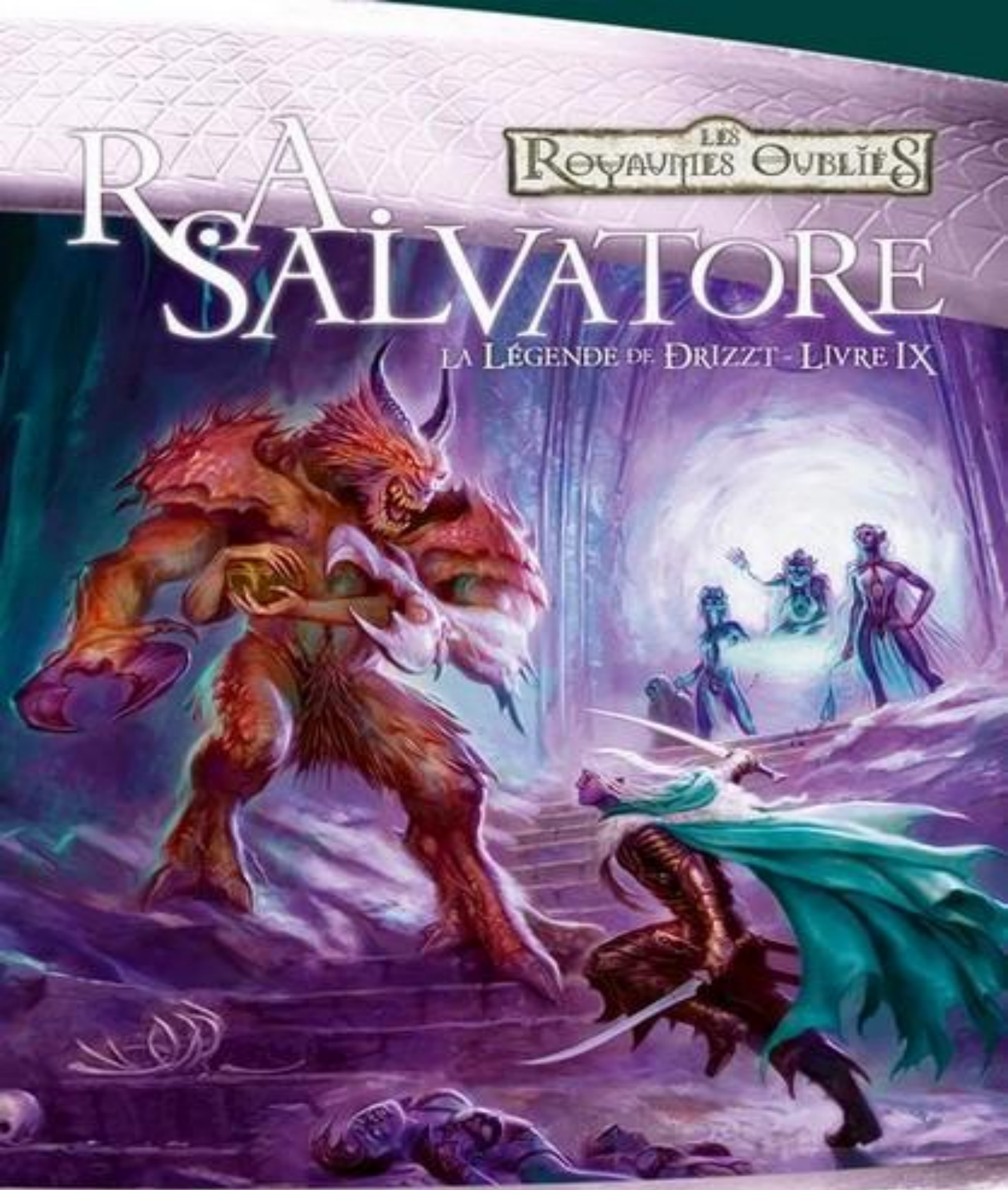
LES ROYAUMES OUBLIÉS

R.A. SALVATORE

LA LÉGENDE DE DRIZZT - LIVRE IX



L'INVASION DES TÉNÈBRES

LES ROYAUMES OUBLIÉS

La légende de Drizzt

Livre IX

L'Invasion des Ténèbres

R.A SALVATORE

Traduit de l'anglais (États-Unis) par Éric Betsch

Approved - Approved - Approved - Approved - Approved - Approved
eBook diffusé en DOC, HTML, PDF, EPUB et MOBI
Team AlexandriZ
teamalexandriz.org

Milady est un label des éditions Bragelonne

Originellement publié aux États-Unis par Wizards of the Coast LLC

© 2009 Wizards of the Coast LLC. All rights reserved.
Licensed by Hasbro.

Titre original : *Siege of Darkness – The Legend of Drizzt, book 9*
Copyright © 1994 TSR, Inc.
Copyright © 2006, Wizards of the Coast LLC

© Bragelonne 2010, pour la présente traduction

Illustration de couverture :
Todd Lockwood
© 2006 Wizards of the Coast LLC

Carte :
D'après la carte originale de Todd Gamble © 2006 Wizards of the Coast LLC

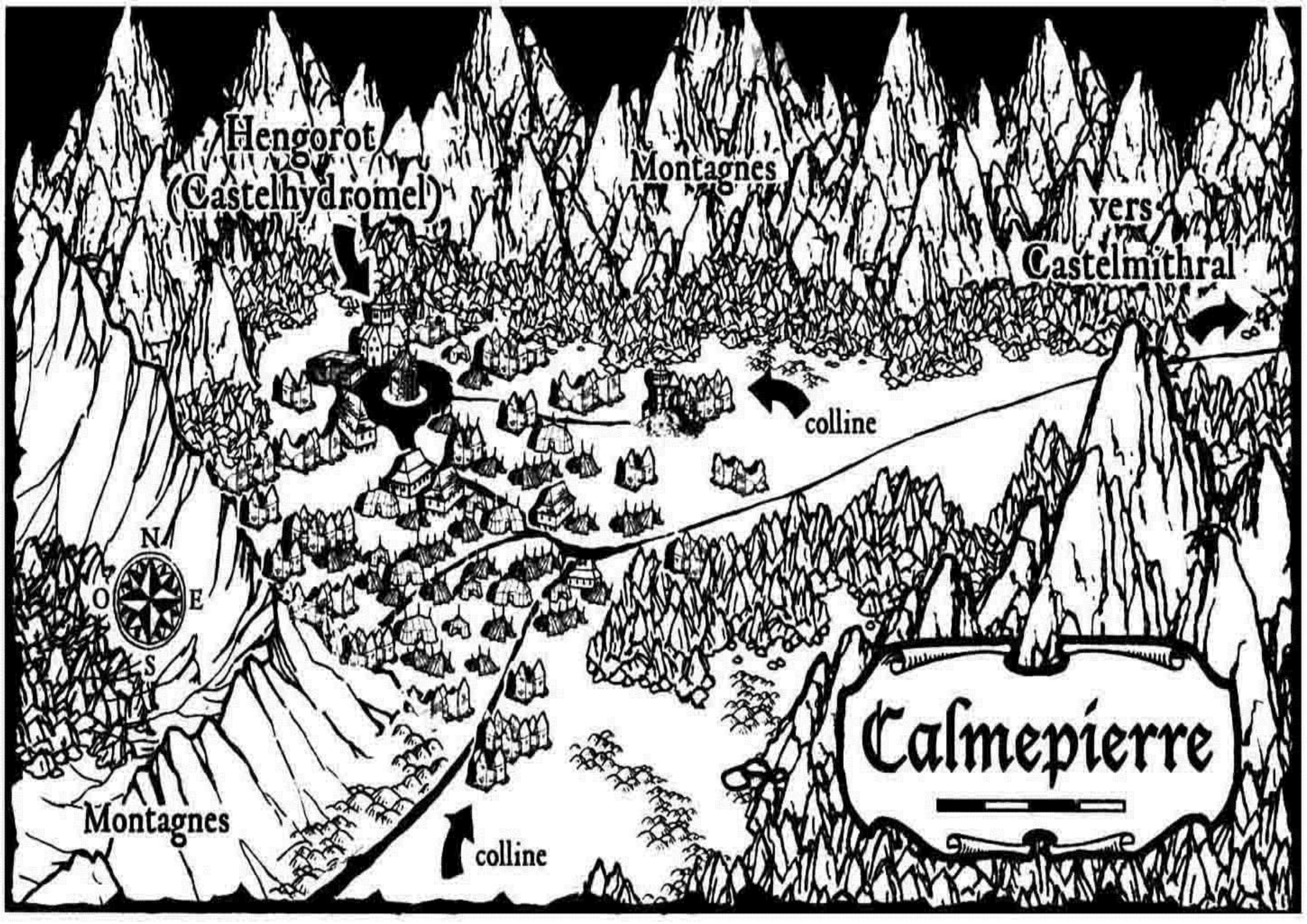
ISBN : 978-2-8205-0204-9

Bragelonne – Milady
60-62, rue d'Hauteville – 75010 Paris

R.A. Salvatore est l'un des auteurs de Fantasy qui connaît le plus grand succès. Ses fans sont fidèles et toujours plus nombreux. Ses romans apparaissent régulièrement dans la liste des best-sellers du *New York Times* et se sont vendus à plus de dix millions d'exemplaires.

C'est en 1988 qu'est né sous la plume de Salvatore un héros qui allait tout de suite devenir extrêmement populaire : Drizzt Do'Urden, plus connu sous le nom de « l'elfe noir ».

À Lucy Scaramuzzi,
cette merveilleuse enseignante,
qui m'a appris à rédiger un ouvrage –
même si dans sa classe de primaire,
je volais toutes mes idées à Snoopy !


Hengorot
(Castelhydromel)
Montagnes
vers
Castelmithral
colline
N
O
E
S
Calmepierre
Montagnes
colline

Prologue

À l'observer, cette créature était trop belle pour évoluer parmi la boue tourbillonnante de cette strate enfumée des Abysses. Ses traits, fins et délicats, et sa peau d'un noir brillant lui donnaient l'allure d'une œuvre d'art animée, d'une sculpture en obsidienne éveillée à la vie.

Les monstrueuses choses qui l'entouraient, des limaces rampantes aux résidents ailés de ces lieux, suivaient chacun de ses mouvements et l'observaient avec attention et prudence. Même les plus imposants et les plus forts, de gigantesques fiélons capables de mettre à sac une cité de bonne taille, gardaient leurs distances, les apparences pouvant se révéler trompeuses. Si cette gracieuse silhouette féminine semblait fragile, voire frêle selon les standards des épouvantables monstres des Abysses, elle pouvait facilement anéantir un, dix ou cinquante des fiélons qui l'observaient en cet instant.

Ceux-ci en étant également conscients, aussi aucun d'eux n'entrava le passage de cette créature. Il s'agissait de Lolth, la Reine Araignée, la déesse des drows, les elfes noirs. Elle était l'incarnation du chaos, un instrument de destruction, un monstre dissimulé dans une enveloppe délicate.

— Où est-il ? demandait-elle chaque fois.

Aucun monstre ne savait précisément où se trouvait le grand fiélon, cependant leurs réponses successives guidèrent Lolth, qui dénicha enfin la bête qu'elle recherchait, un immense tanar'ri bipède, pourvu d'une gueule de chien, de cornes de taureau et d'extraordinaires ailes parcheminées repliées derrière son corps massif. Visiblement plutôt agacé, il était assis sur une chaise qu'il avait sculptée dans un champignon, sa tête monstrueuse calée dans la paume de la main.

De ses griffes recourbées et crasseuses, il se grattait sans

cesse sa joue blafarde, tandis que, de l'autre main, il abattait régulièrement un fouet multiple sur le côté de son siège en champignon, où était recroquevillée la faible créature qu'il avait choisi de torturer pour cette période de l'éternité.

Ce petit être glapit, puis gémit de façon pitoyable, ce qui provoqua un nouveau claquement de fouet douloureux de la part du fiélon sans pitié.

Ce dernier émit soudain un grognement et redressa la tête, aux aguets, ses yeux rouges scrutant avec intensité le voile brumeux qui cernait son trône. Quelque chose approchait, il le savait, quelque chose de puissant.

Lolth fit son apparition, sans ralentir le moins du monde quand elle avisa ce monstre, le plus imposant de cette zone.

Un grognement guttural s'échappa des babines du tanar'ri, lesquelles se retroussèrent en un sourire mauvais avant qu'il fronce les sourcils à la vue du morceau de choix appétissant qui venait d'entrer dans sa tanière. Il prit dans un premier temps Lolth pour un cadeau, une elfe noire errante, éloignée du plan matériel et de sa patrie, mais il ne lui fallut pas longtemps pour déceler la véritable nature de la visiteuse.

Il se redressa sur sa chaise et, avec une vivacité et une aisance ahurissantes pour un être de sa taille, se leva afin de dominer l'intruse de toute sa hauteur, soit près de quatre mètres.

— Assis, Errtu, lui ordonna Lolth, agacée, d'un geste de la main. Je ne suis pas venue pour te détruire.

Le fier tanar'ri lâcha un nouveau grognement mais n'avança pas vers la déesse, sachant qu'elle était facilement capable d'effectuer ce qu'elle venait de prétendre ne pas avoir en tête. Afin de conserver un minimum d'orgueil, Errtu resta debout.

— Assis ! s'écria soudain Lolth avec férocité.

Avant même de s'en rendre compte, Errtu se retrouva sur son trône en champignon. Frustré, il se saisit de son fouet et l'abattit sur la créature pleurnicheuse allongée à côté de lui.

— Que fais-tu ici, drow ? maugréa-t-il, sa voix profonde se muant en des gémissements haut perchés et crissants, tels des ongles raclant une ardoise.

— As-tu entendu parler de l'agitation qui règne au

panthéon ? lui demanda Lolth.

Errtu réfléchit un long moment. Il avait bien entendu perçu des échos selon lesquels les dieux des Royaumes se disputaient, se marchaient les uns sur les autres dans l'intention d'acquérir de nouveaux pouvoirs et se servaient de créatures intelligentes inférieures comme de pions dans leurs jeux privés. Cela signifiait que les résidents des Abysses, jusqu'aux immenses tanar'ris comme lui, étaient fréquemment embarqués contre leur gré dans des complots politiques.

C'était exactement ce que soupçonnait – et redoutait – Errtu dans le cas présent.

— De grandes dissensions vont bientôt éclater, expliqua Lolth. Les dieux paieront alors pour leur stupidité.

Errtu gloussa, un son affreux, râpeux, le regard rouge brillant de Lolth braqué avec mépris sur lui.

— Pourquoi une telle éventualité te déplairait-elle, Dame du Chaos ? demanda-t-il.

— Les troubles qui se profilent me dépassent, répondit Lolth, terriblement sérieuse. Ils nous dépassent tous. Je verrais avec plaisir les idiots du panthéon se faire bousculer, voire dépouiller de leur faux orgueil, peut-être même tuer, pour certains, mais tout être vénéré qui ne sera pas suffisamment prudent rencontrera des ennuis.

— Lolth n'a jamais été réputée pour sa prudence, fit sèchement remarquer le tanar'ri.

— Lolth n'a jamais été stupide ! répondit du tac au tac la Reine Araignée.

Toujours assis, Errtu hocha la tête, sans rien ajouter durant un moment, assimilant ces informations.

— Qu'ai-je à voir là-dedans ? finit-il par demander.

Les tanar'ris n'étant pas vénérés, Errtu ne tirait pas ses pouvoirs des prières de fidèles quelconques.

— Menzoberranzan, répondit Lolth, pour qui la légendaire cité drow représentait le vivier d'adorateurs le plus important de l'ensemble des Royaumes. Elle est déjà en plein chaos…

— C'est ce que tu voulais, ricana Errtu, dressant sa tête monstrueuse. C'est ce que tu as créé.

— Il y a tout de même un danger, poursuivit la somptueuse

drow, sans réfuter les paroles du tanar'ri. Si je suis prise dans les remous du panthéon, les prières de mes prêtresses resteront lettre morte.

— Et je suis censé leur répondre ? s'étonna Errtu.

— Les fidèles auront besoin de protection.

— Je ne peux pas me rendre à Menzoberranzan ! rugit Errtu, l'indignation accumulée durant des années de bannissement faisant brutalement surface.

Menzoberranzan était une cité de Faerûn située en Outreterre, ce gigantesque labyrinthe enterré sous la surface du monde qui, bien que séparé des rayons du soleil par plusieurs kilomètres d'épaisses roches, faisait encore partie du plan matériel. Suite à l'appel d'un magicien de faible envergure, Errtu s'était aventuré sur ce plan des années auparavant, et s'y était lancé à la recherche de Crenshinibon, l'Éclat de cristal, un puissant artefact, relique d'une puissante ère de sorcellerie désormais révolue. Le tanar'ri avait été si près de s'emparer de cet objet ! Il était entré dans la tour qu'il avait créée et avait œuvré en compagnie de son possesseur, un pitoyable humain qui n'aurait guère tardé à mourir, laissant ainsi le fiélon libre de s'emparer du trésor convoité. Hélas, Errtu avait alors croisé la route d'un elfe noir, un renégat issu des propres ouailles de Lolth, et de Menzoberranzan, cette même cité que manifestement, elle voulait le voir protéger !

Drizzt Do'Urden l'avait vaincu, et pour un tanar'ri, une défaite sur le plan matériel impliquait cent ans de bannissement dans les Abysses.

Errtu tremblant désormais de rage, Lolth recula d'un pas, prête à réagir si la bête attaquait avant qu'elle lui ait expliqué son offre.

— En effet, c'est impossible, convint-elle. En revanche, tes créatures le peuvent. Je m'assurerai qu'une porte est maintenue ouverte, même si cela doit en permanence mobiliser toutes les prêtresses de mon domaine.

