ainsi, toujours à plat ventre, puis elle se lécha les lèvres et

prononça une autre prière. Halisstra et Danifae joignirent leurs supplications aux siennes et elles la sollicitèrent et la supplièrent avec toutes les prières, invocations et catéchismes qu'elles connaissaient, prosternées devant la porte du temple. Les mâles attendirent simplement, également à plat ventre sur la pierre noire. Au bout de quelques instants, Tzirik s'éloigna un peu et s'assit, dos au visage de Lolth, afin de communier avec son dieu. Halisstra passa outre et continua ses supplications.

Mais le visage ne répondit toujours pas.

Les trois prêtresses poursuivirent leurs prières des heures durant et Quenthel se redressa finalement pour regarder le visage de Lolth.

— Ça suffit, mes sœurs, déclara la Maîtresse d'Arach-Tinilith. La déesse ne désire manifestement pas nous répondre.

— Nous ne sommes peut-être pas au bon endroit, proposa Pharaun. Nous devrions peut-être encore avancer afin que vous puissiez lui adresser d'autres prières.

— Il n'y a aucun autre endroit où aller, dit Tzirik en rejoignant le groupe. Vhaeraun m'a dit que c'était le seul point d'entrée du domaine de Lolth. Si elle refuse de vous écouter en ce lieu, elle ne vous écoutera pas plus dans d'autres endroits dans les Fosses.

— Mais pourquoi continue-t-elle à ne pas nous prêter attention ? demanda Halisstra d'une voix plaintive. (Elle se releva finalement, son cœur serré par la tristesse. Après tout ce qui s'était passé : la chute de sa Maison, la destruction de sa cité, les épreuves de leur quête, se trouver à présent devant le temple de Lolth et qu'on ne lui accorde aucune attention était tout bonnement incompréhensible.) Que pourrions-nous faire de plus ?

— Je ne peux pas répondre à cette question, déclara Tzirik en haussant les épaules.

— Tout comme Lolth visiblement, rétorqua Halisstra.

Elle ne tint pas compte de la désapprobation et de la peur qui traversèrent le visage de Quenthel et s'avança à grands pas jusqu'à la porte décorée du visage de la déesse.

— Écoute-moi, Lolth ! cria-t-elle. Réponds-moi ! Qu'avons-nous donc fait pour mériter un tel mécontentement ? Où es-tu ?

— Je t'ordonne de lui parler avec le plus grand respect ! siffla Quenthel, le regard empli de terreur.

Ryld ne put s'empêcher de reculer, mais il reprit courage et s'avança jusqu'à la prêtresse Melarn.

— Maîtresse Melarn…, lui dit-il, Halisstra, venez avec moi. Vous n'arriverez à rien avec…

— *Lolth !* hurla Halisstra. Par tous les diables, réponds-moi !

Elle frappa la pierre froide du visage avec ses poings et s'agita, le corps tremblant de colère. Son esprit se vida à l'instar d'un animal embrassant une pleine férocité. Elle lança des jurons à la déesse et martela le visage indifférent jusqu'à ce que ses mains soient meurtries et ensanglantées… et Lolth ne répondit toujours pas. Elle se recroquevilla finalement sur la pierre froide et pleura, ses mains brisées et inutiles. À l'instar d'une enfant perdue, elle pleura toutes les larmes de son corps.

— Pourquoi ? Pourquoi ? furent les seules paroles qu'elle parvint à prononcer au milieu de ses sanglots. Pourquoi nous as-tu abandonnés ? Pourquoi nous détestes-tu ?

— Tes paroles sont dignes d'une hérétique, lui dit Quenthel, sa voix exprimant clairement sa désapprobation. Avez-vous perdu la foi, Halisstra Melarn ? La déesse nous parlera quand elle le jugera utile.

— Vous le croyez encore ? lui marmonna Halisstra.

Elle détourna son visage de la porte et fondit en larmes sans prendre garde à ce que Quenthel, Danifae ou les autres pouvaient penser. Elle avait obtenu la réponse de Lolth.

— Tant de faiblesse…, entendit-elle murmurer Quenthel.

Se tenant à quelques pas de distance du reste du groupe, Tzirik poussa un soupir.

— Eh bien, je suppose que le moment est venu, dit le prêtre. Lolth n'ayant pas daigné briser son Silence pour vous parler, j'ai à présent quelque chose à faire.

Il leva les bras et fit plusieurs passes complexes en marmonnant des syllabes magiques sinistres. L'air se mit à crépiter d'énergie. Quenthel écarquilla les yeux en reconnaissant le sort que le prêtre de Vhaeraun était en train de lancer.

— Arrêtez-le ! cria-t-elle d'une voix perçante en se retournant vers le prêtre.

Elle s'avança dans sa direction en levant son fouet-serpent, mais Danifae la saisit par le bras.

— Attention ! lui siffla-t-elle. Nos corps sont encore à Bastion-Minauth !

— Il est en train d'ouvrir un portail ! lui dit Quenthel d'un ton brusque. Juste là !

— Que faites-vous, Tzirik ? demanda Pharaun, quelque peu alarmé.

Le mage recula d'un pas et se mit à invoquer un sort de protection, mais l'avertissement de Danifae suffit à le faire hésiter avant d'intervenir.

Ryld et Valas attendirent également car ils ne savaient ce qui se passerait s'ils venaient à blesser le prêtre dont le sort les avait conduits jusque devant la porte de Lolth. Le maître d'armes et le mercenaire dégainèrent néanmoins leurs armes.

— Pharaun, que doit-on faire ? lui demanda Ryld.

Avant que le mage ait pu lui répondre, Tzirik acheva l'incantation de son sort. Une grande trouée noire apparut dans l'air à côté du prêtre Jaelre en produisant un déchirement tonitruant.

— Je suis là, mon seigneur ! cria-t-il dans la brèche. Je me trouve devant le Visage de Lolth !

Des profondeurs des ténèbres tourbillonnant dans la brèche, une voix à la puissance indicible et redoutable lui répondit :

— *C'est parfait ! J'arrive !*

Les ténèbres parurent s'agiter et une créature ressemblant à un drow mince et gracieux s'extirpa de la brèche… mais elle possédait manifestement quelque chose de plus. Vêtu de cuir noir, un masque violet lui recouvrant le visage, l'être respirait la puissance et la présence, sa forme tremblant presque en raison de l'énorme potentiel qu'il abritait. Même Halisstra, absorbée par son propre désespoir, le dos à la scène, tourna brusquement la tête en sentant l'arrivée de la créature. Avec une facilité impérieuse, l'être divin observa la place de pierre noire et le temple noir.