Ces dernières paroles furent noyées dans un nouveau rugissement d'Errtu.

Lolth comprenait d'où lui venait cette souffrance ; le plus grand plaisir d'un fiélon était d'arpenter en toute liberté le plan

matériel et d'y défier les âmes faibles et les corps, plus faibles encore, des différentes races. Elle comprenait mais ne compatissait pas. La maléfique Lolth ne compatissait jamais avec aucune créature.

— Je ne peux pas refuser ! reconnut Errtu, qui plissa avec haine ses immenses yeux bulbeux et injectés de sang.

Il disait vrai ; la déesse pouvait facilement s'assurer son aide en lui offrant en retour de le laisser en vie. Toutefois, la Reine Araignée était plus rusée que cela. Si elle asservissait Errtu et se trouvait, comme elle le prévoyait, prise dans la tourmente à venir, le fiélon pourrait lui échapper ou, pire encore, trouver un moyen de se venger d'elle. Lolth était malveillante et sans pitié à un point extrême mais, plus que toute autre chose, elle était intelligente. Or elle possédait du miel pour cette abeille.

— Il ne s'agit pas d'une menace mais d'une proposition, dit-elle à la créature, en toute sincérité. (Errtu ne l'interrompit pas mais, agacé et furieux, il semblait sur le point d'exploser.) J'ai un cadeau pour toi, Errtu… Un cadeau qui te permettra de mettre un terme à ton bannissement, dont Drizzt Do'Urden est responsable.

Le tanar'ri ne parut pas convaincu :

— Aucun cadeau, aucune magie ne peut révoquer les clauses du bannissement. Seul celui qui m'a banni peut faire casser ce contrat.

Lolth acquiesça ; malgré son statut de déesse, il lui était impossible d'aller à l'encontre de cette règle.

— C'est justement ce dont je veux parler ! s'exclama-t-elle. Ce cadeau poussera Drizzt Do'Urden à vouloir te faire revenir sur son plan d'existence, à sa portée.

Errtu semblait toujours dubitatif.

Lolth leva alors un bras et serra le poing. Accompagné d'étincelles multicolores, un violent grondement de tonnerre ébranla la boue tourbillonnante et s'imposa momentanément face au gris perpétuel de ce lugubre niveau.

Désespéré, l'air abattu et la tête basse – car il ne fallait pas longtemps à un être de la carrure de Lolth pour briser toute fierté –, il sortit de la fumée. Errtu ne le connaissait pas, cependant il comprenait ce que signifiait ce présent.

Lolth serra de nouveau le poing – une seconde détonation se fit entendre – et son prisonnier disparut dans le voile brumeux.

Bien que visiblement intéressé, le tanar'ri jeta un regard suspicieux à la Reine Araignée, n'ignorant pas que ceux qui avaient un jour fait confiance à la diabolique Lolth avaient pour la plupart chèrement payé cette erreur. Malgré cela, cet appât était trop tentant pour qu'il puisse résister ; un sourire, affreux et maléfique, se dessina sur sa gueule canine.

— Regarde Menzoberranzan, reprit la déesse, qui tendit le bras en direction du pied épais d'un champignon. (Les fibres du végétal se firent vitreuses et reflétèrent la fumée puis, un instant plus tard, Lolth et le fiélon y discernèrent la cité drow.) Ton rôle sera court, je te l'assure, mais capital. Ne me déçois pas, grand Errtu !

C'était autant une menace qu'une supplique, le tanar'ri l'avait deviné.

— Le cadeau ? demanda-t-il.

— Quand tout sera réglé.

De nouveau, le doute envahit le visage d'Errtu.

— Drizzt Do'Urden ne vaut rien, dit Lolth. Sa famille, les Daermon N'a'shezbaernon, n'est plus, aussi ne signifie-t-il plus rien pour moi. Néanmoins, cela me réjouirait de contempler le grand et maléfique Errtu faisant payer à ce renégat les désagréments qu'il lui a fait subir.

Errtu n'était pas idiot, loin de là. Ce qu'avançait la déesse se défendait parfaitement, cependant il ne pouvait ignorer que c'était Lolth, la Reine Araignée, la Dame du Chaos, qui lui faisait ces propositions tentantes.

D'un autre côté, ce cadeau promettait de le libérer de son interminable ennui, il devait en tenir compte. Il pouvait frapper mille fiélons mineurs par jour, les torturer et les renvoyer, rampant pitoyablement dans la boue, mais même s'il agissait de la sorte durant un million de jours, cela n'égalerait pas le plaisir d'une seule heure passée sur le plan matériel, parmi les faibles, à harceler ceux qui ne méritaient pas sa vengeance.

Le grand tanar'ri donna son accord.

Première partie

Discorde à l'horizon

J’ai observé les préparatifs à Castelmithral, les préparatifs en vue de la guerre, car, malgré la défaite cuisante que nous – en particulier Catti-Brie – avions infligée à la Maison Baenre à Menzoberranzan, il était évident pour nous tous que les elfes noirs nous agresseraient encore. En outre, Matrone Baenre était certainement furieuse. Ayant passé ma jeunesse à Menzoberranzan, je savais qu’il n’était guère judicieux de se faire l’ennemi de la première Mère Matrone.

Pourtant, j’appréciais ce que je voyais ici, dans la place forte naine. Plus que tout, je prenais plaisir à suivre du regard Bruenor Marteaudeguerre.

Bruenor ! Mon ami le plus cher. Le nain aux côtés duquel j’avais combattu depuis l’époque du Valbise – une époque qui me semblait ô combien lointaine ! J’avais craint que son esprit ait été brisé pour toujours par la perte de Wulfgar, j’avais redouté que le feu, qui avait guidé ce nain des plus entêtés au-delà d’obstacles apparemment infranchissables lors de la reconquête de sa patrie, se soit éteint à jamais. Ce n’était pas le cas, comme je l’ai constaté au cours de ces journées agitées. Les cicatrices physiques de Bruenor étaient désormais plus marquées – il avait perdu son œil gauche et une ligne bleuâtre traversait son visage en diagonale, du front à la mâchoire –, mais les flammes de son esprit avaient été ravivées et brûlaient intensément derrière son œil valide.

Il dirigeait les préparatifs, donnant son accord pour la conception des fortifications érigées dans les tunnels inférieurs et envoyant des émissaires vers les peuples voisins, en quête d’alliés. Il ne requérait aucune aide pour prendre ses décisions, il n’en avait pas besoin, car il était Bruenor, huitième roi de Castelmithral, un vétéran ayant survécu à tant d’aventures, un nain qui avait mérité son titre.

Son chagrin oublié, il était de nouveau roi, pour la joie de ses amis et de ses sujets.

— Qu'y viennent, ces foutus drows ! grondait-il régulièrement, non sans aussitôt m'adresser un signe de tête si j'étais dans les parages, comme pour me rappeler qu'il n'y avait dans ses propos aucune insulte personnelle à mon encontre.

En vérité, ce cri de guerre déterminé de Bruenor figurait parmi les paroles les plus agréables qu'il m'ait été donné d'entendre.

Je me demandais d'ailleurs ce qui avait tiré le malheureux nain de son désespoir. Sans compter qu'il n'était pas le seul concerné. Je ne voyais qu'excitation autour de moi, chez les nains, chez Catti-Brie et même chez Régis, le halfelin, davantage réputé pour les préparatifs de repas et de sieste que pour ceux de guerre. Je ressentais également cette attente qui nous faisait frissonner, cette camaraderie qui nous poussait tous à nous donner des bourrades dans le dos, complimentant le moindre apport à notre défense commune, et à élever de concert la voix pour acclamer toute bonne nouvelle qui nous parvenait.

De quoi s'agissait-il donc ? C'était bien plus qu'une peur partagée ou que la gratitude ressentie pour tout ce que nous possédions, sachant que l'on allait peut-être bientôt nous en priver. Je ne l'ai alors pas reconnu, en cette période de frénésie, dans cette euphorie de préparatifs effrénés. Aujourd'hui, quand j'y repense, j'y vois quelque chose qu'il est facile de discerner.

L'espoir.

Pour tout être doué de conscience, il n'existe pas de sentiment plus important que l'espoir. Que ce soit individuellement ou collectivement, nous devons espérer que l'avenir sera meilleur que le passé, que nos enfants, puis les leurs après eux, se rapprocheront davantage d'une société idéale, quelle que soit notre idée de ce qu'elle puisse être. Il est évident que le futur espéré par un barbare guerrier différera de celui imaginé par un fermier pacifique, tandis qu'un nain sera incapable de vivre dans un monde fondé sur l'idéal d'un elfe ! Toutefois, l'espoir, à proprement parler, n'est pas si différent. C'est durant ces instants, quand nous avons le sentiment de contribuer à la progression vers ce but suprême, comme c'était le cas à Castelmithral, alors que nous pensions que l'affrontement contre Menzoberranzan approchait – et que nous

vaincrions les elfes noirs et détruirions une bonne fois pour toutes la menace que représentait la cité de l'Outreterre – que nous éprouvons une authentique allégresse.

L'espoir est la clé. L'avenir sera meilleur que le passé ou le présent. Sans cette conviction, il ne reste plus qu'à vivre au jour le jour de façon égoïste – et donc en fin de compte vide, comme au sein de la société drow – ou à se morfondre dans le désespoir pur et simple, dans une vie réduite à une attente de la mort.

Bruenor avait trouvé une cause à défendre, comme nous tous. Jamais je ne me suis senti aussi vivant qu'en ces jours de préparatifs à Castelmithral.

Drizzt Do'Urden

1
Diplomatie

Ses épais cheveux auburn volant derrière ses épaules, Catti-Brie s'activait avec frénésie pour contenir les cimeterres tournoyants du drow. Solidement bâtie, soixante kilos de muscles affûtés au contact du clan nain de Bruenor, elle n'ignorait rien de la forge ni du marteau.

Ni de l'épée. Or cette nouvelle lame, dont le pommeau métallique blanc était sculpté de façon à évoquer une tête de licorne, était de loin l'arme la mieux équilibrée qu'elle ait jamais maniée. Malgré cela, l'adversaire du jour de Catti-Brie la pressait sévèrement, et même la surclassait. Quand il était question de lames, rares étaient les habitants des Royaumes à se hisser au niveau de Drizzt Do'Urden, le rôdeur drow.

Il n'était pas plus imposant que Catti-Brie, qu'il surpassait de peut-être quelques kilos, grâce à sa musculature, et sa chevelure blanche était aussi longue et épaisse que celle de son amie, tandis que sa peau noire était parcourue de filets de sueur, ce qui témoignait de l'exploit de la jeune femme.

Les deux cimeterres de Drizzt se croisèrent devant lui – l'un d'eux brillant d'une lueur bleutée agressive, malgré le rembourrage protecteur qui le recouvrait – puis s'écartèrent, invitant Catti-Brie à frapper au milieu.

Celle-ci devina qu'elle devait éviter une telle tentative. Drizzt était trop vif, il était capable de toucher la pointe de sa lame de l'un de ses cimeterres, tandis que l'autre frapperait dans l'autre sens, près de la poignée. Il lui suffirait alors d'un unique pas sur le côté, suivant ainsi le mouvement de son arme la plus proche, pour vaincre la jeune femme.

Catti-Brie préféra donc reculer et redressa son épée devant elle. De chaque côté de la lame, épaissie d'un lourd matériau,

ses yeux d'un bleu profond plongèrent dans ceux, couleur lavande, du drow.

— Une occasion manquée ? la taquina Drizzt.

— Un piège évité, se hâta-t-elle de rectifier.

Drizzt se rua alors en avant, et ses lames se croisèrent puis s'écartèrent avant de s'abattre, l'une en hauteur et l'autre plus bas. Catti-Brie s'accroupit, le pied gauche en arrière, et orienta son épée de façon à parer l'arme surgie près du sol, tout en baissant la tête pour éviter l'autre.

Elle s'était donné cette peine inutilement ; les cimeterres se croisèrent trop tôt, avant que Drizzt ait eu le temps d'avancer d'un pas, et ne fendirent que les airs, manquant ainsi leur cible.

Catti-Brie ne laissa pas passer cette ouverture et se précipita, épée brandie.

Les lames de Drizzt répliquèrent à une vitesse ahurissante et touchèrent l'épée sur ses deux tranchants. Cependant, la position des pieds de l'elfe noir ne lui permit pas de suivre le mouvement et d'avancer en diagonale afin de prendre l'avantage sur l'arme retournée de Catti-Brie. Cette dernière fut donc en mesure de se décaler sur le côté et de libérer son épée, à la suite de quoi elle passa à l'offensive, assenant un coup en direction de la hanche de Drizzt.

D'un revers, ce dernier intercepta l'épée et la fit pointer vers le haut.

Ils se séparèrent de nouveau, se surveillant du regard, le visage de Catti-Brie affichant un sourire entendu. C'était la première fois, depuis des mois qu'ils s'entraînaient ensemble, qu'elle avait été si proche de toucher le talentueux et agile drow.

Sa joie s'évanouit quand elle remarqua l'expression de Drizzt, qui baissa ses cimeterres vers le sol, secouant la tête de frustration.

— Les bracelets ? demanda-t-elle, faisant référence aux bandeaux magiques qu'il portait aux poignets, de larges lanières d'un matériau noir pourvues d'anneaux de mithral étincelant.

Drizzt les avaient récupérés sur Dantrag Baenre, l'ancien maître d'armes de la Première Maison de Menzoberranzan, qu'il avait vaincu au cours d'un affrontement à mort. On disait que ces fantastiques bracelets permettaient aux mains de Dantrag

de réagir à une vitesse stupéfiante, ce qui lui donnait un avantage certain au combat.

Alors qu'il se battait contre ce Baenre, aussi vif que l'éclair, Drizzt en était arrivé à croire ces rumeurs, puis, ayant porté ces bracelets pendant son entraînement ces dernières semaines, leurs caractéristiques lui avaient été confirmées. Mais il n'était pas convaincu par ces objets. Au cours du combat face à Dantrag, il avait retourné l'avantage supposé de celui-ci contre lui, les mains du maître d'armes réagissant trop vite pour qu'il puisse freiner ou modifier tout geste amorcé, pour qu'il puisse improviser si son adversaire répliquait de façon imprévue. Et à présent, grâce à ces exercices, Drizzt remarquait que ces bracelets présentaient un autre inconvénient.

Ses pieds ne parvenaient pas à suivre le rythme de ses mains.

— Tu t'y feras, lui assura Catti-Brie.

Il n'en était pas si certain.

— L'art du combat fait appel à l'équilibre et aux mouvements, expliqua-t-il.

— Justement, t'es plus rapide !

Drizzt secoua la tête.

— Mes mains sont plus rapides mais un guerrier ne remporte pas la victoire avec ses mains. Il l'emporte grâce à ses pieds, en se positionnant de façon à profiter aux mieux des ouvertures qui se présentent dans la défense de son adversaire.

— Tes pieds trouveront le rythme. Dantrag était ce qui s'faisait d'mieux à Menzoberranzan et t'as dit toi-même qu'c'était à cause des bracelets.

Drizzt devait bien convenir que les bracelets avaient considérablement aidé Dantrag, toutefois il se demandait comment ils pourraient s'avérer profitables pour quelqu'un d'aussi talentueux que lui, ou que Zaknafein, son père. Après tout, ces artefacts n'étaient peut-être conçus que pour aider des combattants moins doués, qui ne devaient alors dépendre que de la vitesse pure de leurs armes, tandis qu'ils déséquilibraient un guerrier accompli, un maître étant parvenu à établir un équilibre parfait entre ses muscles. Peut-être ces objets pouvaient-ils également se révéler utiles pour quelqu'un maniant une lourde arme, un puissant marteau de guerre

comme *Crocs de l'égide*. Les cimeterres de Drizzt, de fines lames n'excédant pas le kilo de métal, parfaitement équilibrées, tant par la qualité de leur fabrication que par les enchantements, se maniaient sans effort, et même sans les bracelets, ses mains se montraient plus vives que ses pieds.

— Allez, viens par ici, dit Catti-Brie, en agitant son épée devant elle, ses grands yeux bleus plissés et ses hanches pivotant alors qu'elle se baissait et trouvait son équilibre.

Drizzt comprit qu'elle avait perçu sa chance. Elle avait deviné qu'il était désavantagé au combat et estimait qu'elle tenait enfin l'occasion de lui rendre l'une des nombreuses touches qu'il lui avait fait subir au cours de leur entraînement.

L'elfe noir prit une profonde inspiration et leva ses lames. Il devait bien cela à Catti-Brie mais il comptait bien le lui faire mériter !

Il avança lentement, sur la défensive. L'épée de la jeune femme plongea mais il la toucha à deux reprises avant même qu'elle se soit approchée de lui ; sur le tranchant gauche puis, toujours du même côté, de son autre cimeterre, par-dessus l'arme adverse, qu'il repoussa d'un coup porté vers le bas.

Catti-Brie fut emportée par la violence de cette double parade et décrivit un cercle complet sur elle-même, ce qui l'éloigna de son ami. Quand elle se retrouva face à lui, il s'était évidemment approché, cimeterres en action.

Le drow patient opta pour une attaque mesurée et ne se lança ni trop vite ni trop fort. Ses lames se croisèrent puis s'écartèrent, taquinant la jeune humaine.

Celle-ci laissa échapper un grognement et fit de nouveau plonger son épée, déterminée à trouver cette ouverture qui se refusait à elle. Les cimeterres intervinrent alors, frappant rapidement l'un après l'autre, tous deux touchant de nouveau le tranchant gauche de l'épée. Comme auparavant, Catti-Brie pivota sur sa droite, à la différence que, cette fois, Drizzt enchaîna brutalement.