— *C'est bien ce que je pensais*, dit-il à Tzirik qui se prosterna à ses pieds. *Relève-toi, mon fils. Tu as bien agi en me permettant d'accéder à un endroit qui m'était interdit.*

— Je n'ai fait que suivre vos ordres, Seigneur Masqué, répondit Tzirik en se relevant lentement.

— Tzirik, parvint à dire Quenthel d'une voix étranglée, qu'as-tu fait ?

— *Il a ouvert un portail pour me faire venir*, répondit l'être qui ne pouvait être qu'un dieu avec un sourire cruel sur son visage. *Ne reconnais-tu pas le fils de ta propre déesse, prêtresse de Lolth ?*

— Vhaeraun, souffla Quenthel.

Le dieu croisa les bras et avança en flottant jusqu'au visage de pierre qui ornait la porte du temple, sans un regard pour les Menzoberranyrs. Il fit un petit geste de la main gauche et Halisstra, toujours pelotonnée devant la porte, fut violemment projetée en arrière. Elle fit un vol plané et retomba au sol à plus de trente mètres, sur la pierre noire cannelée de la place.

— *Ma très chère mère,* dit Vhaeraun en s'adressant au visage, *tu as été stupide de t'abandonner à un tel état.*

Le dieu se mit instantanément à grandir, son éclat divin augmentant également, pour prendre une

taille supérieure à celle d'un géant des tempêtes, puis il s'attela à la tâche qui l'attendait. Il tendit la main et une épée noire et brillante, formée d'ombres, apparut entre ses doigts, d'une dimension proportionnelle à sa taille gigantesque.

À une volée de flèches de là, Halisstra poussa un grognement et releva la tête du sol, le corps meurtri. Les Menzoberranyrs étaient paralysés par l'indécision. Tzirik, d'un autre côté, regarda d'un air suffisant Vhaeraun monter dans les airs en lévitant pour affronter directement le regard de Lolth, son épée d'ombres en main. Après mûre réflexion, le Seigneur Masqué tendit son bras en arrière, son masque déformé par un rictus de haine.

Puis Vhaeraun frappa le Visage de Lolth de toute sa puissance divine.

---

1. Ces démons sont des vrocks, de redoutables combattants des Abysses. *(NdT)*

2. Les hezrous tiennent le rôle de sergents dans les armées démoniaques abyssales. *(NdT)*

Chapitre 20

Le fracas de l'épée de Vhaeraun martelant la grande porte de pierre secoua le plan tout entier. Chaque coup porté fit trembler, avec la force d'un véritable séisme, le grand temple de pierre sis au centre de la toile et les secousses se répercutèrent le long des grands fils de toile grisâtres qui s'élevaient dans l'obscurité infinie. Même si chaque coup d'épée la projetait de nouveau sur la pierre froide de la place, Halisstra réussit néanmoins à rejoindre ses compagnons menzoberranyrs qui, comme elle, titubaient en tentant désespérément de garder leur équilibre malgré les attaques de Vhaeraun.

Tzirik se tenait sur le côté, en extase devant la présence glorieuse de sa divinité, et parvenait à ne pas voir les dégâts provoqués par le Seigneur Masqué, les secousses ne lui faisant aucun effet. À chaque coup d'épée, un petit réseau de craquelures vertes et scintillantes parut s'étendre sur le Visage de Lolth. Malgré la force phénoménale de chaque frappe de la lame d'ombres, le visage de la Reine Araignée paraissait résister presque complètement aux attaques féroces de Vhaeraun.

La déesse ne répond pas, pensa Halisstra, complètement stupéfaite. *Elle s'en moque.*

Elle tomba à quatre pattes au milieu de ses compagnons qui ne lui accordèrent aucune attention, leurs regards écarquillés tournés vers les attaques acharnées de Vhaeraun. Ryld était agenouillé derrière *Pourfendeuse*, le regard détourné, et subissait les coups dévastateurs avec stoïcisme. Valas dansait d'un pied sur l'autre en agitant les bras et les jambes à l'instar d'une araignée épinglée sur un cadre. L'éclaireur ne savait pas s'il devait regarder, courir ou se cacher et il semblait vouloir faire les trois choses à la fois. Pharaun lévitait à quelque quarante centimètres du sol pour éviter les ondes de choc et s'était entouré d'un sort de protection, son regard passant de ses compagnons vers Vhaeraun, puis vers Tzirik pour revenir enfin vers le dieu. Danifae, qui était accroupie à proximité, accompagnait les secousses avec grâce sans tomber, son regard féroce rivé également sur chacun des coups du Seigneur Masqué. Quenthel était aussi raide qu'une statue et tremblait à chaque secousse, les bras enroulés autour de sa poitrine comme pour se prémunir de tout danger. Elle observait la scène avec une fascination maladive, incapable de réagir.

Pharaun parvint finalement à prendre une décision. Il se rapprocha de Quenthel en lévitant et la saisit par le bras.

— Que se passe-t-il ? lui cria le mage. Qu'est-ce qu'il fait ?

La haute prêtresse Baenre serra les dents de frustration.

— Je n'en sais rien, avoua-t-elle. Quelque chose cloche. Ce n'est plus pareil. Il n'y a pas d'âmes ici.

— Quelles âmes ? demanda le mage. Devons-nous nous en mêler ?

Ryld et Valas levèrent les yeux en l'entendant, le visage affligé.

— C'est un *dieu*, parvint à crier Ryld par-dessus le chaos ambiant. Que proposes-tu de faire ?

— D'accord, d'accord, répondit Pharaun. Devons-nous rester ici et observer la scène, ou quitter cet endroit ? Les Fosses me paraissent subitement bien dangereuses.

Une autre onde de choc secoua la grande place et les drows, le sort du mage crépitant légèrement autour de lui.

— Je ne suis pas sûr qu'on puisse quitter cet endroit, même si on le désire, dit Ryld. (Il désigna Tzirik d'un mouvement brusque de la tête, le prêtre observant le spectacle avec une joie apparente derrière son heaume.) Avons-nous encore besoin de lui ?

— Doit-on quitter le lieu, même si c'est pour sauver nos vies ? ajouta Valas. On serait coupables pour… ça. (L'éclaireur détourna le regard des coups meurtriers que Vhaeraun infligeait au Visage de Lolth.) Que va-t-il se passer lorsqu'il aura abattu la porte du temple ? Maîtresse, que va-t-il se passer ? Lolth se trouve-t-elle dans le temple ?

Quenthel poussa un long cri de désespoir.

Danifae tomba aux pieds de Quenthel et lui demanda :

— Maîtresse, avez-vous déjà visité ce temple ? Êtes-vous déjà venue ici ?

— *Je n'en sais rien !* cria la Maîtresse d'Arach-Tinilith.

Elle se libéra de la poigne de Pharaun et se dirigea précipitamment vers Tzirik, son corps chancelant au rythme des secousses. Elle le saisit par le bras et le fit pivoter face à elle, l'arrachant à la sombre vénération de son dieu, ses deux mains se posant sur le plastron de son armure.

— Pourquoi fait-il ça ? lui demanda-t-elle. Qu'as-tu fait, hérétique ?

Tzirik plissa les paupières et secoua la tête, son regard embrassant encore la gloire de l'apparition divine à laquelle il assistait.

— Vous ne savez pas ce que vous êtes en train de vivre, prêtresse de Lolth ? lui dit Tzirik. (Il s'esclaffa.) Vous êtes en train de vivre la destruction de votre déesse. (Il repoussa Quenthel et fit un pas en arrière, sa voix remplie de joie.) Vous désirez savoir ce qui se passe ici, toilarde ? Je vais vous le dire. Le Seigneur Masqué va renverser votre Reine Araignée et mettre définitivement fin à sa noire tyrannie ! Notre peuple va enfin être libéré de son influence venimeuse et vous et le reste de vos fidèles parasites allez être emportés avec elle !

— Tu ne vivras pas assez longtemps pour voir ça ! lui dit Quenthel avec hargne et colère.

Son fouet apparut dans sa main et elle tendit le bras en arrière pour faire disparaître le triomphe qui ornait le visage du prêtre. Avant qu'elle ait pu le faire claquer, Vhaeraun (qui se trouvait à quelque trente mètres des compagnons, le Seigneur Masqué continuant à frapper le visage de pierre, les craquelures se faisant de plus en plus présentes) fit un geste de la main gauche sans daigner se retourner. Une colonne de magma noir bouillonnant explosa sous les pieds de Quenthel et la projeta dans les airs avec une force extraordinaire et meurtrière. Tzirik, qui se trouvait à quelques centimètres de la haute prêtresse Baenre, en sortit indemne, mais le reste du groupe se dispersa pour éviter la pluie de lave qui s'abattit sur la place.

Le dieu ne s'arrêta même pas et continua à frapper encore et encore, Quenthel retombant au sol sur les pierres de la place, la drow Baenre hurlant de douleur, des morceaux de lave lui brûlant les chairs. Valas et Ryld coururent dans sa direction pour l'aider. Danifae serra les dents, son regard toujours rivé sur le dieu destructeur.

Pharaun examina la scène et secoua la tête.

— C'est de la folie, marmonna-t-il.

Il fit un geste étrange de la main et se téléporta dans un lieu plus sûr. Halisstra le vit disparaître et contempla l'endroit qu'il venait de quitter un long moment avant de tomber de nouveau à terre, une secousse l'y précipitant. La prêtresse Melarn était étendue au sol, vaincue, Quenthel s'agitant et hurlant de douleur à proximité.

— *Ah !* souffla Vhaeraun. (Le dieu s'éloigna de plusieurs pas du visage qui s'était fendu d'une grande balafre verte scintillante qui partait du milieu du front jusqu'au sillon vertical du menton.) *Mère, n'as-tu rien à me dire ? Vas-tu mourir sans rien dire ?*

Le visage demeura impassible, l'éclat dans ses yeux n'ayant pas changé, mais une nouvelle chose parut déchirer l'essence même du cosmos, un déchirement résonnant dans l'air. Une brèche noire apparut à côté du visage et une autre forme divine s'en extirpa.

À la différence de la beauté gracieuse de Vhaeraun, le nouveau venu avait un corps cauchemardesque. Le corps mi-araignée mi-drow, l'être divin serrait des épées et des masses d'armes dans ses six poings musclés et chacune de ses pattes chitineuses se terminait par une sorte de pince à l'aspect meurtrier. Chose étonnante, et des plus perverses, son visage était celui d'un séduisant mâle drow.

— *Quitte cet endroit sur-le-champ, Seigneur Masqué*, lui ordonna le dieu-araignée d'une voix autoritaire et torturée. *Tu n'as pas le droit de pénétrer dans ce lieu !*

— *Ne crois pas pouvoir m'empêcher d'accomplir ma destinée, Selvetarm*, déclara Vhaeraun d'un ton hargneux.

L'horrible dieu-araignée Selvetarm [1] n'attendit pas un instant de plus et s'élança en avant avec une rapidité aveuglante, ses six lames tranchant l'air avec une telle force qu'il aurait pu démembrer une douzaine de géants en l'espace d'un instant.

Vhaeraun se retourna agilement et évita le tourbillon de métal meurtrier, puis il esquiva et para les coups pour riposter aussitôt avec sa grâce surnaturelle. Le fracas des armes des deux divinités fit trembler une nouvelle fois la place devant le temple.

Halisstra se releva tant bien que mal, bouche bée. Elle aurait très bien pu rester indéfiniment paralysée si Ryld n'était pas apparu à ses côtés.

— Nous avons besoin de vos chants de guérison, lui siffla-t-il. Quenthel est grièvement brûlée.

Et alors ? pensa Halisstra.

Elle se releva cependant et se dirigea vers la prêtresse étendue au sol. Quenthel se tortillait comme une diablesse et poussait des sifflements sonores sans parvenir à maîtriser sa douleur. Sans prêter attention au duel qui faisait rage entre les deux divinités, Halisstra se concentra sur les blessures de la Baenre et parvint à entonner une noire mélopée dissonante *bae'qeshel*. Elle posa ses mains sur les brûlures de Quenthel et façonna au mieux sa magie en embrassant un calme momentané au milieu de tout ce désordre. Quenthel cessa de gigoter et finit par rouvrir les yeux. Son incantation achevée, la fille Melarn se laissa retomber au sol et observa le combat des dieux.

— Que peut-on faire ? murmura-t-elle. Que peut-on vraiment faire ?

— Survivre, répondit Ryld. (Il saisit le bras de Halisstra avec force et la regarda dans les yeux.) Il faut attendre et observer. Il va se passer quelque chose.

Puis il reporta son attention sur Vhaeraun et Selvetarm.

Valas quitta Quenthel et se dirigea vers Tzirik en prenant bien soin de ne pas perdre l'équilibre.

— Tzirik ! Qu'arrivera-t-il à cet endroit, à nous tous, si Vhaeraun l'emporte sur Selvetarm et qu'il détruit le visage ? Peux-tu nous faire partir d'ici ?

— Peu importe ce qui peut nous arriver, répondit le prêtre.

— Tu ne t'en soucies peut-être pas, mais moi oui, grommela Valas. Tu nous as conduits ici pour nous tuer, Tzirik ?