Elle s'accroupit aussitôt, au point que ses fesses effleurèrent le sol, et recula. Les deux lames de Drizzt fendirent l'air au-dessus et devant elle ; les coups de l'elfe noir s'étaient encore déclenchés avant qu'il puisse faire réagir ses pieds pour se

placer avec efficacité.

Il fut stupéfait de constater que Catti-Brie ne se trouvait plus devant lui.

Il appelait ce mouvement l'« éclipse spectrale » et l'avait enseigné à son amie seulement une semaine auparavant. Le truc consistait à se servir de l'arme en action de l'adversaire comme d'un bouclier optique et de se déplacer dans la zone qu'il ne voyait pas avec une perfection et une vitesse telles qu'il lui était impossible de deviner que vous vous étiez porté en avant et sur le côté – en somme, que vous vous étiez placé derrière sa hanche avancée.

Par réflexe, le drow abattit son cimeterre le plus engagé derrière lui, pointé vers le bas, Catti-Brie s'étant en effet déplacée accroupie. Hélas, il toucha l'épée avec trop de vivacité, si bien que l'inertie de son arme le propulsa, impuissant face à l'attaque suivante.

Il grimaça quand l'épée à la poignée en forme de tête de licorne le frappa violemment sur la hanche.

Cet instant fut un pur délice pour Catti-Brie. Bien entendu, elle savait que les bracelets gênaient Drizzt et provoquaient chez lui des erreurs d'équilibre – des erreurs que Drizzt Do'Urden n'avait pas commises depuis ses premières années en tant que combattant –, mais, malgré ces bracelets handicapants, le drow restait un redoutable adversaire, vraisemblablement capable de vaincre la plupart des épéistes.

Quel régal ce fut donc quand la jeune femme sentit sa nouvelle épée toucher sa cible sans être détournée !

Sa joie fut momentanément atténuée par une envie violente de plonger plus profondément la lame, une inexplicable colère dirigée droit sur Drizzt.

— Touché ! s'écria celui-ci, signalant ainsi qu'il avait été atteint.

Quand elle se redressa et observa la scène, Catti-Brie vit son ami, qui s'était légèrement écarté d'elle, frotter sa hanche douloureuse.

— Désolée, s'excusa-t-elle, comprenant qu'elle avait frappé bien trop fort.

— Pas de souci, répondit Drizzt avec un sourire narquois.

C'est encore loin de la somme des coups que mes cimeterres t'ont infligée. (Son air se fit plus espiègle.) Ou de ce que je te ferai subir en retour !

— J'crois qu'j'te rattrape, Drizzt Do'Urden, répondit Catti-Brie, calme et confiante. Tu m'toucheras, c'est sûr, mais j'te toucherai aussi !

Tous deux rirent à ces mots, puis la jeune femme se dirigea vers le côté de la pièce, où elle entreprit d'ôter son équipement d'entraînement.

Drizzt fit glisser le rembourrage de l'un de ses cimeterres et réfléchit à ce qu'elle venait de dire. Elle progressait, c'était évident. Elle avait un cœur de guerrière, tempéré par une philosophie de poète, ce qui donnait une combinaison ô combien mortelle. Tout comme lui, elle préférait discuter pour éviter un affrontement que s'y lancer à corps perdu, cependant, quand les voies diplomatiques étaient épuisées, quand le combat devenait une question de survie, alors elle se battait, la conscience claire et la fureur brûlante. Elle y mettait alors tout son cœur et son talent, considérables chez elle.

Dire qu'elle avait à peine vingt ans ! À Menzoberranzan, si elle avait été une drow, elle aurait été en train de suivre les cours d'Arach-Tinilith, l'école de Lolth, où son éthique aurait chaque jour été mise à mal par les mensonges des prêtresses de la Reine Araignée. Drizzt chassa ces pensées. Il ne voulait même plus songer à son amie dans cet affreux endroit. Il l'imagina ensuite fréquentant l'école des guerriers, Melee-Magthere. Comment s'en serait-elle sortie face aux jeunes drows ?

Bien, estima-t-il. Elle aurait figuré parmi les meilleurs éléments de sa classe, certainement dans les dix ou quinze premiers pour cent ; son enthousiasme et son sérieux le lui auraient permis. *Jusqu'où progressera-t-elle avec moi ?* songea-t-il, prenant un air plus maussade quand il considéra les limites qu'elle connaîtrait du fait de son héritage. Il avait lui-même atteint la soixantaine, ce qui en faisait un drow tout juste sorti de l'enfance, selon les standards de cette race, dont les représentants pouvaient vivre jusqu'à sept siècles, alors que Catti-Brie, quand elle atteindrait cet âge, serait vieille, trop pour se battre correctement.

Cette pensée le faisait profondément souffrir. À moins qu'une lame ennemie ou les griffes d'un monstre abrègent sa vie, il verrait son amie vieillir, puis mourir.

Il l'observa, tandis qu'elle se débarrassait du baudrier rembourré et en détachait le col métallique. Elle ne portait sous cet équipement qu'une chemise d'un tissu léger, trempée de sueur et qui lui collait à la peau.

Drizzt songea que cette guerrière était également une splendide jeune femme, bien proportionnée, forte et dotée de l'esprit d'un poulain le jour de son premier galop, le cœur débordant de passion.

Les échos des fourneaux lointains, les chocs des marteaux sur l'acier, soudain plus forts, auraient dû attirer l'attention de Drizzt sur le fait que la porte de la pièce venait d'être ouverte, mais ce détail ne pénétra pas dans la conscience égarée du drow.

— Hé !

Ayant tout de même perçu ce rugissement, provenant du côté de la salle, Drizzt se retourna et vit Bruenor entrer comme une furie dans la pièce. Il s'attendit plus ou moins à voir le nain, le père adoptif et très protecteur de Catti-Brie, lui demander ce qu'il contemplait ainsi, par les Neuf Enfers, aussi fut-il soulagé quand Bruenor, sa flamboyante barbe rousse écumante de bave, se lança dans une diatribe à propos de Calmepierre, le village barbare situé au sud de Castelmithral.

L'elfe noir se sentit tout de même rougir – il espéra que sa peau noire dissimulait ce détail – quand il secoua la tête, puis fit courir ses doigts dans ses cheveux blancs pour les ôter de son visage, avant, à son tour, de commencer à retirer son équipement d'entraînement.

Catti-Brie s'approcha, tout en secouant son épaisse crinière auburn pour en chasser les gouttes de transpiration.

— Berkthgar fait l'difficile ? hasarda-t-elle, faisant référence à Berkthgar le Hardi, le nouveau chef de Calmepierre.

— Berkthgar fait toujours l'difficile ! grogna Bruenor.

Drizzt leva les yeux sur la magnifique Catti-Brie. Il ne voulait pas la voir vieillir, même s'il savait qu'elle le vivrait avec davantage de grâce que la moyenne.

— C'est quelqu'un d'fier, répondit-elle à son père. Et effrayé.

— Bah ! D'quoi a-t-il peur ? Il a deux cents gaillards autour d'lui et pas un ennemi en vue.

— Il a peur de ne pas être à la hauteur de l'ombre de son prédécesseur, intervint Drizzt. Catti-Brie approuva d'un signe de tête.

Bruenor s'arrêta net et réfléchit aux mots du drow. Berkthgar vivait dans l'ombre de Wulfgar, dans l'ombre du plus grand héros que les tribus de barbares, venues du lointain Valbise, avaient connu. L'homme qui avait tué Glacemort, le dragon blanc, et qui, à l'âge de vingt ans, avait uni les féroces tribus et leur avait montré une meilleure façon de vivre.

Pour Bruenor, aucun humain ne pouvait briller dans l'ombre de Wulfgar. Il hocha la tête, l'air résigné, ce qui indiqua qu'il se ralliait à ce raisonnement. Une immense tristesse apparut sur son visage et dans son regard gris acier, sentiment qu'il était incapable de chasser quand il pensait à Wulfgar, l'humain qu'il avait considéré comme son fils.

— Sur quel point se montre-t-il difficile ? s'enquit Drizzt, afin de faire passer ce moment délicat.

— Sur toute cette foutue alliance, lâcha Bruenor.

Drizzt et Catti-Brie échangèrent un regard étonné. C'était illogique. Les barbares de Calmepierre et les nains de Castelmithral étaient déjà alliés et travaillaient main dans la main, le peuple de Bruenor extrayant le précieux mithral et le façonnant en artefacts de valeur, tandis que les barbares se chargeaient des négociations avec les marchands des villes voisines, telles Nesmé, sur les landes aux Trolls, ou Lunargent, à l'est. Les deux peuples, celui de Bruenor et celui de Wulfgar, avaient combattu côte à côte pour débarrasser Castelmithral des malfaisants nains gris, les duergars. Les barbares avaient renoncé à leurs foyers du lointain Valbise et décidé de rester, uniquement pour cette amitié et cette alliance solides avec le clan de Bruenor. Imaginer Berkthgar se montrer réticent n'avait pas de sens, pas avec la perspective menaçante d'une attaque drow.

— Il veut le marteau, révéla Bruenor, qui avait décelé les doutes de Drizzt et Catti-Brie.

Tout s'expliquait. Il s'agissait de l'arme de Wulfgar, le puissant *Crocs de l'égide*, que Bruenor en personne avait forgé pour l'offrir au jeune et redoutable barbare, à l'époque où ce dernier s'était lié au nain à la barbe rousse. Durant ces années, Bruenor, Drizzt et Catti-Brie lui avaient appris à mieux se comporter.

Que Berkthgar réclame *Crocs de l'égide* semblait évident aux yeux de Drizzt. Ce marteau de guerre avait acquis un statut qui dépassait celui d'une arme, il était devenu un symbole des hommes et femmes enthousiastes de Calmepierre. *Crocs de l'égide* évoquait également la mémoire de Wulfgar, et si Berkthgar parvenait à convaincre Bruenor de le laisser le manier, son envergure au sein de son peuple en serait décuplée.

C'était tout à fait logique mais Drizzt savait que Berkthgar ne réussirait jamais, au grand jamais, à persuader le roi nain de lui céder le marteau.

Alors que Bruenor observait Catti-Brie, Drizzt, qui s'était aussi tourné vers elle, se demanda si elle estimait qu'offrir cette arme au nouveau chef barbare pouvait être une bonne chose. Que d'émotions devaient tourbillonner dans les pensées de la jeune femme, qui avait été sur le point de se marier avec Wulfgar. Ils avaient tous deux grandi ensemble et avaient appris de nombreuses leçons de la vie côte à côte. Catti-Brie était-elle aujourd'hui capable de mettre cela de côté, d'oublier son chagrin et d'agir de façon logique dans l'idée de sceller l'alliance ?

— Non, dit-elle enfin, avec fermeté. Le marteau ne doit pas lui revenir.

Drizzt acquiesça, heureux de constater que son amie gardait en elle le souvenir de Wulfgar, de l'amour qu'elle lui avait porté. Lui aussi avait aimé le barbare, comme un frère, aussi ne pouvait-il imaginer quelqu'un d'autre, que ce soit Berkthgar ou le dieu Tempus lui-même, brandir *Crocs de l'égide*.

— J'ai jamais pensé à lui donner, reconnut Bruenor, qui agita avec colère le poing, les muscles du bras contractés par une tension évidente. Si ce demi-fils de renne me l'demande encore, j'lui donne autre chose, croyez-moi !

Drizzt entrevoyait là un sérieux problème en puissance.

Berkthgar voulait le marteau, c'était compréhensible, voire même attendu, mais le jeune et ambitieux chef barbare n'était visiblement pas sensible à la portée de sa requête. La situation pouvait dégénérer, devenir bien pire qu'une simple tension entre des alliés indispensables, et aller jusqu'à un affrontement ouvert entre les peuples, car Drizzt ne doutait pas une seule seconde de la sincérité des propos de Bruenor. Si Berkthgar exigeait le marteau en échange de ce qu'il était supposé donner sans conditions, il pourrait s'estimer heureux de revoir le soleil avec tous ses membres.

— Drizzt et moi irons à Calmepierre, proposa Catti-Brie. Nous obtiendrons la parole de Berkthgar sans rien lui offrir en retour.

— Ce gamin est idiot ! pesta Bruenor.

— Mais pas son peuple, poursuivit sa fille. Y veut l'marteau pour assurer son statut d'chef. Nous lui ferons comprendre qu'demander quelque chose qu'y peut pas obtenir en fera jamais un meneur.

Forte, passionnée et dotée de tant de sagesse, songea Drizzt en observant son amie. Elle était tout à fait capable de mener à bien ce qu'elle proposait. Ils se rendraient tous deux à Calmepierre et en reviendraient avec ce qu'elle avait promis à son père.

Le drow lâcha un long soupir discret quand Bruenor et Catti-Brie s'écartèrent, la jeune femme se dirigeant vers le côté de la pièce pour récupérer ses affaires. Il remarqua le pas énergique de Bruenor, le fougueux nain de nouveau plein de vie, et se demanda combien d'années le roi Bruenor Marteaudeguerre régnerait encore. Cent ? Deux cents ?

Lui aussi, s'il ne succombait pas aux coups mortels portés par un ennemi et si aucun monstre ne le terrassait, verrait vieillir et mourir Catti-Brie.

Pour Drizzt, qui suivait du regard le pas léger de sa jeune et courageuse amie, cette idée était intolérable.

* * *

Khazid'hea, ou *Couperet*, reposait patiemment sur la hanche

de Catti-Brie, son accès de colère passé. L'épée intelligente était ravie des progrès effectués par la jeune femme au combat. Cette dernière était douée, cela ne faisait aucun doute, pourtant *Khazid'hea* en voulait davantage, elle voulait être maniée par le meilleur guerrier.

Pour le moment, Drizzt Do'Urden semblait être celui-là.

L'épée avait cherché à être récupérée par Drizzt quand celui-ci avait tué son propriétaire précédent, Dantrag Baenre ; elle avait modifié son pommeau, comme elle en avait l'habitude, d'une tête de fiélon sculptée – ce qui avait attiré Dantrag – en une tête de licorne, sachant que cet animal était le symbole de la déesse de Drizzt Do'Urden. Malgré cela, le rôdeur avait suggéré à Catti-Brie de la conserver, lui préférant les cimeterres.

Il préférait les cimeterres !

Khazid'hea aurait tant aimé savoir modifier sa lame comme son pommeau ! Si elle parvenait à la courber, la raccourcir et l'épaissir…

Hélas elle en était incapable et Drizzt ne souhaitait pas manier d'épée. La femme se battait bien, d'un autre côté, et s'améliorait. En tant qu'humaine, elle ne vivrait sans doute pas assez longtemps pour atteindre le niveau de l'elfe noir… mais si l'épée parvenait à la pousser à le tuer…

Il existait de nombreuses façons de devenir la meilleure.

* * *

Matrone Baenre, flétrie et trop vieille pour être en vie, même pour une drow, se trouvait dans la grande chapelle de la Première Maison de Menzoberranzan, sa Maison, et observait la lente progression du travail de ses esclaves, qui tentaient d'extraire du toit de la structure en forme de dôme la stalactite tombée. L'endroit serait bientôt remis à neuf, les gravats éparpillés au sol déjà retirés et les taches de sang de la dizaine de drows tués au cours de cette tragédie depuis longtemps nettoyés.

Cependant, l'embarras absolu qu'elle avait éprouvé face à l'ensemble des importantes Mères Matrones de Menzoberranzan, à l'instant précis où elle atteignait l'apogée de

son pouvoir, avait provoqué une douleur qui persistait chez elle, la première de toutes. Telle une lance, la stalactite avait éventré le toit, causant autant de ravages que si elle avait percé le cœur de Matrone Baenre, qui avait monté une alliance entre les belliqueuses Maisons de la cité drow, une union consolidée par la promesse d'une gloire nouvelle quand les armées drows auraient conquis Castelmithral.

Une gloire nouvelle pour la Reine Araignée. Une gloire nouvelle pour Matrone Baenre.

Ruinée par la pointe d'une stalactite, par l'évasion de ce renégat, Drizzt Do'Urden, à cause duquel elle avait perdu son fils aîné, Dantrag, peut-être le meilleur maître d'armes de Menzoberranzan, ainsi que sa fille, la sournoise Vendes. Plus douloureux que tout le reste, Drizzt et ses amis lui avaient fait perdre l'alliance et la promesse de la plus grande gloire. En effet, quand les Mères Matrones, toutes souveraines de Menzoberranzan et prêtresses, avaient vu la stalactite trouer le toit de la chapelle, cet endroit dédié à Lolth et ô combien sacré, au cours du grand rituel, leur assurance que la déesse soutenait l'alliance comme la guerre à venir s'était effondrée. Elles avaient alors précipitamment quitté la Maison Baenre et étaient retournées sur leurs domaines, dont elles avaient condamné les accès avant de tenter de discerner la volonté de Lolth.

Le statut de Matrone Baenre en avait grandement souffert.

Malgré ces événements, la Première Mère Matrone restait confiante et se pensait capable de rétablir l'alliance. Elle conservait, attachée à un collier qu'elle portait, une bague sculptée dans la dent d'un ancien roi nain, un certain Gandalug Marteaudeguerre, saint patron du clan Marteaudeguerre et fondateur de Castelmithral. Matrone Baenre y retenait prisonnier l'esprit de Gandalug et était en mesure de lui soutirer des réponses quant à l'agencement des mines des nains. En dépit de l'évasion de Drizzt, les elfes noirs pouvaient encore se lancer à l'assaut de Castelmithral et punir Drizzt et ses amis.

Il était possible à Matrone Baenre de rétablir l'alliance, mais, pour une raison qu'elle ne comprenait pas, Lolth, la Reine Araignée en personne, la gardait sous contrôle. Les yochlols, serviteurs de Lolth, étaient venus trouver Baenre et l'avaient

avertie ; elle devait renoncer à cette union, se concentrer sur sa famille et s'attacher à sécuriser les défenses de sa maison. C'était un ordre auquel aucune prêtresse de la Reine Araignée n'aurait osé désobéir.

Elle entendit un claquement sec de bottes sur le sol derrière elle, ainsi que le cliquetis de nombreux bijoux ; elle n'eut pas besoin de se retourner pour deviner que Jarlaxle venait de faire son entrée.

— Avez-vous fait ce que je vous ai demandé ? demanda-t-elle, sans quitter des yeux le travail en cours sur le plafond voûté.

— Je vous salue également, Première Mère Matrone, répondit le drow, toujours aussi sarcastique.

Baenre pivota pour lui faire face et se rembrunit, comme elle en avait l'habitude, tout comme tant d'autres souveraines de Menzoberranzan quand elles considéraient le mercenaire.

C'était un fanfaron : il n'existait pas de meilleure façon de le décrire. Les elfes noirs de Menzoberranzan, et notamment les humbles mâles, étaient généralement vêtus de façon discrète et pratique, portant des robes sombres parées d'araignées ou de toiles, voire des pourpoints noirs sous leurs souples cottes de mailles. Les drows étaient également tous munis de *piwafwis* de camouflage, ces capes noires qui leur permettaient d'échapper aux regards scrutateurs de nombreux ennemis.

Il n'en allait pas ainsi avec Jarlaxle. Il se rasait le crâne et arborait en permanence un extravagant chapeau à large rebord pourvu d'une gigantesque plume de diatryma. Plutôt qu'une robe sombre, il portait une cape étincelante nuancée de toutes les couleurs à la fois du spectre du visible, et des regards sensibles à la chaleur et donc à l'infrarouge. Sa veste sans manches était courte, ce qui dévoilait ses muscles abdominaux fermes, tandis qu'il portait un assortiment de bagues, colliers et bracelets – aux poignets comme aux chevilles – qui tintaient de façon assourdissante… mais uniquement quand il le souhaitait. À l'instar de ses bottes, qui avaient résonné si fort sur le sol dur de la chapelle, ses bijoux pouvaient être réduits au silence le plus complet.

Matrone Baenre remarqua que l'habituel cache du

mercenaire était ce jour-là placé sur son œil gauche, ce qu'elle était incapable d'interpréter, si toutefois cela signifiait quelque chose.

Qui savait quelle magie renfermaient ce cache, ces bijoux et ces bottes ? Ou encore les deux baguettes qu'il conservait sous sa ceinture, ainsi que la fine épée, juste derrière ? Matrone Baenre était persuadée que bon nombre de ces objets, voire même l'une des baguettes, étaient des faux, pourvus de peu ou d'aucune propriété magique en dehors, peut-être, de cette capacité à n'émettre aucun son. La moitié des agissements de Jarlaxle relevait du bluff, l'autre moitié se composait tout de même d'actes sournois et en définitive mortels.

C'était pour cela que le mercenaire fanfaron était si dangereux.

C'était pour cela que Matrone Baenre haïssait tant Jarlaxle… et qu'elle en avait tant besoin. Il était le chef de Bregan D'aerthe, un réseau d'espions, de voleurs et d'assassins, principalement constitué de drows qui s'étaient retrouvés seuls quand leurs familles avaient été anéanties au cours de l'une des nombreuses guerres entre Maisons. Aussi mystérieux que leur redoutable chef, les membres de Bregan D'aerthe n'étaient pas connus mais étaient de fait très puissants – tout autant que la plupart des Maisons établies – et très efficaces.

— Qu'avez-vous appris ? demanda sèchement Matrone Baenre.

— Il me faudrait des siècles pour tout vous ressortir, répondit l'effronté voyou.

Les yeux rouges de Baenre se plissèrent et Jarlaxle se rendit compte qu'elle n'était pas d'humeur à supporter sa désinvolture. Il savait qu'elle avait peur et, considérant la catastrophe survenue au cours du grand rituel, c'était légitime.

— Je ne vois aucun complot, reconnut-il avec sincérité.

Matrone Baenre écarquilla les yeux et eut un mouvement de recul, surprise par cette réponse directe. Bien entendu, elle avait fait appel à des sorts lui permettant de détecter tout mensonge éhonté susceptible d'être prononcé par Jarlaxle, qui, évidemment, ne l'ignorait pas. Ces sorts ne semblaient jamais perturber l'habile meneur mercenaire, capable de contourner

n'importe quelle question, sans jamais ni véritablement révéler la vérité ni mentir ouvertement.

Il avait pourtant cette fois répondu franchement et précisément à la question. Autant que pouvait l'estimer Matrone Baenre, il disait la vérité.

Elle ne parvenait pas à le croire. Peut-être son sort ne fonctionnait-il pas aussi bien que prévu. Peut-être Lolth l'avait-elle en effet abandonnée à cause de son échec et la trompait-elle à présent quant à la sincérité de Jarlaxle, qui évoqua alors la Mère Matrone de la famille Barrison del'Armgo, la deuxième Maison de la cité :

— Matrone Mez'Barris Armgo vous reste fidèle, à vous ainsi qu'à votre cause, malgré la… (Il chercha quelques instants le terme qui convenait.)… perturbation survenue lors du grand rituel. Matrone Mez'Barris a même ordonné à sa garnison de se tenir prête au cas où la marche sur Castelmithral serait relancée. Ils sont plus qu'impatients de se mettre en route, je vous l'assure, en particulier depuis que…

Le mercenaire s'interrompit et poussa un soupir de tristesse feinte, si bien que Matrone Baenre comprit où il voulait en venir.

Il était logique que Mez'Barris ait envie de marcher sur Castelmithral ; Dantrag Baenre désormais mort, son propre maître d'armes, le puissant Uthegental, devenait incontestablement le plus fort d'entre eux au sein de la cité. Si celui-ci parvenait à mettre la main sur le maudit Do'Urden, quelle gloire la maison Barrison del'Armgo connaîtrait alors !

Pourtant, cette même logique ainsi que l'apparente sincérité de Jarlaxle ne pesaient pas lourd face aux craintes de Matrone Baenre. En effet, sans l'aide des Barrison del'Armgo, aucune association de familles de Menzoberranzan n'était en mesure de menacer la Maison Baenre.

— Il existe bien sûr chez vos enfants survivants une faible agitation mais ils ne se sont que peu contactés, poursuivit Jarlaxle. Si l'un d'entre eux prévoit de se dresser contre vous, ce sera sans l'appui de Triel, qui reste occupée à l'Académie depuis l'évasion du renégat.

Matrone Baenre fit l'effort de dissimuler le soulagement que

lui procurait cette information. Si Triel, la plus puissante de ses filles, et certainement celle qui bénéficiait le plus des faveurs de Lolth, ne comptait pas s'élever contre elle, une trahison interne semblait peu probable.

— Il se murmure que vous nommerez bientôt Berg'inyon nouveau maître d'armes, ce à quoi Gromph ne s'opposera pas, ajouta le mercenaire.

Matrone Baenre hocha la tête. Gromph, son fils aîné, en tant qu'Archimage de Menzoberranzan, détenait davantage de pouvoir que tout autre drow mâle de la cité – à l'exception, peut-être, du rusé Jarlaxle. Gromph ne s'opposerait donc pas à la nomination de Berg'inyon au statut de nouveau maître d'armes de la Maison Baenre. Les places respectives des filles Baenre semblaient bien établies. Triel, Mère Maîtresse d'Arach-Tinilith à l'Académie, ne se sentirait sans doute pas concernée par les chamailleries des membres restants de la famille au sujet des services et pouvoirs laissés vacants par la perte de Vendes.

Quand elle leva de nouveau les yeux vers le projectile que Drizzt et ses compagnons avaient envoyé sur le toit, Matrone Baenre éprouva une grande insatisfaction. Dans la cruelle et impitoyable Menzoberranzan, la satisfaction ainsi que la suffisance qui l'accompagnait inévitablement conduisaient trop souvent à la mort.

2
La brigade Tord-Boyaux

— C'est vraiment nécessaire ? demanda Catti-Brie, alors que Drizzt et elle arpentaient les niveaux inférieurs de Castelmithral.

Ils s'engagèrent dans un couloir, qui s'ouvrait sur leur gauche et débouchait sur l'immense caverne pourvue de gradins qui renfermait la célèbre ville souterraine naine.

Drizzt s'arrêta pour regarder son amie, puis tourna à gauche, la tirant derrière lui, franchit l'ouverture et émergea au deuxième niveau en partant du sol de la gigantesque cavité.

Cet endroit fourmillait d'activité, des nains courant de tous côtés, criant pour se faire entendre par-dessus le bourdonnement incessant des soufflets géants et le tintement déterminé des marteaux sur le mithral. Il s'agissait là du cœur de Castelmithral, une caverne aux dimensions époustouflantes dans laquelle étaient creusées des marches géantes, sur les parois est et ouest, ce qui donnait à ce lieu une allure de pyramide renversée. Sur la plus vaste zone au sol, qui constituait le niveau le plus bas, entre les gradins, étaient disposés les imposants fourneaux. Des nains costauds tiraient des charrettes chargées de minerai le long de chemins tracés, tandis que d'autres actionnaient les nombreuses manettes des fours complexes et que d'autres encore traînaient des charrettes plus petites, qui contenaient des métaux finis, jusqu'aux gradins, où divers artisans changeaient le minerai en différents objets utiles. En temps normal, une grande variété de biens était produite ici ; de l'argenterie délicate, des coupes incrustées de gemmes, des casques ornés… des articles somptueux mais loin d'être indispensables d'un point de vue pratique. Cependant, avec le spectre de la guerre au-dessus de leurs têtes, les nains se

concentraient à présent sur les armes et les armures réellement défensives. À quelque cinq mètres de Drizzt et Catti-Brie, un nain, si couvert de suie qu'il était impossible de deviner la couleur de sa barbe, posa contre le mur une lance, dont la pointe était en mithral et le manche en fer. Elle faisait plus de deux mètres de haut et dépassait donc largement le nain, mais malgré cela, ce dernier en observa la pointe, composée de nombreux tranchants acérés, et gloussa. Il était évident qu'il se réjouissait en l'imaginant en vol, semant la panique dans les rangs drows.

Sur l'une des passerelles voûtées qui reliaient les gradins, peut-être cinquante mètres au-dessus des deux amis, une sérieuse querelle éclata. Drizzt et Catti-Brie ne parvinrent pas à comprendre les paroles échangées dans le vacarme ambiant mais ils comprirent qu'il s'agissait d'abattre ce pont, ainsi qu'une bonne partie des autres, forçant ainsi d'éventuels elfes noirs envahisseurs à suivre certains itinéraires s'ils souhaitaient atteindre les niveaux supérieurs du complexe.

Personne, que ce soit Drizzt, Catti-Brie ou quiconque du peuple de Bruenor, ne voulait en arriver là.

Les deux amis échangèrent un regard entendu. La ville souterraine n'avait que rarement, au cours de la longue histoire de Castelmithral, connu une telle agitation. Cela frôlait le délire. Deux mille nains surexcités qui hurlaient, abattant leurs marteaux ou tirant des charges qu'une mule aurait été incapable de déplacer.

Tout cela parce qu'ils craignaient la venue des drows.

Catti-Brie comprit alors pourquoi Drizzt avait tenu à passer par cet endroit, pourquoi il avait insisté pour trouver Régis, le halfelin, avant de se rendre à Calmepierre, comme le leur avait demandé Bruenor.

— Allons chercher le petit malin, dit-elle à Drizzt, contrainte de hurler pour être entendue.

Le drow acquiesça et la rejoignit dans le calme relatif des couloirs sombres. Ils s'éloignèrent de la ville souterraine et prirent la direction des cavités éloignées, où, d'après Bruenor, ils trouveraient le halfelin. Ils marchèrent en silence – Drizzt fut d'ailleurs impressionné par Catti-Brie, qui avait appris à

progresser sans émettre le moindre bruit. Comme lui, elle portait une légère cotte de mailles, composée d'anneaux de mithral, fins mais incroyablement résistants, confectionnée sur mesure pour elle par Buster Bracelet, le meilleur armurier de Castelmithral. Ce n'était pas cette armure qui allait ternir la réputation du nain, tant elle avait été parfaitement forgée, si souple qu'elle épousait les mouvements de la jeune femme aussi naturellement qu'une épaisse chemise.

Comme celles de son ami, les bottes de Catti-Brie étaient fines et bien usées, néanmoins, selon les oreilles affûtées du drow, peu d'humains, même ainsi équipés, étaient capables de se déplacer aussi silencieusement. Il l'observa discrètement, dans la faible lumière des torches disposées de loin en loin, et remarqua qu'elle marchait comme une drow, l'avant de la plante du pied touchant le sol en premier, au lieu de suivre la méthode, plus commune chez les humains, qui consistait à faire toucher le talon avant les orteils. Elle avait bien profité du temps passé en Outreterre, lancée à sa recherche jusqu'à Menzoberranzan.

Il apprécia ce comportement d'un signe de tête mais ne fit aucun commentaire, estimant que Catti-Brie avait suffisamment été complimentée aujourd'hui. Il était inutile de flatter davantage son ego.

Les boyaux, déserts, s'assombrissaient de plus en plus, ce que ne manqua pas de remarquer Drizzt, qui laissa même sa vision glisser dans le spectre infrarouge, où les différentes températures des objets lui dévoilaient leurs formes générales. En tant qu'humaine, Catti-Brie ne bénéficiait bien entendu pas d'une telle vision, typique de l'Outreterre, mais elle portait sur le front une fine chaîne en argent, ornée d'une pierre précieuse verte partagée en deux par une ligne noire ; une agate œil-de-chat. Ce bijou, offert par Dame Alustriel en personne, était enchanté et permettait à celle qui le portait de voir, jusque dans les tunnels les plus obscurs et profonds, comme si elle se trouvait sur une étendue éclairée par la lueur d'un ciel étoilé.

Les deux amis n'eurent donc aucune difficulté à s'orienter dans les ténèbres. Pourtant, ils ne se sentaient pas à l'aise et se demandaient tous deux pourquoi les torches ne brûlaient plus,

tout en gardant les mains près des poignées de leurs armes. Catti-Brie se prit à regretter de ne pas s'être munie de son arc magique, *Taulmaril* le *Cherchecœur*.

Soudain, un craquement retentissant se produisit, au point que le sol trembla sous leurs pieds. Ils s'accroupirent instantanément et les cimeterres de Drizzt apparurent dans ses mains, si vite que Catti-Brie ne vit pas son ami les dégainer. Dans un premier temps, elle attribua cette vivacité inouïe aux bracelets magiques puis, en observant plus attentivement Drizzt, elle se rendit compte qu'il ne les portait pas. Elle l'imita et sortit son épée, tout en inspirant profondément et en se sermonnant de s'être crue si proche de cet incroyable rôdeur, en termes de talent au combat. Elle chassa cette pensée – ce n'était pas le moment – et se concentra sur le couloir tortueux. Côte à côte, les deux amis avancèrent lentement, à la recherche d'ombres où auraient pu se dissimuler d'éventuels ennemis, et de cassures dans les parois, susceptibles de révéler d'astucieuses entrées secrètes de passages latéraux. De tels tunnels cachés étaient monnaie courante au sein du complexe nain, car ses occupants, cupides par nature, étaient presque tous capables d'en creuser pour y conserver leurs trésors à l'abri des tentations. Catti-Brie ne connaissait pas bien cette section de Castelmithral, rarement fréquentée, et Drizzt non plus.

Un autre craquement survint, le sol trembla encore, plus violemment qu'auparavant, ce qui indiqua aux deux compagnons qu'ils approchaient de sa source. Catti-Brie se réjouit alors de s'être si sérieusement entraînée, et plus encore de savoir Drizzt Do'Urden auprès d'elle.

Elle s'arrêta, puis fut imitée par son ami, qui se tourna vers elle.

— Guenhwyvar ? articula-t-elle en silence, songeant à l'ami félin de Drizzt, une fidèle panthère que le drow pouvait invoquer du plan Astral.

L'elfe noir prit un instant pour réfléchir à cette suggestion. Il essayait de ne pas trop souvent appeler Guenhwyvar ; un temps viendrait bientôt où il aurait régulièrement besoin d'elle. La magie avait ses limites ; le fauve ne pouvait rester sur le plan matériel qu'une demi-journée tous les deux jours.

Pas encore, estima Drizzt. Bruenor n'avait pas précisé à quoi était occupé le halfelin mais il n'avait fait allusion à aucun danger. Le drow secoua légèrement la tête et les deux amis reprirent leur progression, silencieuse et assurée.

Un troisième craquement se fit entendre, suivi d'une plainte, puis d'une sévère réprimande :

— Ta tête, bougre d'idiot ! Sers-toi d'ta sale tête !

Drizzt et Catti-Brie se redressèrent instantanément et relâchèrent la prise sur leurs armes.

— Gaspard, dirent-ils ensemble, ayant tous deux reconnu la voix de Gaspard Pointepique, l'extravagant guerroyeur effréné, le nain le plus nauséabond, l'être qui répandait la pire odeur au sud de l'Épine dorsale du Monde, et sans doute aussi au nord.

Et les reproches de se poursuivre :

— Tu vas quand même pas porter un foutu casque !

Au détour de la courbe suivante, les deux compagnons parvinrent à une bifurcation. Sur leur gauche, Pointepique continuait à crier sa colère, tandis qu'à droite se dressait une porte, dont les nombreuses fissures laissaient passer la lueur d'une torche. Drizzt leva la tête, reconnaissant un léger gloussement familier de ce côté.