— Ce n'est pas moi qui vous ai conduits jusqu'ici, mon vieil ami mercenaire, c'est vous qui m'avez amené ici, répondit Tzirik en lui accordant à peine son attention. Seules des prêtresses de la Reine Araignée pouvaient s'approcher aussi près de son temple ; même le Seigneur Masqué ne pouvait pas le faire. Quant à ce qui se passera si Vhaeraun bat Selvetarm, eh bien, nous verrons.

Il reporta toute son attention sur le combat divin.

Le Seigneur Masqué et le Champion de Lolth n'avaient pas cessé de s'échanger des coups

meurtriers. Un liquide noirâtre coulait de plusieurs blessures sur le corps de chitine du démon-araignée et des ombres noires et liquides s'échappaient d'une poignée d'entailles sur le corps gracieux de Vhaeraun. Tandis que les dieux luttaient sur le plan physique, leurs coups portés à une cadence vertigineuse, ils s'affrontaient également par magie. Des sorts d'une puissance inouïe explosaient entre eux deux, ces enchantements se révélant encore plus meurtriers que les six lames de Selvetarm. Leurs regards étaient rivés l'un à l'autre et leurs deux puissances divines s'affrontaient également, la chose titillant la raison à moitié vacillante de Halisstra. Les coups qu'ils manquaient de porter et les sorts qu'ils repoussaient causaient des dégâts incroyables tout autour d'eux, de grands cratères criblant à présent la façade du temple et les pavés de la place, les spectateurs drows ayant plus d'une fois échappé à une mort certaine.

— *Chacal puant et traître !* dit Selvetarm avec hargne. *Ta perfidie ne sera pas récompensée !*

— *Stupide créature ! Bien évidemment qu'elle sera récompensée*, répliqua Vhaeraun.

Le Seigneur Masqué bondit entre les lames acérées de Selvetarm et enfonça sa lame d'ombres dans l'abdomen rebondi du dieu-araignée. Le Champion de Lolth poussa un hurlement perçant et recula, mais il saisit subitement la cheville de Vhaeraun avec une de ses pinces et le projeta violemment à terre. Puis, aussi rapide qu'un félin, il déchaîna un déluge de coups mortels sur le Seigneur Masqué.

Vhaeraun répondit à ses attaques en invoquant une énorme boule d'ombres enflammée qui apparut dans le vide au-dessus de leurs têtes et explosa au contact des deux dieux. Selvetarm poussa un beuglement de douleur divin tout en continuant à frapper son adversaire.

Un bruit horrible de déchirement retentit alors sur la place et cette dernière se désintégra en partie sous les pieds des dieux.

Sans cesser leur combat meurtrier malgré les dégâts, les deux divinités traversèrent les décombres de la place et plongèrent dans l'abîme noir qui venait de s'ouvrir sous leurs pieds. Leurs cris de rage et le fracas sonore de leurs armes se firent de plus en plus discrets, Vhaeraun et Selvetarm disparaissant dans les profondeurs.

— Ils sont partis, déclara Ryld d'un air hébété. Et maintenant ?

Personne n'avait de réponse à lui donner, le groupe contemplant l'énorme cratère, de la taille d'une forteresse, que les dieux avaient laissé devant le temple. En contrebas, des éclats lumineux et meurtriers étaient encore visibles dans les ténèbres. Les drows ne firent rien pendant plusieurs minutes, puis ils finirent par se relever pour la énième fois, sans rien dire. Tzirik croisa simplement les bras et attendit.

— Ils sont morts ? se risqua Valas.

— J'en doute, répondit Danifae.

Elle regardait d'un air pensif la fissure verte qui balafrait le Visage de Lolth, mais ne dit rien d'autre.

— Si Lolth ne s'est même pas souciée de répondre aux attaques de Vhaeraun, je doute vraiment qu'elle ait quelque chose à nous dire, déclara Ryld. Nous devrions quitter cet endroit.

Le maître d'armes se tourna vers Tzirik et découvrit que le prêtre Jaelre n'avait pas bougé, le regard rivé sur le vide, son expression extatique affichant son adoration.

— Oui, Seigneur, murmura-t-il dans le vide. Oui, je vais vous obéir !

Ryld s'avançant vers lui pour le questionner, le prêtre de Vhaeraun fit un geste et prononça une prière impie. Un disque de mille lames acérées tourbillonnant, le même qu'il avait invoqué pour combattre le goristro, apparut dans l'air autour de lui, cette barrière cylindrique le protégeant complètement.

Ryld lança un juron et bondit en arrière pour éviter les lames meurtrières.

Tzirik ne prêta pas attention au maître d'armes et poursuivit la mission que son dieu venait de lui demander d'accomplir. Les mains quelque peu tremblantes, le prêtre extirpa un étui de sa ceinture et en sortit un parchemin. Il le déroula et commença immédiatement à le lire à voix haute pour invoquer un autre sort puissant, sa barrière de lames le protégeant toujours des Menzoberranyrs.

Halisstra le dévisagea d'un air morne afin de tenter de deviner le sort que le prêtre Jaelre était en train d'incanter. Il était dorénavant difficile pour elle de se soucier de ces choses.

Halisstra se laissant finalement tomber dans l'apathie et le désespoir, Quenthel recouvra ses forces. Elle s'élança dans la direction de Tzirik, sa main détachant son fouet.

— C'est un autre portail ! cria-t-elle. Ne le laissez pas achever l'incantation de ce sort !

À quelques centaines de mètres de distance, dissimulé dans l'obscurité et une légère brume, Pharaun était assis en tailleur sur la pierre froide et se hâtait d'achever l'incantation de son sort. Il avait vu les dieux se battre, ni l'un ni l'autre ne parvenant à prendre l'avantage, et tomber dans le vide, mais il n'avait pas l'intention d'arrêter ce qu'il faisait. Le sort de message n'était pas des plus rapides à lancer et s'il essayait de précipiter son incantation, il perdrait complètement son sort. Dans la partie de son esprit qui n'était pas entièrement tournée vers le lancement du sort, il se demanda si l'omniscience des dieux était suffisante pour noter sa présence, remarquer qu'il incantait un sort et deviner pourquoi il le lançait, et s'ils choisiraient ou non de l'arrêter. Mais d'après ce qu'il avait vu depuis sa cachette, Vhaeraun et Selvetarm étaient occupés à mener leur féroce bataille et il était peu probable qu'ils lui prêtent beaucoup d'attention.

Il acheva le lancement du sort et murmura son message qui allait traverser d'incroyables distances à travers les plans :

— Mon bon Jeggred. Nous sommes en danger de mort. Tue Tzirik sur-le-champ. Nous allons revenir rapidement, mais protège nos corps jusque-là. Quenthel te l'ordonne.