Il fit signe à Catti-Brie de le suivre et ouvrit la porte sans y avoir frappé. Régis s'y trouvait, seul, appuyé sur une manivelle, non loin du mur de gauche. Le sourire du halfelin s'éclaira quand il aperçut ses amis, en direction desquels il leva bien haut la main : Régis n'étant pas très grand, même pour un représentant de sa race, ses cheveux marron bouclés culminant à moins de un mètre du sol. Sa large bedaine semblait avoir quelque peu diminué ces derniers temps, le paresseux halfelin prenant très au sérieux la menace qui planait sur cet endroit devenu son foyer.

Il leva un doigt sur ses lèvres pincées quand Drizzt et Catti-Brie approchèrent, puis il désigna la « porte » près de laquelle il se tenait. Il ne fallut pas longtemps aux deux nouveaux venus pour comprendre ce qu'il se passait. La manivelle actionnait un lourd pan métallique installé sur des glissières disposées au-dessus et sur les côtés de la porte, dont on ne distinguait plus le bois, la plaque étant alors placée devant l'ouverture.

— Vas-y !

Cet ordre, rugi depuis l'autre côté, fut suivi de bruits de pas, d'un grognement sonore puis d'une formidable explosion quand le nain, lancé à pleine vitesse, heurta le portail barricadé, sur lequel bien entendu il ne fit que rebondir.

— Entraînement de guerroyeur effréné..., expliqua tranquillement Régis.

Catti-Brie se rappela ce que son père lui avait dit au sujet des projets de Pointepique et jeta un regard dégoûté à Drizzt.

— La Brigade Tord-boyaux, lâcha-t-elle.

Drizzt hocha la tête ; Bruenor lui avait également appris que Gaspard Pointepique avait l'intention de former un groupe de nains à l'art des guerroyeurs effrénés, à la subtilité douteuse, et ainsi créer sa Brigade Tord-boyaux personnelle, fortement motivée, prisant l'action et ne laissant que peu de place à la réflexion.

Un autre nain vint percuter la porte renforcée, sans doute la tête la première, et Drizzt comprit comment Gaspard entendait faciliter la dernière des trois qualités qu'il exigeait de ses soldats.

Catti-Brie secoua la tête et soupira. Elle ne doutait pas de la valeur militaire de ce détachement – Pointepique était capable de surpasser n'importe quel résident de Castelmithral au combat, à l'exception de Drizzt et, peut-être, de Bruenor – mais imaginer toute une bande de petits Gaspard Pointepique courant ici où là lui retournait l'estomac !

De l'autre côté de la porte, le guerroyeur effréné tançait vertement ses troupes, leur crachant tous les jurons nains de la création, dont bon nombre n'avaient jamais atteint les oreilles de Catti-Brie, qui vivait pourtant au sein du clan depuis une vingtaine d'années, tandis que d'autres semblaient inventés sur le moment par Gaspard, comme « embrasseur d'mules », « renifleur d'puces », « buveur d'eau », « nain-qui-croit-qu'on-prend-du-lait-en-serrant-la-vache », « gravat d'sable et pierre ».

— Nous partons pour Calmepierre, révéla Drizzt, subitement impatient de se trouver là-bas. Berkthgar fait le difficile.

— J'étais présent quand il a demandé le marteau à Bruenor, dit Régis, dont le visage angélique s'éclaircit de l'un de ses

habituels sourires rêveurs. J'ai vraiment cru que Bruenor le découperait en morceaux !

— Nous avons besoin de Berkthgar, lui rappela Catti-Brie.

Régis repoussa cette idée avec dédain.

— Il y va au culot, insista-t-il. C'est lui qui a besoin de nous ; son peuple ne le verrait pas d'un bon œil s'il se détournait des nains qui ont été si bons avec les siens.

— Bruenor ne le tuerait pas, de toute façon, ajouta Drizzt, à demi convaincu par ses propres paroles.

Les trois amis se regardèrent en silence, songeant au puissant roi nain, le vieux et fougueux Bruenor, enfin redevenu lui-même. Ils pensèrent également à *Crocs de l'égide*, l'arme la plus magnifique que l'on puisse imaginer, dont le mithral étincelant de la tête était gravé des runes sacrées des dieux anciens. D'un côté étaient représentés le marteau et l'enclume de Moradin le Forgeur-d'âme et de l'autre les haches croisées de Clangeddin, le dieu nain de la Bataille, ces deux faces étant surmontées de gravures de la gemme sous la montagne, symbole de Dumathoïn, le Gardien des Secrets. Après avoir façonné *Crocs de l'égide*, la perfection de cet art créatif, Bruenor, qui figurait pourtant parmi les meilleurs forgerons nains, n'était que rarement retourné à sa forge.

Leurs pensées se tournèrent donc vers *Crocs de l'égide*, puis vers Wulfgar, qui avait été considéré comme le fils du roi nain, ce grand jeune homme aux cheveux longs pour qui Bruenor avait forgé le puissant marteau.

— Bruenor le tuerait, c'est *certain*, finit par dire Catti-Brie, résumant ainsi les conclusions auxquelles ils étaient chacun parvenus.

Drizzt s'apprêtait à parler quand Régis l'en empêcha en levant le doigt.

— … maintenant, baisse encore la tête ! aboyait Gaspard de l'autre côté.

Régis hocha la tête et, tout sourires, incita Drizzt à s'exprimer.

— On pensait que tu…

Un nouveau craquement intervint, puis un nouveau gémissement, qui furent suivis par un curieux bruit de lèvres

s'entrechoquant quand le guerroyeur effréné en puissance secoua vigoureusement la tête.

— Bien récupéré ! le félicita Pointepique.

— On pensait que tu pourrais nous accompagner, reprit Drizzt, sans tenir compte de la moue écœurée de Catti-Brie.

Régis prit un instant afin de réfléchir à cette idée. Il aurait aimé sortir des mines et s'étendre de nouveau au soleil, même si l'été était presque terminé et le froid de l'automne déjà mordant.

— Je dois rester ici, répondit-il sur un ton inhabituellement sérieux. J'ai beaucoup à faire.

Drizzt et Catti-Brie acquiescèrent. Régis avait changé au cours des derniers mois, en ces temps de crise. Alors que les deux amis étaient partis à Menzoberranzan – Drizzt pour mettre un terme à la menace qui visait Castelmithral et Catti-Brie pour retrouver son ami drow –, Régis avait pris le commandement afin d'inciter Bruenor à délaisser son chagrin et à s'occuper des préparatifs de la guerre. Or le petit être, qui avait passé la majeure partie de sa vie à se soucier de l'endroit le plus confortable où se reposer, avait impressionné jusqu'aux généraux nains les plus endurcis – et même Gaspard Pointepique – par son entrain et son énergie. Le halfelin aurait adoré les suivre, ils le devinaient, mais il préférait rester concentré sur sa mission.

Drizzt posa un regard intense sur son ami, tout en réfléchissant à la meilleure façon de lui demander ce qu'il avait en tête. Il fut alors surpris de le voir le devancer et porter aussitôt les mains à la chaîne autour de son cou. Régis fit passer le pendentif par-dessus sa tête et le jeta avec désinvolture à l'elfe noir.

Drizzt, les yeux rivés sur le rubis scintillant fixé à la chaîne, reconnut là une autre preuve de l'évolution du halfelin. Cet objet était le bien auquel Régis tenait le plus, un bijou enchanté qu'il avait dérobé à son ancien maître de guilde, dans la lointaine Portcalim. Il l'avait surveillé, voire aimé, comme une lionne aurait protégé son unique rejeton, du moins jusqu'à présent.

Drizzt, qui ne quittait plus le rubis des yeux, se sentit attiré par ses multiples facettes, qui semblaient vouloir l'entraîner en

spirales vers des profondeurs promettant des…

Le drow secoua la tête et se força à regarder ailleurs. Sans même en avoir reçu l'ordre, le rubis enchanté avait cherché à l'atteindre ! Jamais Drizzt n'avait connu de charme si puissant. Et pourtant, Jarlaxle, le mercenaire, le lui avait rendu, lors d'un échange de bon gré, quand ils s'étaient croisés dans les galeries qui couraient au-dessus de Menzoberranzan, après l'évasion de Drizzt. Cela avait été aussi inattendu qu'important, mais le rôdeur n'en avait pas encore compris la raison.

— Réfléchis bien avant de te servir du rubis sur Berkthgar, dit Régis, ce qui tira Drizzt de ses pensées. Vu son orgueil, s'il apprend que cette magie a été utilisée contre lui, l'alliance pourrait alors être dissoute pour de bon.

— C'est vrai, convint Catti-Brie, qui se tourna vers le drow.

— Uniquement si c'est nécessaire, décida celui-ci, tout en se passant la chaîne autour du cou.

Le pendentif s'immobilisa sur sa poitrine, non loin de la tête de licorne en ivoire, symbole de sa déesse, qui s'y trouvait déjà.

Un autre nain heurta la porte et rebondit, puis, à terre, lança quelques gémissements.

— Bah ! grogna Gaspard. Vous êtes qu'une bande d'pixies lècheurs d'elfes ! J'vais vous montrer comment y faut faire !

Régis dressa la tête – cette phrase constituait le signal qui lui était destiné – et se mit immédiatement à actionner la manivelle, dégageant ainsi la plaque métallique de la porte.

— Attention ! prévint-il ses deux amis, qui se trouvaient sur la trajectoire de Pointepique, sur le point de réduire la porte en miettes.

— Je m'en vais, dit Catti-Brie, qui se dirigea vers l'autre porte, ordinaire.

Elle ne souhaitait pas voir Gaspard, qui ne manquerait pas de lui pincer la joue de ses doigts crasseux en lui suggérant de « laisser pousser cette barbe » afin qu'elle devienne une belle femme.

Drizzt ne fut pas long à convaincre. Il leva le rubis et adressa un remerciement silencieux à Régis, puis il rejoignit en un éclair Catti-Brie dans le tunnel.

Ils n'avaient pas effectué plus d'une dizaine de pas quand ils

entendirent la porte d'entraînement exploser, puis le rire hystérique de Gaspard, ainsi que des « ooh » et des « aah » admiratifs de la part de la naïve Brigade Tord-boyaux.

— On devrait les envoyer à Menzoberranzan, laissa sèchement tomber Catti-Brie. Pointepique ferait fuir tous les habitants de la cité à l'autre bout du monde !

Drizzt – qui avait grandi parmi les Maisons drows, incroyablement puissantes, et connu la colère des hautes prêtresses, ainsi que des prouesses magiques dépassant tout ce qu'il avait ensuite vu durant ses années passées à la surface – ne trouva rien à objecter à cela.

* * *

Le conseiller Firble parcourut son crâne presque chauve d'une main ridée, peu à l'aise à la lueur des torches. Firble était un svirfnebelin, un gnome des profondeurs, trente-cinq kilos de muscles nerveux tassés sur une silhouette d'un peu plus de un mètre de hauteur. Peu de races, en Outreterre, se débrouillaient aussi bien que les svirfnebelins et aucune, à part peut-être les rares pechs, ne maîtrisait aussi parfaitement la roche des profondeurs.

Malgré cela, Firble était plus qu'apeuré, tandis qu'il arpentait les boyaux désertés – en tout cas, il l'espérait – de Blingdenpierre, la cité qui lui tenait lieu de foyer. Il avait en horreur l'éclat des torches, il abhorrait toute source lumineuse, mais les ordres du roi Schnicktick étaient formels : aucun gnome n'était autorisé à emprunter les tunnels sans une torche allumée en main.

Aucun gnome sauf un. Celui qui accompagnait Firble ce jour-là n'en portait pas car il était dépourvu de mains. Belwar Dissengulp, le très vénérable maître-terrassier de Blingdenpierre, les avait perdues de nombreuses années auparavant à cause d'un drow, Dinin, le frère de Drizzt Do'Urden. Néanmoins, et contrairement à tant d'autres races de l'Outreterre, les svirfnebelins n'ignoraient pas la compassion. Leurs artisans avaient ainsi façonné des prothèses en mithral pur et enchanté ; le bras droit de Belwar se terminait par une

tête de marteau, tandis que l'autre était équipé d'une pioche à double tête.

— On a fait le tour, fit remarquer Firble. Rentrons à Blingdenpierre !

— Pas si vite ! ronchonna Belwar, dont la voix était plus profonde et plus puissante que celles de la majorité de ses semblables, ce qui lui correspondait tout à fait, si l'on considérait sa forte corpulence.

— Il n'y a pas de drows dans les tunnels, insista Firble. Aucun combat n'a éclaté depuis trois semaines !

Il disait vrai. Après des mois passés à affronter les drows de Menzoberranzan dans les galeries voisines de Blingdenpierre, les boyaux étaient tombés dans un calme étrange. Belwar devinait que Drizzt Do'Urden, son ami, était, d'une façon ou d'une autre, à l'origine de ce changement, aussi craignait-il que celui-ci ait été capturé ou tué.

— C'est tranquille, reprit Firble, d'une voix plus basse, comme s'il avait soudain pris conscience du danger qu'il pouvait attirer en parlant trop fort.

Un frisson parcourut le dos du plus petit des deux svirfnebelins, que Belwar avait contraint à l'accompagner. Même si c'était en effet son tour de garde, un personnage aussi expérimenté et respectable que Firble aurait dû être exempté de telles corvées de reconnaissance. Belwar avait pourtant insisté et, pour une raison que le conseiller ne saisissait pas, le roi Schnicktick avait donné son accord à la proposition du très vénérable maître-terrassier.

Non pas que Firble ne soit pas habitué aux tunnels. C'était plutôt le contraire ; en tant que seul svirfnebelin de Blingdenpierre à entretenir des rapports effectifs avec Menzoberranzan, les galeries situées près de la cité drow lui étaient plus familières qu'à aucun autre gnome des profondeurs. Cet honneur discutable lui causait de sérieux tracas ces derniers temps, en particulier à cause de Belwar. Quand Catti-Brie, déguisée, avait été capturée par les svirfnebelins, avant d'être reconnue comme n'étant pas une ennemie, Firble, qui avait alors pris de gros risques à titre personnel, lui avait indiqué les voies secrètes les plus rapides pour gagner Menzoberranzan.

Il se doutait que, pour l'heure, Belwar ne s'inquiétait pas au sujet de l'éventuelle présence de drows dans ces tunnels, très calmes. Les patrouilles de gnomes et les autres alliés discrets n'avaient noté aucun signe de passage d'elfes noirs, pas même sur les itinéraires proches de Menzoberranzan empruntés en temps normal par ces derniers. Il était évident que quelque important événement s'était produit dans la cité drow, et que Drizzt ainsi que cette pénible Catti-Brie y étaient impliqués. Firble avait compris que c'était pour cette raison que son compagnon l'avait forcé à le suivre. Il frissonna de nouveau quand il pensa que cela expliquait pourquoi le roi Schnicktick avait aussi facilement pris le parti de Belwar.

— Il s'est passé quelque chose, déclara celui-ci, dévoilant contre toute attente ses pensées, comme s'il avait suivi le raisonnement silencieux du conseiller. Quelque chose à Menzoberranzan.

Firble jeta un regard suspicieux au très vénérable maître-terrassier, devinant ce qu'on allait lui demander ; il devrait bientôt de nouveau rencontrer ce filou de Jarlaxle.

— La roche elle-même semble troublée, poursuivit Belwar.

— Comme si les drows étaient sur le point de se lancer à l'assaut, lâcha sans émotion Firble.

— *Cosim camman denoctusd*, concéda Belwar, en svirfnebelin ancien, ce qui pouvait approximativement se traduire par « le sol inerte avant le tremblement de terre » ou, comme le disaient plus volontiers les habitants de la surface, « le calme avant la tempête ».

— Le roi Schnicktick souhaite que je rencontre mon informateur drow, déduisit Firble, qui ne voyait aucune raison de se taire plus longtemps à ce sujet et avait deviné que Belwar allait lui faire cette proposition.

— *Cosim camman denoctusd*, répéta ce dernier, avec davantage de détermination.

Belwar, Schnicktick et de nombreux autres gnomes de Blingdenpierre étaient convaincus que les drows ne tarderaient pas à passer à l'offensive, et en masse. Même si les tunnels les plus directs vers la surface, vers ce que Drizzt Do'Urden appelait son foyer, passaient à l'est de Blingdenpierre, au-delà de

Menzoberranzan, les drows devraient dans un premier temps se diriger vers l'ouest, se rapprochant ainsi dangereusement de la cité gnome. Cette hypothèse était si perturbante que le roi Schnicktick avait ordonné l'envoi de groupes de reconnaissance loin vers l'est et le sud, plus loin de chez eux et de Menzoberranzan que les svirfnebelins s'étaient jamais aventurés. Des murmures suggéraient ici ou là d'abandonner définitivement Blingdenpierre, si ces rumeurs étaient avérées, et de trouver un nouvel endroit où s'installer. Aucun gnome ne désirait cela, Belwar et Firble sans doute moins que les autres. Tous deux étaient âgés – ils approchaient de la fin de leur deuxième siècle – et liés, du fond du cœur et de l'âme, à cette cité nommée Blingdenpierre.

Malgré tout, plus que tous les autres svirfnebelins, ces deux-là connaissaient la puissance d'une agression drow et savaient que, si l'armée de Menzoberranzan fondait sur Blingdenpierre, les gnomes seraient anéantis.

— J'organiserai cette entrevue, dit Firble, non sans un soupir de résignation. Il ne m'apprendra pas grand-chose, n'en doute pas. Il me donne des renseignements au compte-gouttes et le prix est toujours exorbitant !