Pharaun poussa un soupir et se releva, l'air pensif. Le sort de message était un enchantement fiable, mais il ne connaissait pas vraiment ses effets à travers différents plans d'existence. Il ne savait pas non plus dans combien de temps Jeggred le recevrait à Bastion-Minauth ou si le draegloth lui obéirait, et cela malgré la référence à Quenthel… ou si ce maudit demi-fiélon était encore en vie et libre de supprimer le grand prêtre.

Le Maître de Sorcere avait une idée assez précise de ce qui allait advenir si tout se passait comme il l'espérait. Ce n'était plus qu'une question de temps, mais le temps était en ce moment même ce qui leur faisait le plus défaut.

— Le moment n'est pas venu de te montrer obstiné, Jeggred, marmonna Pharaun, son sort de message déjà lancé. Pour une fois dans ta vie, fais ce que je te demande sans rechigner.

Avec méfiance, le mage se remit en route en direction du temple gigantesque.

Entouré de son mur de lames meurtrières, Tzirik continuait à lire son parchemin à voix haute avec une rapidité experte. Il n'avait pas avoué aux Menzoberranyrs ce que Vhaeraun lui avait demandé de faire ou pourquoi même il le faisait. Il agissait simplement comme s'ils n'étaient pas là, même s'il avait pris soin d'ériger une barrière de lames pour les empêcher d'agir.

Ryld et Valas se tenaient à proximité des lames tourbillonnantes et observaient, impuissants, le prêtre invoquer son sort. Danifae et Quenthel étaient accroupies un peu plus en retrait, elles aussi

impuissantes, leur détermination visant à stopper Tzirik s'opposant à leur incapacité de vraiment percevoir ce qu'elles pouvaient bien faire exactement. Halisstra l'observait également, mais elle attendait simplement de voir ce que son sort allait maintenant lui réserver.

— Arrête ça, Tzirik ! cria Valas. Tu nous as mis suffisamment en danger pour la journée ! Nous ne te laisserons pas poursuivre ainsi !

— Tue-le, Valas, lui dit Danifae. Car il n'écoute pas et ne s'arrêtera pas.

L'éclaireur était paralysé, l'incantation du prêtre approchant de sa conclusion finale et triomphante. Il baissa les bras un instant, le corps envahi par le désespoir. Recouvrant une once de courage, il dégaina brusquement son arc court et tira en direction de Tzirik.

La première flèche fut repoussée par une des lames acérées de la barrière magique, mais la seconde traversa l'obstacle tourbillonnant et transperça la main gantelée du prêtre. Il poussa un cri de douleur et laissa échapper son parchemin qui tomba lentement sur les pavés de la place, sa puissance magique n'ayant pas été libérée.

Le prêtre Jaelre se retourna vers Valas, le regard plein de haine.

— Tu n'en as pas assez d'être le gentil toutou de ces chiennes de toilardes, Valas ? lui demanda Tzirik. Ne vois-tu pas que tu sers seulement à les guider avec ton flair ? Pourquoi continuer à te montrer loyal envers la Reine des Araignées alors que tu pourrais servir le Seigneur Masqué et enfin connaître la liberté ?

— Lolth fera ce qu'elle veut, répondit Valas. Quant à moi, je reste loyal à Bregan D'aerthe et à ma belle cité. Nous ne pouvons pas te laisser, toi ou même ton dieu, nous détourner de notre mission, Tzirik.

— Toi et tes compagnons n'irez pas à l'encontre de la volonté de Vhaeraun, lui dit le grand prêtre, le visage sombre. Je refuse de vous laisser faire.

Le prêtre Jaelre se pencha et leva son bouclier en prononçant les noires syllabes d'un autre sort divin. Valas tira de nouvelles flèches, mais elles rebondirent contre le bouclier de Tzirik. Le grand prêtre acheva le lancement de son sort et posa sa main blessée sur le sol. Une puissante secousse se répercuta dans la pierre jusqu'aux Menzoberranyrs qui voltigèrent dans les airs et de grandes fissures s'ouvrirent dans le sol, des crevasses donnant sur le vide ténébreux des Fosses démoniaques.

Valas chancela et tituba à l'instar d'un ivrogne en essayant de conserver son équilibre pour ne pas tomber dans les crevasses criblant la place. Danifae parvint à se remettre d'aplomb et tira un carreau d'arbalète qui traversa la barrière de lames et toucha le prêtre au niveau de la poitrine, son plastron d'armure détruisant malheureusement le projectile à son contact.

Quenthel parvint à bondir agilement et évita de disparaître dans une des crevasses béantes qui venaient de s'ouvrir sous ses pieds. Elle fit un roulé-boulé maladroit et se releva, un petit sceptre de fer dans la main. La haute prêtresse aboya un mot de commande et lança en direction du prêtre de Vhaeraun une sphère blanche contenant une matière visqueuse et magique, mais les lames mordantes de la barrière lacérèrent le globe visqueux en une pluie de lambeaux gluants.

— Relève-toi, Halisstra ! siffla Quenthel. Tes sœurs ont besoin de toi !

Les puissantes secousses firent retomber au sol la fille Melarn lorsqu'elle essaya de se relever. Elle secoua la tête et essaya une nouvelle fois.

Mes sœurs ont besoin de moi ? se dit-elle. *C'est bien étrange car notre prêtresse n'a visiblement nullement besoin de ses servantes prêtresses. Si Lolth a choisi de m'abandonner, de rejeter ma foi et ma piété, le moins que je puisse faire est de lui retourner cette faveur.*

Au cours de son existence, Halisstra s'était souvent associée à ses pires ennemies, ses rivales les plus redoutables, lorsqu'une situation menaçait de détruire le contrôle absolu qu'elle et ses sœurs

prêtresses exerçaient sur la société elfe noire. Scrutant à présent l'étendue vide et infinie des Fosses démoniaques, elle comprit qu'elle ne ferait plus rien au nom de Lolth.

— Laissez-le faire ce qu'il veut, dit-elle finalement à Quenthel. Lolth m'a enseigné de ne plus m'y intéresser. Si nous parvenons aujourd'hui à préserver l'existence même de Lolth, se montrera-t-elle reconnaissante ? Si je m'arrache le cœur et que je le dépose sur l'autel de la Reine Araignée, croyez-vous que mon sacrifice la satisfera ?

Un éclat de rire plein d'amertume s'éleva dans sa gorge et Halisstra s'y abandonna, les secousses provoquées par Tzirik s'évanouissant peu à peu. Son cœur souffrait d'un mal qui aurait pu déchirer le monde en deux, mais elle ne parvenait cependant pas à l'exprimer comme elle voulait.

Quenthel la dévisageait, les yeux remplis d'horreur.

— Blasphèmes…, parvint-elle à murmurer.

La Maîtresse d'Arach-Tinilith prit son fouet en main et le dirigea vers Halisstra, mais avant qu'elle puisse la frapper, Tzirik lança un nouveau sort, des rideaux de flammes incandescentes balayant les drows ainsi que la vaste place à l'instar d'un liquide se répandant partout. Halisstra se plaqua au sol et poussa un cri de douleur. Les autres maudirent le prêtre ou poussèrent également des cris de douleur en cherchant des abris qui n'existaient pas.

— Laissez-moi tranquille ! hurla Tzirik à l'intérieur de sa cage d'acier tourbillonnante.

Il se baissa pour ramasser son parchemin, les Menzoberranyrs se relevant au milieu des flammes.

Ryld se leva lentement, le visage et les mains brûlés, et observa le prêtre incanter une nouvelle fois son sort. Le maître d'armes lorgna la barrière de lames entourant le prêtre de Vhaeraun et, avec la rapidité d'un gros félin, il bondit en direction de l'obstacle acéré en se mettant le plus possible en boule. Des gouttelettes de sang éclaboussèrent les pierres noires de la place, les lames magiques lacérant et tranchant le maître d'armes en plusieurs endroits sur son corps et son plastron d'armure, mais le Maître de Melee-Magthere était parvenu à franchir la barrière.

Il se releva en titubant et en poussant un grognement de douleur animal, *Pourfendeuse* serrée dans ses mains tremblantes, et il attaqua le prêtre en le frappant d'estoc. Le prêtre lâcha une fois encore son parchemin. Il para l'attaque du guerrier drow avec son bouclier et contre-attaqua avec sa masse d'armes cloutée.

Ryld esquiva son attaque en reculant, les lames tourbillonnantes embrassant le dos de son armure, des étincelles jaillissant dans l'air. Il se jeta de nouveau sur le prêtre Jaelre en faisant tournoyer son épée large pour le frapper.

Valas, qui se trouvait à l'extérieur de la barrière de lames, saisit l'étoile à neuf branches qui ornait sa poitrine. Il disparut instantanément et réapparut à l'intérieur du tourbillon de lames, dans le dos du prêtre. Il laissa tomber son arc et dégaina ses kukris, mais Tzirik le surprit en premier.

Se retournant brusquement vers Valas, le prêtre avança de trois pas et frappa violemment le mercenaire de Bregan D'aerthe avec son bouclier, ce dernier serrant ses dagues à lame courbe. Le prêtre Jaelre le poussa avec force dans le rideau de lames acérées et l'éclaireur le traversa en trébuchant, les lames mordant ses chairs.

Ryld vengea Valas en s'élançant vers le prêtre et le frappa à la poitrine avec *Pourfendeuse* qu'il tenait à deux mains, Tzirik se retournant sous la force de ses coups. Son armure de plates résista malheureusement au tranchant de l'épée large magique. En réponse à son assaut, Tzirik bondit sur le maître d'armes et lui assena un véritable barrage de coups avec sa masse d'armes, Ryld reculant pour l'éviter.

Ryld Argith se prépara à contre-attaquer, mais Quenthel sauta au même moment dans la barrière

de lames. Une lame lui entailla profondément le mollet et la fit chanceler ; elle se retrouva, un genou à terre, prise entre le prêtre et le maître d'armes, bloquant le nouvel assaut de Ryld. Tzirik recula pour éviter les lanières assassines du fouet de la prêtresse Baenre et lança rapidement un sort. Ryld s'immobilisa instantanément, sa volonté et les muscles de son corps ne lui obéissant plus.

Aussi rapide qu'un serpent, Tzirik reporta son attention sur Quenthel et la frappa en la projetant au sol, sa jambe blessée la faisant souffrir. Esquivant les têtes sifflantes des vipères, le prêtre donna un coup de pied dans le fouet qui traversa la barrière de lames et il se tourna rapidement vers Ryld pour briser le crâne du maître d'armes impuissant. La masse cloutée en bronze se leva au-dessus du guerrier drow… et Tzirik fut subitement soufflé en arrière par une puissante détonation sonore.

Halisstra, qui se tenait à proximité de la barrière de lames, entonna un second chant *bae'qeshel* et frappa de nouveau le prêtre. Elle ne combattrait jamais plus pour Lolth, mais elle le ferait pour ses compagnons, notamment pour sauver Ryld.

— Ne tuez pas le prêtre ! cria-t-elle à ses compagnons. Nous avons besoin de lui pour rentrer chez nous !

— Que suggérez-vous alors ? lui demanda Danifae d'un ton brusque, la captive de guerre apparaissant à ses côtés. Il a l'intention de nous supprimer tous !

— Effectivement, dit Tzirik.

Le prêtre Jaelre recouvra ses forces et invoqua un nouveau sort, une colonne de flammes violettes et crépitantes s'abattant sur Halisstra et Danifae depuis les cieux ténébreux. Le Vhaeraunite se retourna pour affronter Quenthel qui s'était relevée et bondissait sur lui. Tzirik leva sa masse cloutée.

— Je vais prendre plaisir à massacrer des prêtresses de la Reine Araignée, lui dit Tzirik. Lorsque vous vous réveillerez à Bastion-Minauth, je vous tuerai une seconde fois.

Il avança vers elle, son regard cruel la dévisageant, et Quenthel recula en sautillant afin d'esquiver sa masse cloutée.

Le plastron d'armure de Tzirik disparut subitement. Le grand prêtre s'arrêta, surpris, et baissa les yeux. Toutes les autres pièces de son armure de plaques étaient présentes, mais il vit avec horreur que sa tunique disparaissait également, révélant la peau noire et luisante de son torse et de sa poitrine.

— Par la duplicité du Seigneur Masqué ! marmonna-t-il. (Il releva la tête juste à temps pour éviter un carreau d'arbalète de Danifae qui frappa finalement son bouclier. Sa perplexité se transforma alors instantanément en horreur absolue.) *Non !* cria-t-il. *Non…*

Une force invisible ouvrit en deux la poitrine du prêtre et commença à extirper ses entrailles sanglantes, les unes après les autres, de son torse tremblant. Du sang et des morceaux d'os éclaboussèrent le sol, le prêtre ne s'écroulant cependant toujours pas, les Menzoberranyrs stupéfaits le regardant se faire étriper vif.

Halisstra, qui avait vu de nombreuses choses horribles sur les autels de Lolth, recula d'horreur. Une partie distante et neutre de son esprit remarqua néanmoins que la chair et le sang de Tzirik s'évanouirent, comme son armure quelques secondes plus tôt.