Belwar ne réagit pas, peu sensible au coût d'une telle rencontre avec l'informateur drow si avare en révélations. Le très vénérable maître-terrassier avait compris que le prix de l'ignorance s'élèverait nettement plus haut. Il était également conscient que Firble avait lui aussi saisi ce détail, l'apparente résignation du conseiller n'étant qu'une facette de sa personnalité. Belwar avait appris à bien le connaître et en était arrivé à apprécier ce gnome qui se plaignait sans cesse.

Aujourd'hui, Belwar, ainsi que tous les autres svirfnebelins de Blingdenpierre, avaient désespérément besoin de Firble et de ses contacts.

3
Jeu

Drizzt et Catti-Brie bondissaient sur les pistes rocailleuses, serpentant entre les amas rocheux aussi facilement et avec autant de vivacité que deux enfants en train de jouer. Leur périple avait pris l'allure d'une course improvisée, tandis qu'ils se faufilaient entre les pierres ou sautaient pour attraper des branches basses avant de se laisser aller, suspendus, aussi loin que les petits arbres des montagnes les emportaient. Ils atteignirent ensemble un étroit espace encaissé et plat, où ils bondirent tous deux par-dessus un minuscule bassin – Catti-Brie s'en rendit à peine compte – avant de se séparer à l'approche d'un bloc rocheux de bonne taille. Catti-Brie s'engagea sur la droite, et Drizzt sur la gauche, avant de changer d'avis et de décider de passer par-dessus l'obstacle.

Catti-Brie s'immobilisa de l'autre côté, ravie de constater qu'elle avait contourné le bloc la première.

— Première ! s'écria-t-elle.

Alors même qu'elle prononçait ces mots, elle entrevit la silhouette sombre de son compagnon en train de la survoler.

— Pas vraiment ! corrigea Drizzt, qui atterrit avec tant de légèreté qu'il ne semblait pas avoir quitté le sol.

Catti-Brie lâcha un grognement et s'élança de nouveau, puis s'arrêta net, voyant que son ami n'était pas reparti.

— Quelle belle journée, s'extasia l'elfe noir.

En effet, c'était une de ces splendides journées qu'offraient toujours les éperons rocheux situés au sud de l'Épine dorsale du Monde quand les vents d'automne commençaient à souffler. L'air était vif, la brise fraîche et des nuages cotonneux – on aurait dit des boules de neige géantes – filaient à toute allure dans le ciel bleu, portés par les puissants vents d'altitude.

— Trop belle pour se disputer avec Berkthgar, ajouta Catti-Brie, pensant deviner ce que sous-entendait le drow.

Elle se pencha légèrement, les mains sur les cuisses, puis se redressa, reprenant son souffle.

— Trop belle pour ne pas en faire profiter Guenhwyvar ! rectifia Drizzt avec entrain.

Un grand sourire sur le visage, la jeune femme vit son ami sortir de son sac à dos la figurine en onyx de la panthère. Cet objet était l'une des plus belles œuvres d'art qu'elle ait jamais vues, parfaitement détaillée, jusqu'aux flancs musclés et à la véritable expression pénétrante de l'immense félin. Néanmoins, si parfaite qu'elle soit, cette statuette faisait pâle figure en regard de la somptueuse créature qu'elle permettait à Drizzt d'invoquer.

Le drow déposa avec déférence l'artefact devant lui, à terre.

— Viens à moi, Guenhwyvar, appela-t-il à voix basse.

La panthère était manifestement impatiente de le rejoindre ; une fumée grise tourbillonnante se matérialisa presque instantanément autour de la figurine, avant de peu à peu prendre forme et consistance.

Guenhwyvar émergea sur le plan matériel les oreilles dressées, détendue, comme si elle avait compris, d'après l'inflexion de la voix de son maître, qu'il n'y avait aucune urgence, et qu'elle n'avait été invoquée que pour le simple plaisir de sa compagnie.

— Nous courons vers Calmepierre, lui expliqua Drizzt. Penses-tu pouvoir suivre le rythme ?

La panthère comprit. Grâce à ses puissantes pattes arrière, elle franchit alors en un seul saut – bondissant au passage au-dessus de Catti-Brie – les cinq ou six mètres qui la séparaient du sommet du rocher que les deux amis venaient de contourner. Elle se stabilisa sur la roche aplatie et se retourna de façon à leur faire face. Puis, sans autre raison que l'envie de rendre hommage à cette magnifique journée, Guenhwyvar se cabra, immense, un spectacle qui fit vibrer le cœur de ses amis. Elle pesait près de trois cents kilos et était deux fois plus massive qu'une panthère ordinaire, avec une tête presque aussi large que les épaules de Drizzt, des pattes capables de recouvrir un visage

humain, ainsi que d'impressionnants yeux d'un vert étincelant, signe d'une intelligence qui dépassait de loin ce à quoi l'on pouvait s'attendre de la part d'un animal. Chaque fois que Drizzt, Catti-Brie, Bruenor ou Régis observaient Guenhwyvar, la compagne la plus fidèle qui soit, une amie qui ne jugeait pas, un peu plus de chaleur semblait entrer dans leurs vies.

— J'pense qu'on devrait prendre d'l'avance, murmura Catti-Brie avec malice.

Drizzt lui adressa un léger et discret hochement de tête, puis ils s'élancèrent de concert à toutes jambes sur la piste. Quelques secondes plus tard, ils entendirent Guenhwyvar rugir derrière eux, toujours juchée sur le bloc rocheux. Sur le sentier relativement dégagé, Drizzt devança bientôt Catti-Brie, ce qui ne dérouta pas la jeune femme, forte et dotée d'un cœur qui aurait mérité de se trouver dans la poitrine d'un robuste nain.

— Tu m'battras pas ! s'exclama-t-elle, ce à quoi Drizzt répondit par un rire.

Son hilarité s'évanouit quand, au sortir d'une courbe, il se rendit compte que cette Catti-Brie, entêtée et audacieuse, avait trouvé le moyen d'emprunter un raccourci pas tout à fait honnête, bondissant avec légèreté sur une zone recouverte de pierres irrégulières, afin de prendre de façon inattendue la tête de la course.

Soudain, ce jeu devint autre chose qu'une simple joute amicale. Drizzt baissa la tête et repartit de plus belle, frôlant de si près le sol inégal qu'il évita de peu de heurter de plein fouet un arbre la tête la première. Catti-Brie réglait son allure sur la sienne, au pas près, et conservait son avance.

Quand Guenhwyvar rugit encore, les deux concurrents comprirent qu'elle se moquait d'eux.

Bien entendu, à peine quelques secondes plus tard, une masse noire rebondit sur la paroi rocheuse que suivait Drizzt, à hauteur de la tête de celui-ci. Guenhwyvar traversa la piste entre les deux compagnons et doubla Catti-Brie avec une vitesse et un silence tels que la jeune femme se rendit tout juste compte qu'elle ne menait plus la course.

Quelque temps plus tard, Guenhwyvar la laissa reprendre la tête, puis Drizzt opta à son tour pour un perfide raccourci et fut

meneur à son tour… pour être aussitôt doublé par la panthère. La course se poursuivit ainsi, Drizzt et Catti-Brie jetant toutes leurs forces dans la compétition, tandis que Guenhwyvar n'y voyait qu'un jeu.

Ils étaient tous trois épuisés – Drizzt et Catti-Brie, en tout cas ; Guenhwyvar ne respirait même pas plus violemment qu'à l'ordinaire – quand ils s'arrêtèrent pour déjeuner dans une clairière protégée des vents par une haute paroi, au nord et à l'est, laquelle cédait la place à une véritable falaise au sud. Plusieurs rochers jonchaient l'endroit, comme autant d'outils parfaits pour les compagnons. Quelques pierres étaient rassemblées au centre, entre lesquelles on pouvait faire du feu, ce site étant régulièrement fréquenté par les elfes rôdeurs.

Catti-Brie se détendit et Drizzt fit naître quelques flammes. Loin en contrebas, ils distinguaient les panaches de fumée qui s'élevaient paresseusement dans l'air pur depuis les demeures de Calmepierre. Cette vision fit réfléchir Catti-Brie, qui avait passé la matinée à un rythme effréné, et lui remit en tête le sérieux de leur mission et de la situation. Combien d'autres courses partagerait-elle encore avec Drizzt si les elfes noirs survenaient ?

Ces filets gris lui rappelèrent également l'homme qui avait conduit ces rudes barbares jusqu'ici, depuis le Valbise, l'homme qui aurait dû devenir son mari. Wulfgar était mort en essayant de la sauver, il avait péri dans les griffes d'un yochlol, un serviteur de la maléfique Lolth. Catti-Brie et Drizzt avaient tous deux endossé une part de la responsabilité de cette perte, même si, pour le moment, ce n'était pas la culpabilité qui les faisait souffrir. Drizzt avait lui aussi remarqué ces fumées et avait cessé de s'occuper du feu pour les contempler.

Ils ne souriaient plus, saisis par un sentiment de vide ; ils avaient pris part à tant de courses comme celle de ce jour avec Wulfgar à leurs côtés, ses longues enjambées compensant le fait qu'il lui était impossible d'emprunter d'étroits passages, que ses amis franchissaient sans ralentir.

— Si seulement…, commença Catti-Brie, dont les paroles trouvèrent écho dans l'esprit de l'elfe, qui pensait à la même chose qu'elle.

— Notre guerre, si elle survient, serait mieux menée avec Wulfgar, fils de Beornegar, à la tête des hommes de Calmepierre, reconnut le drow.

En silence, ils songèrent que leurs vies elles-mêmes seraient meilleures si Wulfgar était encore en vie.

Voilà. Drizzt l'avait dit ouvertement, il n'y avait plus rien à ajouter. Ils avalèrent leur déjeuner sans un mot, Guenhwyvar elle-même restant allongée et très calme, sans émettre le moindre son.

Catti-Brie laissa son esprit dériver vers ses amis, à l'époque du Valbise, des montagnes rocheuses, du Cairn de Kelvin, qui surplombait la toundra plate. Cet endroit y ressemblait d'ailleurs beaucoup. Le climat était peut-être plus rigoureux au Valbise mais on y trouvait la même fraîcheur dans l'air, la même texture, pure et imprégnée de vie. Drizzt et Guenhwyvar, Bruenor et Régis, ainsi, bien sûr, que Wulfgar… Quelle distance ils avaient parcourue pour arriver ici ! Et en si peu de temps ! Une succession d'aventures, assez d'excitation, de peurs et d'exploits pour remplir une vie entière. Ensemble, ils avaient constitué une force imbattable.

C'est ce qu'ils avaient cru.

Catti-Brie avait en effet connu suffisamment d'émotions pour une vie, alors qu'elle avait tout juste vingt ans. Elle avait vécu à toute allure, à l'image de ses courses sur les pistes montagneuses, libre et fougueuse, bondissant sans arrière-pensée et persuadée d'être immortelle.

Ou presque.

4
Prémices d'une chute

— Un complot ? signa le drow, de ce code gestuel dont se servaient les elfes noirs et dont les mouvements étaient si complexes et variés que les mots de leur langue orale pouvaient presque tous être exprimés par ce biais.

Jarlaxle répondit en secouant légèrement la tête, puis il soupira, visiblement sincèrement perplexe – ce qui était plutôt rare –, et, d'un geste, enjoignit à son acolyte de le suivre vers une zone mieux sécurisée.

Ils parcoururent les larges avenues courbes de Menzoberranzan, de vastes zones plates situées entre les impressionnantes stalagmites qui abritaient les diverses familles drows. Ces immenses monticules, ainsi que beaucoup de stalactites suspendues à la voûte de la gigantesque caverne, creusées et sculptées, étaient pourvus de larges balcons et passerelles. Les amas rocheux composant le territoire d'une même famille étaient souvent reliés par des ponts en hauteur, dont quantité évoquaient des toiles d'araignée. Sur chaque domaine, en particulier chez les familles les plus anciennes et les plus en vue, d'extraordinaires représentations étaient illuminées par des *lueurs féeriques*, violettes et bleues, parfois ceintes de rouge et, plus rarement, de vert. Menzoberranzan était une cité des plus spectaculaires, à couper le souffle, surréaliste, où un visiteur ignorant – qui ne le serait pas resté longtemps, sans parler du détail de rester en vie ! – n'aurait jamais deviné que les auteurs de telles splendeurs appartenaient à l'une des races les plus malfaisantes de Toril.

Jarlaxle progressait sans un murmure sur les avenues, de plus en plus sombres et étroites, qui se déroulaient autour des maisons de moindre envergure. Son attention concentrée

devant lui comme sur les côtés, son œil perçant – son cache recouvrait alors son œil droit – discernait les plus infimes mouvements dans les ombres les plus lointaines.

La surprise du chef mercenaire fut totale quand il se retourna vers son compagnon et ne vit pas M'tarl, le lieutenant de Bregan D'aerthe avec qui il se trouvait, mais un autre drow, extrêmement puissant.

Il était très rare que Jarlaxle reste sans réaction mais le spectre de Gromph Baenre, le fils aîné de Matrone Baenre, l'Archimage de Menzoberranzan, surgi de façon si inattendue près de lui, le rendit totalement muet.

— J'espère que M'tarl me sera rendu quand tu en auras fini, dit-il enfin, après avoir retrouvé une certaine contenance.

Sans un mot, l'Archimage leva un bras, à la suite de quoi apparut dans les airs, en suspension à plusieurs dizaines de centimètres du sol, une sphère verte étincelante à laquelle était accrochée une cordelette argentée, dont l'extrémité, nettement visible, balayait tout juste la roche.

Jarlaxle haussa les épaules et s'empara de la corde. Dès qu'il l'eut touchée, il fut attiré dans le globe, dans l'espace extra dimensionnel qui se trouvait derrière ce portail miroitant.

Jarlaxle fut impressionné par ce sort ; au lieu de l'habituel vide que créait généralement ce type d'invocation, il trouva un salon richement meublé, ainsi qu'un domestique aux allures de zombie, qui lui proposa un verre d'excellent vin avant même qu'il se soit assis. Jarlaxle prit le temps de laisser sa vision s'adapter au spectre de la lumière visible, ce lieu étant baigné d'une douce lueur bleutée. Cette caractéristique n'était pas inhabituelle, venant d'un magicien, même si celui-ci était un drow accoutumé aux ténèbres de l'Outreterre, puisque personne n'était capable de déchiffrer des parchemins ou des grimoires sans lumière !

— Il reviendra de l'endroit où je l'ai envoyé s'il y survit le temps que prendra notre conversation, répondit Gromph, que ce détail ne semblait pas préoccuper outre mesure à l'instant où, à son tour, il pénétra dans la bulle extra dimensionnelle.

Quand le puissant Baenre ferma les yeux et prononça un mot, sa cape *piwafwi* se métamorphosa, tout comme le reste de

ses vêtements, plutôt quelconques. Son allure reflétait désormais son prestigieux rang, sa robe flottante, pourvue de nombreuses poches, ornée de sceaux et de runes de pouvoir. À l'image des structures des maisons, des *lueurs féeriques* illuminaient ces runes, que l'Archimage pouvait toutefois assombrir d'une pensée, sa robe le dissimulant alors mieux que le plus efficace *piwafwi*. Sa somptueuse parure était également ornée de deux broches, l'une représentant une araignée rouge à pattes noires et l'autre parée d'une émeraude d'un vert scintillant. Jarlaxle ne les distinguait qu'à peine car les longs cheveux blancs du vieux magicien tombaient en cascade sur le devant de ses épaules.

Très intéressé par tout ce qui avait trait à la magie, le mercenaire avait remarqué ces bijoux sur le précédent Archimage de la cité, même si Gromph tenait ce rôle depuis une époque antérieure à la naissance de la majorité des drows de Menzoberranzan. La broche en forme d'araignée permettait à l'impressionnant personnage de formuler l'enchantement de chaleur permanente de Narbondel, le pilier qui tenait lieu d'horloge à Menzoberranzan et dont la température élevée grimpait jusqu'au sommet durant une période de douze heures, avant de redescendre jusqu'à sa base sur un temps équivalent, jusqu'à ce que la roche redevienne fraîche, ce qui, aux yeux drows, sensibles à la chaleur, constituait une horloge tout à fait claire et efficace.

L'autre ornement offrait à Gromph une jeunesse éternelle. D'après Jarlaxle, cet elfe noir avait vu naître et mourir sept siècles, et pourtant, il conservait une apparence si juvénile qu'on aurait pu le croire sur le point d'entamer sa formation à l'Académie drow !

Pas vraiment, rectifia Jarlaxle pour lui-même, le regard rivé sur le magicien. De Gromph émanait une aura de pouvoir et de dignité qui se reflétait clairement dans ses yeux, lesquels trahissaient la sagesse et l'expérience, longue et souvent amère. C'était quelqu'un de rusé et retors, capable d'analyser instantanément n'importe quelle situation, et à vrai dire, Jarlaxle se sentait plus gêné et vulnérable devant lui que devant Matrone Baenre elle-même.

— Un complot ? redemanda Gromph, à voix haute cette fois. Les autres Maisons se sont-elles enfin lassées de ma mère et alliées contre la Maison Baenre ?

— J'ai déjà remis un rapport complet à Matrone…

— J'en ai entendu chaque mot, l'interrompit le magicien, impatient. Maintenant, j'aimerais connaître la vérité.

— La vérité… Un concept intéressant, convint Jarlaxle, qui sourit avec ironie quand il se rendit compte que Gromph était réellement nerveux.

— Une chose rare, ajouta ce dernier après s'être repris, désormais adossé sur sa chaise, tapotant ses doigts élancés les uns contre les autres devant lui. Mais une chose qui maintient parfois les inconscients trop curieux en vie.