Cela ne se passe pas ici, comprit-elle. *Tzirik est en train de se faire étriper à Bastion-Minauth.*

Un dernier mouvement extirpa le reste des entrailles contenues dans la poitrine du prêtre en les tirant violemment vers l'extérieur. Tzirik tomba à genoux, ses yeux roulant dans leurs orbites. Un cordon argenté brillant apparut subitement ; c'était celui du prêtre. Il se détendit brusquement pour disparaître dans le corps astral de Tzirik et le prêtre vhaeraunite s'évanouit comme s'il n'avait

jamais existé.

— Par tous les dieux…, parvint à dire Valas avant de grogner de douleur.

Les compagnons le ressentirent tous en même temps : leurs psychés se tordirent brusquement dans leurs esprits, la place pavée et le temple noir explosant en un millier d'éclats argentés.

Halisstra ouvrit la bouche, un cri de terreur enflant en elle, mais avant qu'elle puisse reprendre sa respiration, le vide l'aspira.

Halisstra se réveilla en sursaut et se redressa sur le vieux divan installé dans la salle secrète de Tzirik. Il lui fallut quelques instants pour se rendre compte qu'elle n'était pas morte. L'expérience qui venait d'arracher son âme aux Fosses démoniaques pour la ramener sur Faerûn, dans les Royaumes Oubliés, provoquée par la soudaine destruction du Vhaeraunite, n'était véritablement pas une chose qu'elle aimerait revivre un jour. Il lui fallut encore plus de temps pour comprendre qu'elle n'avait plus aucune blessure physique.

Son cœur la faisait cependant beaucoup souffrir. Une douleur sourde emplissait tout son corps, un chagrin si vaste que rien au monde, selon elle, ne pourrait étouffer.

Elle posa la main sur sa poitrine comme pour apaiser sa douleur et regarda lentement autour d'elle. Les autres drows se relevaient peu à peu, tous sonnés ou hébétés par leur expérience. Sur sa droite, Tzirik était immobile sur son divan, la poitrine éclatée. Du sang recouvrait les murs de la pièce et les entrailles sanglantes du prêtre étaient éparpillées au sol. Jeggred était ramassé à côté du cadavre du prêtre et léchait le sang qui tachait ses poils blancs. Deux gardes Jaelre étaient également présents dans la salle, la gorge tranchée.

— Maîtresse ? demanda le draegloth en observant Quenthel. Que s'est-il passé ? Qu'avez-vous appris ?

Le regard de Quenthel se posa sur le cadavre de Tzirik et les deux gardes, et elle se renfrogna.

— Mais pourquoi as-tu fait une telle chose ? demanda-t-elle au draegloth. Pourquoi un tel massacre ?

— Les gardes semblaient rechigner à me laisser travailler sur l'hérétique, répondit Jeggred.

— Je ne te parle pas d'eux, dit la prêtresse. Pourquoi tuer Tzirik ?

Le demi-fiélon plissa les paupières et un grognement sourd monta dans sa gorge. Il se redressa et se dirigea précipitamment vers Pharaun en serrant les poings.

— Mage, si tu m'as contraint à désobéir à mes devoirs envers…

— Pharaun…, dit Quenthel en fronçant les sourcils, la haute prêtresse essayant de rassembler ses pensées. (Elle trouva rapidement la réponse à sa question et se tourna vers le Maître de Sorcere qu'elle foudroya du regard.) Tu nous as abandonnés au milieu des Fosses démoniaques lorsque nous avions le plus besoin de toi. Explique-toi sur-le-champ !

— C'était nécessaire, lui dit Pharaun. Nous courions à la ruine, mais nous ne pouvions pas nous enfuir sans la complicité de Tzirik et il était manifeste que le prêtre vhaeraunite n'avait pas l'intention de partir. Le meilleur moyen de nous enfuir était pour moi de contacter Jeggred et de lui donner l'ordre de tuer le corps physique de Tzirik. Le prêtre ayant lancé le sort de voyage astral, sa mort permettait de mettre fin à l'enchantement… d'une manière des plus brutales, je l'avoue, mais je ne voyais pas d'autres options. J'ai dit à Jeggred que vous l'aviez ordonné car je n'étais pas sûr qu'il tuerait Tzirik simplement parce que je lui demandais.

— Ta lâcheté est condamnable ! Nous avons été arrachés du seul endroit où nous pouvions espérer obtenir des réponses, lui dit Quenthel en grognant.

— Ce n'est pas vrai, déclara Halisstra. La prudence de Pharaun nous a permis d'échapper à une situation inextricable, et cela de la seule manière qui risquait de fonctionner.

— Pourquoi fuir les Fosses démoniaques alors que nous n'avions pas accompli notre mission ? demanda la haute prêtresse Baenre.

— Notre mission ? Pour obtenir quelles réponses ? Il n'y avait aucune réponse à trouver dans les Fosses, Quenthel, répondit Halisstra. Nous aurions pu nous mortifier et nous prosterner devant elle jusqu'à la fin des temps et la Reine des Araignées n'aurait toujours rien dit. Cette mission était vaine ; vous n'étiez même pas convaincue de son bien-fondé au départ. Ou y avait-il également des entrepôts à piller dans les Abysses ?

— J'ai fermé les yeux sur tes blasphèmes et ton arrogance dans les Fosses démoniaques, ma fille, mais maintenant c'est terminé, lui dit Quenthel. Si tu me parles de nouveau sur ce ton, je te ferai arracher la langue. Tu seras punie pour ta foi vacillante, Halisstra Melarn. Et la Reine des Araignées te fera subir mille tourments pour ton manque de respect.

— Ça prouvera au moins qu'elle existe encore, répliqua Halisstra.

Elle quitta le divan et ramassa ses affaires. Par-delà les murs de la salle secrète, elle entendit des cris d'alerte et des bruits de pas qui se rapprochaient précipitamment. Mais elle ne s'en souciait pratiquement pas.

— Les Jaelre approchent, déclara Danifae. Ils vont probablement nous reprocher l'éviscération de leur grand prêtre.

— Je préférerais ne pas devoir de nouveau me battre pour quitter ce bastion, avoua Ryld. J'ai eu ma dose de combats pour la journée.

Quenthel détourna son attention de Halisstra en poussant un grognement sourd et examina la petite salle. Elle se mordit les lèvres comme si elle réfléchissait à quelque chose qu'elle n'aimait pas, puis elle grommela un juron et se tourna vers Pharaun.

— Aurais-tu un sort pour nous faire sortir d'ici ? lui demanda-t-elle.

Pharaun lui adressa un petit sourire narquois, visiblement satisfait que la haute prêtresse soit contrainte de lui demander son aide aussi rapidement après avoir condamné ses actions.

— Ça va être difficile, mais je pense pouvoir tous nous téléporter en même temps, répondit-il. Où désirez-vous aller ? Je ne peux pas nous transporter jusque dans l'Outreterre, mais peut-être que…

— Où tu veux, mais loin d'ici, répondit Quenthel. Nous avons besoin de temps pour réfléchir à ce que nous avons appris et observé, et nous devons décider de la suite à donner à notre mission.