Le sourire du mercenaire se dissipa. Il examina attentivement son vis-à-vis, surpris par une menace si osée. Gromph était puissant – d'après les standards de Menzoberranzan, ce misérable détenait autant de pouvoir qu'un représentant masculin pouvait en accumuler. Cela dit, Jarlaxle ne tenait compte d'aucune règle de la cité drow, aussi, pour ce magicien, prendre un risque tel que celui de menacer le mercenaire…

Le chef de Bregan D'aerthe fut encore plus étonné quand il fut pour lui évident que Gromph Baenre était extrêmement nerveux. Il était terrorisé.

— Je ne vais pas prendre la peine de te rappeler ce dont est capable cet « inconscient trop curieux », dit Jarlaxle.

— Épargne-moi ça.

Le mercenaire éclata de rire.

Gromph mit les mains sur ses hanches et écarta les pans de sa robe, dévoilant ainsi une paire de baguettes coincées sous sa ceinture, une de chaque côté.

— Pas de complot, dit brusquement et avec fermeté Jarlaxle.

— La vérité, insista le magicien, d'une voix grave et menaçante.

— La vérité, répondit Jarlaxle, aussi franchement qu'il s'était exprimé jusqu'à présent. J'ai autant que toi investi dans la Maison Baenre, Archimage. Si les Maisons inférieures s'unissaient contre Baenre ou si les filles de celle-ci conspiraient

pour provoquer sa chute, Bregan D'aerthe se tiendrait à ses côtés, au moins pour la prévenir honnêtement de l'existence d'un groupe de traîtres.

Gromph prit un air très sérieux mais Jarlaxle remarqua surtout que le fils aîné de la Maison Baenre n'avait apparemment pas relevé son évidente – et intentionnelle – bévue quand il avait simplement mentionné « Baenre » pour évoquer Matrone Baenre. De telles erreurs coûtaient souvent la vie aux drows, surtout s'il s'agissait de mâles.

— Que se passe-t-il, alors ? demanda Gromph, sur un ton, presque une supplique, qui surprit Jarlaxle, lequel n'avait jamais vu ou entendu l'Archimage dans un état si désespéré. Tu le sens ! Quelque chose ne va pas ! Jusque dans l'air que nous respirons !

Cela fait des siècles que ça dure, ajouta en silence le mercenaire, qui eut la sagesse de conserver cette estimation pour lui-même.

— La chapelle a été endommagée, se contenta-t-il de répondre.

Le magicien acquiesça, la mine de plus en plus revêche. Avec son dôme, la grande chapelle de la Maison Baenre était le bâtiment le plus sacré de toute la cité, le lieu saint suprême consacré à Lolth. La Reine Araignée avait subi une claque, peut-être la plus terrible jamais encaissée au cours de son histoire, quand Drizzt Do'Urden, le renégat, et ses amis avaient, au cours de leur évasion, fait chuter de la voûte de la caverne une stalactite qui, telle une gigantesque lance, avait percé le précieux dôme.

— La Reine Araignée est furieuse, fit observer Gromph.

— On peut la comprendre, concéda Jarlaxle.

L'Archimage jeta un regard plein de colère au mercenaire suffisant, non pas à cause d'une insulte faite à Lolth, Jarlaxle le comprit, mais simplement pour son attitude désinvolte.

Le chef de Bregan D'aerthe n'ayant pas réagi autrement que par un sourire, Gromph bondit de sa chaise et se mit à arpenter la pièce comme un fauve en cage. Le domestique zombie, dépourvu de conscience car simplement imaginé, se précipita, boissons à la main.

Gromph poussa un grognement et tourna vers le haut la paume de sa main, au-dessus de laquelle il fit apparaître une boule de feu. De son autre main, il disposa un petit objet rouge – cela ressemblait à une échelle – dans les flammes et entonna une sinistre incantation.

Jarlaxle observa patiemment Gromph libérer sa frustration, préférant que le magicien abatte sa colère sur le zombie plutôt que sur lui.

Une langue de flammes jaillit de la main de l'Archimage. Avec paresse mais détermination, tel un serpent ayant déjà paralysé sa proie avec son poison, elle s'enroula autour de la créature, qui, bien évidemment, resta immobile sans se plaindre. En quelques secondes, le zombie fut englouti par le reptile de feu. Alors que Gromph se rasseyait tranquillement, la chose enflammée regagna sa place, où elle resta impassible quelques instants, avant de s'effondrer, une jambe consumée.

— Cette odeur…, commença Jarlaxle, qui se pinça le nez.

— … est celle du pouvoir ! acheva Gromph, les yeux plissés, avant de prendre une profonde inspiration et de jouir de cette puanteur.

— Lolth n'est pas responsable de ce qui ne va pas dans l'air, dit soudain Jarlaxle.

Il désirait couper court à la fanfaronnade du magicien, de toute évidence frustré, en finir avec lui et quitter cet endroit qui empestait.

— Que sais-tu ? lui demanda Gromph, subitement très inquiet.

— Rien de plus que toi, répondit Jarlaxle. Lolth est vraisemblablement furieuse à cause de l'évasion de Drizzt et des dommages subis par la chapelle. Plus que quiconque, tu saisis l'importance de ce bâtiment.

Gromph se sentit perdre de nouveau son calme face au ton narquois du mercenaire, qui savait avoir touché un point sensible de la carapace de l'Archimage. Ce dernier était en effet l'auteur du joyau de la chapelle Baenre, une illusion géante scintillante au-dessus de l'autel central. Sa forme, qui évoluait en permanence, passait de la silhouette d'une somptueuse drow à celle d'une énorme araignée, et vice versa. Que Gromph ne

soit pas le fidèle le plus fervent de Lolth n'était un secret pour personne à Menzoberranzan, pas davantage que la vraie raison qui l'avait poussé à créer cette magnifique œuvre d'art : celle de s'épargner les foudres de son impitoyable mère.

— Trop de choses se produisent pour que Lolth en soit l'unique responsable, poursuivit Jarlaxle, après avoir pris le temps de savourer cette légère victoire. Elles sont également trop nombreuses à perturber la propre base du pouvoir de Lolth.

— Un dieu rival ? hasarda le magicien, qui indiqua ainsi, plus qu'il en avait eu l'intention, à quel point il était soucieux. Ou bien une révolte souterraine ?

Soudain, il se rassit, persuadé d'avoir mis le doigt sur quelque chose ; la moindre révolte souterraine n'aurait en effet certainement pas échappé à un certain voyou, chef d'une bande de mercenaires.

Celui-ci ne se sentit pourtant pas concerné car, si l'une des hypothèses de Gromph était fondée, il en ignorait tout.

— Quelque chose, se contenta-t-il de répondre. Quelque chose de peut-être très dangereux pour nous tous. Depuis plus de vingt ans, quelques Maisons ont, je ne sais pourquoi, surestimé la valeur de la capture de Drizzt Do'Urden. Leur volonté de le retrouver a grandi le renégat et multiplié les ennuis dont il est à l'origine.

— Tu penses donc que tout est lié à l'évasion de Drizzt ?

— Je pense que beaucoup de Mères Matrones le croiront. L'évasion de Drizzt aura donc réellement joué un rôle dans les événements à venir. En revanche, je n'ai pas dit et je ne crois pas que le malaise que tu ressens soit dû à la fuite de ce rebelle de la Maison Baenre.

Gromph ferma les yeux et laissa la logique faire son œuvre. Jarlaxle avait vu juste, bien sûr. Menzoberranzan était un lieu bâti sur tant de complots que la vérité importait moins que les suspicions qui, bien souvent, devenaient elles-mêmes des prophéties ayant tendance à se vérifier et, par conséquent, à ainsi créer la vérité.

— Je souhaiterai peut-être m'entretenir de nouveau avec toi, mercenaire, dit l'Archimage sur un ton posé.

Jarlaxle remarqua alors, non loin de l'endroit par lequel il était entré dans cette bulle extra dimensionnelle, une porte, à côté de laquelle le zombie brûlait toujours, désormais réduit à un tas noirci d'os presque nettoyés.

Le mercenaire se dirigea vers l'ouverture.

— Hélas, M'tarl n'a pas survécu, lâcha Gromph avec emphase.

— Dommage pour lui, répondit Jarlaxle, après avoir marqué un temps d'arrêt, peu désireux que son interlocuteur imagine que cette perte handicape Bregan D'aerthe.

Il sortit par la porte, se laissa glisser le long de la corde et se fondit en silence dans les ombres de la cité, tout en assimilant tout ce qui s'était produit. Il n'avait rencontré Gromph qu'à de rares reprises, encore plus épisodiquement à la demande – de sa façon alambiquée – du magicien. Il se rendit compte que ce détail était d'importance ; il y avait dans l'air quelque chose de très étrange, comme un fourmillement. Jarlaxle, qui adorait le chaos – principalement parce qu'il semblait toujours en sortir grandi – était intrigué. Il l'était d'autant plus que Gromph, malgré ses craintes et tout ce qu'il avait à perdre, l'était également !

Que l'Archimage ait évoqué la possibilité d'un autre dieu le prouvait, le trahissait. Gromph était vraiment un vieillard misérable, même s'il s'était hissé aussi haut dans la vie que pouvait l'espérer tout drow mâle à Menzoberranzan.

Non, pas malgré mais à cause de ça, corrigea Jarlaxle. Gromph était amer, et ce depuis des siècles, car, malgré la haute estime en laquelle il se tenait, le rang d'Archimage lui-même lui apparaissait vain, comme limité par le hasard de l'attribution du genre.

Jarlaxle avait compris que la plus grande faiblesse de Menzoberranzan n'était pas la rivalité entre les diverses Maisons mais le système matriarcal strict imposé par les adeptes de Lolth. La moitié de la population drow était soumise pour la simple raison qu'elle était née mâle.

C'était une faiblesse.

Or la soumission engendrait inévitablement l'amertume, même – et particulièrement ! – chez quelqu'un ayant gravi

autant d'échelons que Gromph. De son poste élevé, l'Archimage imaginait parfaitement jusqu'où il aurait pu aller s'il avait été pourvu d'autres attributs sexuels.

Il avait précisé à Jarlaxle qu'il souhaiterait peut-être lui parler de nouveau et, en effet, le mercenaire avait le sentiment que le mage aigri et lui-même se retrouveraient, peut-être même assez souvent. Il passa les vingt pas suivants de son trajet à travers Menzoberranzan à se demander quelles informations Gromph soutirerait du pauvre M'tarl, qui, c'était évident, n'était pas mort. Jarlaxle ne tarderait peut-être pas à le regretter.

Il se moqua de sa propre bêtise. Il s'était bien entendu exprimé en toute franchise devant Gromph et M'tarl était incapable de révéler le moindre détail compromettant à son ravisseur. Il lâcha un soupir ; il n'était guère habitué à dire la vérité, pas plus qu'à évoluer hors de l'ombre des toiles d'araignée.

Chassant ces pensées, Jarlaxle porta son attention sur la cité. Quelque chose se tramait. En tant que spécialiste de la survie, il le sentait, tout comme Gromph. Quelque chose d'important se produirait très bientôt. Quoi que ce soit, le mercenaire devait trouver un moyen d'en profiter.

5
Catti-Brie relève le défi

Drizzt appela Guenhwyvar près de lui quand les compagnons atteignirent des pistes plus basses. La panthère vint sagement s'asseoir, sachant à quoi s'attendre.

— Tu devrais la faire entrer avec nous, suggéra Catti-Brie, qui avait deviné l'intention de Drizzt.

Bien que venus de la lointaine toundra isolée qui leur avait tenu de foyer, les barbares gardaient leurs distances avec la magie. La vue du fauve perturbait systématiquement nombre d'entre eux, parmi lesquels Berkthgar lui-même.

— Me voir surgir dans leur campement leur suffira, répondit Drizzt.

Catti-Brie ne put qu'acquiescer. La simple présence de son ami, un elfe noir, représentant d'une race réputée pour sa magie et ses penchants maléfiques, troublait peut-être davantage les hommes du Nord que la panthère.

— Tout d'même, Berkthgar ne nous embêterait plus si tu faisais asseoir Guenhwyvar sur lui un petit moment, fit-elle remarquer.

Drizzt gloussa quand il imagina sa panthère s'étirer confortablement sur le dos de l'imposant barbare gesticulant.

— Les habitants de Calmepierre s'habitueront à elle comme ils se sont habitués à moi, répondit-il. Songe au nombre d'années qu'il a fallu à Bruenor pour se sentir à l'aise en présence de Guenhwyvar.

L'animal libéra un puissant grognement, comme si elle comprenait chaque mot.

— Ça n'a pas été une question d'années, mais du nombre de fois que Guen a sauvé les fesses d'mon entêté d'père ! rectifia la jeune femme.

Guenhwyvar grogna encore et les deux amis éclatèrent de rire aux dépens du pauvre Bruenor. Leur hilarité ne s'était pas encore dissipée quand Drizzt sortit la figurine et dit au revoir à sa panthère, qu'il promit de rappeler dès que Catti-Brie et lui reprendraient les pistes pour regagner Castelmithral.

L'impressionnant félin décrivit des cercles autour de la statuette en émettant des grondements qui, peu à peu, s'atténuèrent quand Guenhwyvar se fondit en une fumée grise, puis disparut.

Drizzt ramassa la figurine et avisa les panaches de fumée qui s'élevaient de Calmepierre, désormais tout proche.

— Prête ? demanda-t-il à son amie.

— Il sera têtu, répondit-elle.

— Il nous suffit de faire comprendre à Berkthgar la douleur que ressent Bruenor, suggéra l'elfe noir, qui se mit en route en direction de la bourgade.

— Il nous suffit de lui faire s'imaginer la hache de Bruenor s'abattant sur l'arête de son nez, marmonna Catti-Brie. Entre les deux yeux.

Rocailleux et balayé par les vents, Calmepierre était constitué de maisons en pierre installées dans une vallée et protégées sur trois côtés par les flancs déchiquetés et pentus des immenses montagnes appelées l'Épine dorsale du Monde. Les constructions, qui avaient l'allure de maisons en carton en comparaison des pics gigantesques, avaient été érigées par les nains de Castelmithral, par les ancêtres de Bruenor, des centaines d'années auparavant, à l'époque où l'endroit portait le nom de la Flèche des Nains. Ce lieu, qui avait tenu le rôle de comptoir d'échanges pour le peuple de Bruenor, était le seul endroit où les marchands pouvaient admirer les merveilles sorties de Castelmithral, les nains ne souhaitant pas recevoir d'étrangers dans leurs mines secrètes.

Quiconque ignorant l'histoire de la Flèche des Nains aurait deviné que Calmepierre avait été bâti par le peuple barbu. Seuls les nains savaient imprégner la roche d'une telle force ; bien qu'inhabitées durant des siècles et malgré les vents incessants soufflant entre les flancs des montagnes, les structures avaient tenu. Lorsqu'il avait arrangé l'endroit pour son propre usage, le

peuple de Wulfgar n'avait pas eu grand-chose d'autre à faire que renforcer quelques murs, balayer les tonnes de cailloux qui enterraient à demi certaines habitations et chasser les animaux qui s'y étaient installés.

Ce village était ainsi redevenu un comptoir d'échanges et ressemblait assez à ce qu'il avait été durant l'âge d'or de Castelmithral. On l'appelait désormais Calmepierre et il abritait des humains qui travaillaient pour les nains affairés. Cet arrangement semblait sensé et profitable aux deux parties, mais Berkthgar était loin d'imaginer à quel point la situation s'était dégradée. Drizzt et Catti-Brie étaient tous deux persuadés que, s'il ne renonçait pas à exiger de porter *Crocs de l'égide*, Bruenor lui ordonnerait, ainsi qu'à son peuple, de quitter ces terres.

Bien entendu, les fiers barbares ne suivraient jamais un tel ordre. Cet endroit leur avait été cédé, pas prêté.

La perspective de la guerre et du peuple de Bruenor dévalant les montagnes pour chasser les barbares n'était en vérité pas si saugrenue.

Tout cela à cause de *Crocs de l'égide*.

— Wulfgar aurait pas été ravi d'connaître la source d'cette querelle, dit Catti-Brie, tandis qu'ils approchaient de la colonie. C'est lui qui les a unis. Quelle pitié qu'ce soit sa mémoire qui menace d'les diviser.

Une pitié… mais aussi une terrible ironie, songea Drizzt, dont le pas se fit alors plus résolu. Vue sous cet angle, cette mission diplomatique prenait une envergure d'autant plus importante. Drizzt ne se rendait désormais plus à Calmepierre pour résoudre une insignifiante prise de bec entre deux souverains inflexibles mais pour sauver l'honneur de Wulfgar.

Alors qu'ils atteignaient le fond de la vallée, ils entendirent des chants, des récits déclamés en rythme et sur un ton solennel, vantant les exploits d'un guerrier légendaire. Ils s'engagèrent dans les allées désertées, passèrent devant les portes ouvertes des maisons, que ce peuple enthousiaste n'avait jamais pris la peine de sécuriser. Les deux amis savaient d'où provenaient les chants, tout comme ils savaient où trouver les hommes, femmes et enfants de Calmepierre.

Le seul ajout apporté au village par les barbares nouveaux

venus était une vaste structure capable de contenir les quatre cents habitants de Calmepierre, ainsi qu'un nombre équivalent de visiteurs, et qui avait reçu le nom d'Hengorot, ou « Castelhydromel ». Il s'agissait d'un lieu de culte sacré, où l'on entretenait la bravoure et partageait nourriture et boisson.