— L'entrée de la caverne où se trouve le portail menant dans le Labyrinthe, proposa Valas. Le site se trouve à plusieurs journées de marche de Bastion-Minauth et il attire peu de voyageurs.

— C'est parfait, répondit Quenthel d'un ton brusque. Tu peux lancer ton sort.

— Donnez-vous la main alors, leur dit Pharaun.

Il posa sa main sur celles de Ryld et de Halisstra et prononça une incantation rapide, des coups retentissant sur le panneau secret de la petite salle. En l'espace d'un instant, ils se retrouvèrent sur le sol froid et moussu de l'entrée de la caverne à proximité de la dépression. L'aube approchait. Les cieux à l'est étaient auréolés d'un gris éclatant et la rosée recouvrait déjà les pierres et le sol tout autour d'eux. Le petit vallon était aussi désert et morne que lors de leur première visite, un peu plus d'une dizaine plus tôt. La neige avait fondu presque partout et une eau glaciale coulait dans la dépression devant la caverne pour disparaître sous la colline.

— Nous y voilà, déclara le mage. Et maintenant, si cela ne vous pose aucun problème, je vais me trouver un coin des plus confortables dans la caverne et dormir comme un sale humain.

Sans attendre leur réponse, il avança sur les rochers glissants pour descendre dans le fond de la caverne.

— Tu te reposeras plus tard, mage, lui cria Quenthel. Nous devons décider de ce que nous allons faire, de la signification de ce que nous avons vu…

— Les choses que nous avons vues n'ont aucune signification, répondit Halisstra, et la suite des événements ne m'intéresse pas. Je vais rejoindre Pharaun.

Elle utilisa les quelques forces qui lui restaient pour sauter de pierre en pierre et descendit dans l'obscurité familière et réconfortante de la caverne.

Quenthel rageait dans son dos et Jeggred grogna de mécontentement, mais Ryld et Valas chargèrent leurs sacs à dos sur leurs épaules et suivirent à leur tour Pharaun dans la caverne. Danifae se tourna vers la prêtresse Baenre et posa sa main sur son épaule.

— Nous sommes tous troublés par ce que nous avons vécu, lui dit la prisonnière de guerre, mais nous sommes aussi épuisés. Nos idées seront bien plus claires quand nous serons reposés et la volonté de la déesse sera alors peut-être plus claire elle aussi.

Quenthel opina de la tête à contrecœur et la prêtresse et Jeggred suivirent Danifae dans la caverne. Halisstra et Pharaun s'étaient déjà installés sur le sol caillouteux de la grotte à quelques dizaines de mètres de l'entrée, leurs sacs à dos jetés contre les murs. Les autres Menzoberranyrs s'installèrent peu à peu dans les endroits qui leur convenaient et s'écroulèrent pour se reposer.

L'armure tachée de sang de Seyll paraissait incroyablement lourde sur les épaules de Halisstra et la poignée de l'épée de la prêtresse d'Eilistraée lui faisait mal aux côtes. Mais elle était trop épuisée pour changer de position.

— Quelqu'un va-t-il me dire ce qui s'est passé dans les Fosses démoniaques ? grogna Jeggred. Je vous ai attendus plusieurs jours dans cette salle vide en gardant loyalement vos corps comateux. Je mérite de savoir ce que vous avez vu.

— Tu l'apprendras, lui dit Valas. Mais plus tard. Je ne crois pas que nous sachions vraiment quoi comprendre pour l'instant. Laisse-nous nous reposer et y réfléchir.

Se reposer ? pensa Halisstra.

Elle sentait qu'elle pourrait dormir, dormir de la manière inconsciente et irréfléchie des humains, pendant une dizaine sans pour autant parvenir à se débarrasser de la fatigue qui l'étreignait. Son esprit refusait de réfléchir plus longtemps sur les raisons qui avaient poussé Lolth à les abandonner, mais quelque chose dans son cœur demandait une attention particulière, un chagrin qui ne la laisserait pas se réfugier dans la Rêverie tant qu'elle n'avait pas trouvé le moyen de s'en débarrasser.

Elle rapprocha sa besace en poussant un soupir et l'ouvrit pour prendre l'étui de cuir protégeant sa lyre. Elle extirpa avec soin son bel instrument de famille, fit courir ses doigts sur le cadre en os de dragon recouvert de runes et effleura les élégantes cordes de mithral.

C'est bien la seule chose que je possède encore, se dit-elle.

Dans le silence de la grotte sylvestre, Halisstra Melarn se mit à jouer les notes des chants ténébreux *bae'qeshel* et sa voix exprima bientôt son chagrin insupportable.

---

1. Selvetarm, le Démon Araignée, est le Champion de Lolth et le saint protecteur des guerriers drows ; il est également le fils de Vhaeraun. *(NdT)*

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*

La Guerre de la Reine Araignée :

1. *Dissolution*
2. *Insurrection*
3. *Condamnation*
4. *Extinction*

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 Légende de Drizzt, le guide

La Légende de Drizzt :

1. *Terre natale*

5. *Annihilation*
6. *Resurrection*

2. *Terre d'exil*
3. *Terre promise*
4. *L'Éclat de cristal*
5. *Les Torrents d'argent*
6. *Le Joyau du halfelin*

Richard Baker est né en 1966. Il est diplômé de la Virginia Tech University et a servi en tant qu'officier dans l'US Navy. Il est un des principaux designers de Wizards of the Coast pour *Dungeons & Dragons*, 3e et 4e éditions, ainsi que pour les produits de la gamme « Royaumes Oubliés ». Richard Baker est également l'auteur de plusieurs romans qui se déroulent sur Faerûn.

Remerciements

Un grand merci à Phil Athans pour sa vision globale et son dévouement, Bob Salvatore pour ses idées brillantes, et Ed Greenwood pour avoir partagé son monde.
Un autre grand merci à Kim pour sa grande tolérance, et Alex et Hannah pour leurs enseignements quotidiens

Chez Milady :

La Guerre de la Reine Araignée :
1. *Dissolution*
2. *Insurrection*
3. *Condamnation*
4. *Extinction*
5. *Annihilation*
6. *Résurrection*

www.milady.fr

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 3 : Condemnation*
Copyright © 2003 Wizards of the Coast LLC

© Bragelonne 2010, pour la présente traduction

Illustration de couverture : Brom

Carte :
D'après la carte originale © Wizards of the Coast LLC

ISBN : 978-2-8205-0263-6

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
Exergue
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
Biographie
Remerciements
Du même auteur
Mentions légales
Le Club