Hengorot n'était pas achevé. Ses longs murs étaient pour moitié faits de pierres, mais le reste n'était constitué que de tentures en peau de biche. Drizzt estimait que ce détail était logique ; il reflétait la distance que le peuple de Wulfgar avait dû parcourir. À l'époque où ils vivaient sur la toundra du Valbise, les barbares avaient adopté un mode de vie nomade, suivant les hardes de cervidés, ce qui expliquait que leurs maisons aient été faites de peaux animales, que la tribu errante pouvait plier et emporter avec elle.

Ce peuple solide n'était plus nomade ; leur existence ne dépendait plus des troupeaux, ressource peu fiable qui provoquait fréquemment des conflits entre tribus ou avec les habitants de Dix-Cités, sur les trois lacs, les seuls occupants non barbares du Valbise.

La paix et l'harmonie trouvées par les hommes du Nord mettaient Drizzt en joie, néanmoins le côté inachevé d'Hengorot faisait naître en lui une certaine tristesse, le spectacle de ces peaux lui rappelant les sacrifices consentis par ce peuple. Leur mode de vie, qui avait perduré des milliers d'années durant, n'était plus. À considérer ce bâtiment, simple ombre des gloires que Castelhydromel avait connues, et les pierres qui enfermaient désormais ces fiers barbares, le drow ne pouvait s'empêcher de se demander s'il s'agissait réellement d'un « progrès ».

Catti-Brie, qui avait passé la majeure partie de sa courte vie au Valbise et entendu une infinité de légendes au sujet des barbares nomades, avait immédiatement compris cette perte. En s'établissant à Calmepierre, ces hommes avaient, dans une certaine mesure, renoncé à leur liberté, ainsi qu'à une part considérable de leur héritage. Ils étaient aujourd'hui plus riches, nettement plus que dans leurs rêves les plus osés, et ils ne verraient plus d'hivers rigoureux menacer leurs existences. Mais cela avait eu un prix. Comme les étoiles, par exemple. Les

étoiles étaient différentes ici, près des montagnes. Elles n'atteignaient pas l'horizon plat pour s'emparer des âmes et les conduire au paradis.

Avec un soupir de résignation, où transparaissait également un peu de nostalgie de son propre foyer du Valbise, Catti-Brie s'obligea à revenir à la situation urgente. Elle savait que Berkthgar se montrait obstiné, mais elle n'ignorait pas non plus à quel point le chef barbare était chagriné par la perte de Wulfgar, ni comme il devait souffrir à l'idée qu'un nain détienne le marteau de guerre devenu l'arme la plus respectée de l'histoire de sa tribu.

Peu importait si ce nain avait lui-même forgé cette arme ; peu importait si l'homme qui l'avait portée avec tant de gloire avait été comme un fils pour ce nain. Du point de vue de Berkthgar, le héros perdu n'était pas le fils de Bruenor mais Wulfgar, fils de Beornegar, de la tribu de l'Élan. Wulfgar, du Valbise, et non pas de Castelmithral. Wulfgar, qui personnifiait tout ce qui avait été respecté et chéri par le peuple barbare. Plus que tout, Catti-Brie était consciente de la gravité de la tâche qu'ils avaient à accomplir.

Deux gardes aux larges épaules étaient postés de chaque côté des rabats en peau de l'ouverture de Castelhydromel, leurs barbes et haleines empestant plus que légèrement l'épais hydromel. Après avoir dans un premier temps pris une posture agressive, ils s'écartèrent en toute hâte quand ils reconnurent les visiteurs, puis l'un d'eux se précipita vers l'extrémité la plus proche de la longue table disposée au centre du castel afin d'annoncer l'arrivée de Drizzt et Catti-Brie, non sans énumérer leurs célèbres exploits ainsi que leur ascendance… en tout cas, celle de la jeune femme, celle de son compagnon n'ayant rien de glorieux pour les habitants de Calmepierre.

Drizzt et Catti-Brie, qui attendaient patiemment à la porte en compagnie de l'autre garde, dont le poids dépassait aisément celui des deux amis réunis, repérèrent, assis au milieu du côté droit de la table, Berkthgar, qui, inévitablement, leva les yeux vers eux quand il eut vent de leur présence.

Bien que le prenant pour un idiot de s'opposer à Bruenor, ni l'elfe noir ni son amie ne purent s'empêcher d'être

impressionnés par le géant barbare. Presque aussi grand que Wulfgar du haut de son mètre quatre-vingt-quinze, il était doté de bras musculeux aussi épais que des cuisses de nain gras. Ses cheveux châtains hirsutes tombaient sur ses larges épaules, tandis que, l'hiver approchant, il se laissait pousser la barbe, des touffes drues qui lui donnaient un air encore plus féroce et menaçant. Les chefs de Calmepierre étaient désignés lors de concours de force, de violents affrontements, comme les barbares avaient depuis toujours choisi leurs meneurs. Aucun homme à Calmepierre n'était capable de vaincre Berkthgar – Berkthgar le Hardi, comme on l'appelait – et pourtant, à cause de cela et plus encore que les autres, il vivait dans l'ombre d'un mort devenu une légende.

— Entrez, je vous en prie ! les accueillit-il chaleureusement, malgré son expression, qui révéla aux deux étrangers qu'ils étaient attendus et que le chef n'était pas particulièrement ravi de les recevoir.

Alors que ce dernier laissait son regard s'attarder sur Drizzt, Catti-Brie lut à la fois de l'excitation et de l'inquiétude dans ses yeux bleu ciel.

Des tabourets furent avancés pour Drizzt et Catti-Brie, un véritable honneur pour celle-ci, aucune autre femme n'étant installée à la table, si l'on exceptait celles assises sur les genoux de prétendants. À Hengorot, comme dans l'ensemble de cette société, les femmes et les enfants, sauf peut-être les garçons les plus âgés, n'étaient là que pour servir et s'activaient, déposant des chopes d'hydromel devant les derniers invités arrivés.

Drizzt et Catti-Brie jetèrent tous deux un œil méfiant à leurs boissons, conscients de devoir conserver leurs idées parfaitement claires, mais quand Berkthgar proposa de boire à leur santé en levant bien haut sa propre chope, ils furent contraints, selon la coutume, d'agir de même. Or, à Hengorot, l'hydromel ne se sirotait pas !

Les deux amis vidèrent cul sec leurs chopes sous les acclamations enthousiastes, puis échangèrent un regard désespéré quand un autre récipient, rempli à ras bord, vint remplacer le précédent.

De façon inattendue, Drizzt bondit avec adresse sur la longue

table.

— Je salue les hommes et les femmes de Calmepierre, le peuple de Berkthgar le Hardi ! commença-t-il, aussitôt interrompu par un chœur de cris assourdissants en l'honneur de Berkthgar, qui incarnait l'orgueil de la bourgade. L'immense barbare aux cheveux en bataille reçut une bonne centaine de claques dans le dos au cours de la minute qui suivit, sans pour autant ciller ni quitter l'elfe noir de ses yeux au regard suspicieux.

Catti-Brie comprit ce qu'il se passait ; si ces hommes en étaient venus à accepter Drizzt à contrecœur, il restait un elfe maigrichon, un elfe noir, par-dessus le marché ! Un paradoxe les rendait clairement mal à l'aise : ils n'ignoraient pas que le faible Drizzt – de toute évidence pas plus costaud que leurs femmes – était capable de prendre le dessus sur n'importe lequel d'entre eux au combat. Plus que quiconque, Berkthgar était gêné par cet état de fait car, connaissant la raison de la venue de Drizzt et Catti-Brie, il imaginait que la question du marteau se réglerait entre le drow et lui.

— Vraiment, nous sommes reconnaissants… non, charmés par votre accueil. Personne, dans tous les Royaumes, n'aurait dressé une table plus accueillante !

D'autres acclamations éclatèrent. Drizzt manœuvrait parfaitement, tout en constatant avec plaisir que la moitié de l'assemblée était ivre morte. C'était toujours ça de gagné. Il prit soudain une voix empreinte de gravité :

— Hélas, il nous est impossible de nous attarder.

L'effet qu'il produisit sur les barbares les plus proches de lui fut stupéfiant ; ils semblaient avoir instantanément retrouvé leur sérieux, comme s'ils avaient brusquement saisi l'importance de la visite du drow.

Catti-Brie, à qui l'éclat du rubis suspendu au cou de Drizzt n'avait pas échappé, comprit que si celui-ci n'avait pas véritablement activé la gemme, la simple présence de cet objet magique suffisait à enivrer l'auditoire aussi sûrement que n'importe quelle quantité d'épais hydromel.

— La lourde épée de la guerre nous menace tous, poursuivit Drizzt, toujours aussi solennel. L'heure est venue pour l'allian…

Berkthgar interrompit brutalement le discours du drow en abattant sa chope sur la table, si violemment qu'elle se brisa, ce qui aspergea les voisins du chef d'hydromel doré et de débris de verre. La poignée toujours en main, le barbare grimpa – de façon peu assurée – sur la table afin de dominer l'elfe noir.

En un clin d'œil, Hengorot se tut.

— Tu viens défendre une alliance…, commença lentement le chef barbare. Tu viens réclamer une alliance… (Il marqua une pause et jeta un regard circulaire à son peuple, dans un effet des plus spectaculaires.) Et pourtant, vous autres gardez prisonnière l'arme qui est devenue le symbole de mon peuple, une arme qui a connu la gloire grâce à Wulfgar, fils de Beornegar !

De tonitruantes acclamations éclatèrent. Catti-Brie leva les yeux vers Drizzt et haussa les épaules avec un air désespéré. Elle détestait entendre les barbares évoquer Wulfgar en se référant à l'ascendance de celui-ci, Beornegar. Agir de la sorte gonflait leur orgueil, et pour la jeune femme pragmatique, l'orgueil en tant que tel n'apportait jamais rien de bon.

En outre, Wulfgar n'avait besoin d'aucune lignée pour renforcer les exploits accomplis au cours de sa courte vie. Seuls ses enfants, s'il en avait eu, auraient été en droit de s'exprimer au sujet de leur père.

— Nous sommes amis avec le roi nain que tu sers, l'elfe noir, poursuivit Berkthgar, dont la voix retentissante résonnait le long des sections en pierre des murs d'Hengorot. Nous demandons à Bruenor Marteaudeguerre, fils de Bangor, fils de Garumn, de lui aussi se comporter en ami. Vous obtiendrez l'alliance souhaitée… mais pas avant de m'avoir remis *Crocs de l'égide*.

Et le chef barbare de brailler :

— Je suis Berkthgar !

— Berkthgar le Hardi ! enchaînèrent aussitôt plusieurs de ses conseillers, avant qu'un autre chœur s'élève, chopes brandies en l'honneur du puissant chef de Calmepierre.

— Bruenor préférerait encore te céder sa propre hache, répondit Drizzt, plus qu'agacé par la prétention de Berkthgar.

Il comprit alors que, avec Catti-Brie, ils avaient été attendus ;

le petit discours du barbare et la réaction qui avait suivi avaient sans doute été soigneusement préparés, voire répétés.

— Et ne va pas imaginer que tu apprécierais la façon dont il te l'enverrait, acheva-t-il calmement, quand les rugissements se furent éteints.

Un nouveau silence empli d'attente tomba ; les mots du drow pouvaient être interprétés comme un défi, que Berkthgar, dont les yeux bleus se plissaient dangereusement, semblait prêt à relever.

— Mais Bruenor n'est pas présent, fit remarquer le barbare. Drizzt Do'Urden défendra-t-il sa cause ?

Drizzt se raidit et tenta d'estimer quelle était la meilleure marche à suivre.

De son côté, Catti-Brie réfléchissait à toute allure. Il ne faisait à ses yeux aucun doute que Drizzt accepterait de se battre et enverrait Berkthgar au tapis dès le premier assaut, une honte que les hommes de Calmepierre ne toléreraient certainement pas.

— Wulfgar devait devenir mon mari ! cria-t-elle en se levant, à l'instant précis où Drizzt allait répondre. Et je suis la fille de Bruenor, princesse de Castelmithral de droit. Si quelqu'un ici doit représenter mon père…

— C'est à toi de le nommer, déduisit Berkthgar.

— C'est à moi d'le *représenter*, rectifia la jeune femme, la mine sévère.

De nouveaux beuglements s'élevèrent dans tous les coins de Castelhydromel et nombre de femmes, dans le fond de la salle, gloussèrent et acquiescèrent, pleines d'espoir.

Quant à Drizzt, il ne paraissait pas si ravi. Il jeta un regard suppliant à son amie, à qui il demanda silencieusement de se calmer avant que la situation leur échappe totalement. Il ne voulait pas se battre. Catti-Brie n'y tenait pas davantage, mais la salle se déchaînait, plus de la moitié des voix hurlant à Berkthgar de « combattre la femme ! », comme si le défi de la fille de Bruenor avait déjà été lancé.

L'indignation la plus absolue se lut dans les yeux de Berkthgar quand il se tourna vers Catti-Brie.

Celle-ci comprit et alla jusqu'à compatir avec la situation

délicate dans laquelle il se trouvait. Elle avait eu l'intention d'expliquer qu'elle seule devait défendre la cause de Bruenor, si cela devait être fait, mais en précisant qu'elle n'était pas venue ici pour se battre. Hélas, les événements l'avaient propulsée plus loin.

— Jamais ! rugit Berkthgar par-dessus le tumulte, ce qui calma quelque peu la salle, dont les cris se muèrent peu à peu en murmures. Jamais je n'ai combattu une femme !

Drizzt songea que ce barbare ferait bien de revoir ses principes sans tarder ; si les elfes noirs s'apprêtaient réellement à marcher sur Castelmithral, de telles inhibitions n'auraient plus leur place. Les éléments féminins étaient en règle générale les plus puissants guerriers drows, en magie comme les armes à la main.

— Bats-toi avec elle ! s'écria un homme, de toute évidence tout à fait ivre, riant entre deux mots, tout comme les camarades qui l'entouraient.

Le regard de Berkthgar passa de ce barbare à Catti-Brie, son immense torse se soulevant tandis qu'il inspirait à grandes bouffées afin de calmer sa fureur.

Catti-Brie comprit qu'il serait impossible pour son adversaire désigné de l'emporter, même s'il la massacrait. Dans l'esprit des robustes habitants de Calmepierre, le simple fait de lever une arme contre elle serait considéré comme un acte de lâcheté.

Catti-Brie grimpa sur la table et adressa au passage un léger hochement de tête à Drizzt. Les mains sur les hanches – et tournée de profil de façon à accentuer sa silhouette féminine –, elle offrit un sourire rêveur à Berkthgar.

— Pas forcément avec des armes, dit-elle. Il existe d'autres façons pour un homme et une femme de s'mesurer…

La salle entière explosa à ces mots. Les hommes élevèrent leurs chopes pour les saluer avec tant de vigueur qu'il n'y restait que peu d'hydromel quand ils les portèrent à leurs bouches assoiffées. Plusieurs d'entre eux, au fond d'Hengorot, entonnèrent une chanson paillarde, s'assenant des bourrades dans le dos à chaque crescendo.

De son côté, Drizzt écarquilla tant ses yeux lavande qu'ils

parurent sur le point de sortir de leurs orbites. Quand elle prit une seconde pour se tourner vers lui, Catti-Brie craignit qu'il dégaine ses armes et tue jusqu'au dernier barbare présent. Un court instant, elle s'en sentit flattée, cependant ce sentiment ne perdura pas, rapidement remplacé par la déception de constater que le drow la tenait en si basse estime.

Elle lui jeta un regard qui exprimait précisément ses pensées quand elle redescendit de la table. Un homme, installé non loin de là, tendit le bras pour l'attraper mais, d'une tape sur les mains, elle s'en débarrassa et se dirigea avec une attitude de défi vers la porte.

— Il y a du feu dans cette femme ! s'écria quelqu'un derrière elle.

— Hélas pour le pauvre Berkthgar ! renchérit un autre chahuteur.

Sur la table, le barbare abasourdi se tournait de tous côtés, tout en évitant de croiser le regard de l'elfe noir. Berkthgar était embarrassé ; la fille de Bruenor, malgré sa réputation établie d'aventurière, n'était pas connue pour ce genre de comédie. Il était également considérablement intrigué. Les hommes de Calmepierre voyaient tous en Catti-Brie, princesse de Castelmithral, le plus beau lot de la région.

— *Crocs de l'égide* sera mien ! finit-il par s'écrier.

Le rugissement libéré derrière lui, autour de lui, fut assourdissant.

Quand il se retourna, le chef barbare fut soulagé de constater que Drizzt ne se tenait plus devant lui, ni nulle part en vue. L'elfe noir avait quitté la table d'un bond et marchait à présent d'un pas précipité vers la porte.

À l'extérieur d'Hengorot, dans un recoin calme, près d'une maison vide, Drizzt agrippa Catti-Brie par le bras et la força à lui faire face. Elle s'attendit alors à l'entendre crier, voire même à ce qu'il la gifle.

Au lieu de quoi il éclata de rire.

— Malin, la félicita-t-il. Mais penses-tu pouvoir le battre ?

— Qu'est-ce qui t'fait croire que j'pensais pas c'que j'disais ? rétorqua-t-elle.

— Tu as trop de respect pour toi-même pour en arriver là,

répondit le drow sans hésiter.

C'était l'explication parfaite, celle que Catti-Brie avait besoin d'entendre de la part de son ami, aussi n'insista-t-elle pas.

— Alors, penses-tu pouvoir le battre ? demanda de nouveau Drizzt, sérieux.

La jeune guerrière était douée et s'améliorait à chaque leçon, mais Berkthgar était immense et terriblement fort.

— Il est ivre, répondit-elle. Et lent, comme l'était Wulfgar avant qu'tu lui montres comment mieux s'battre. (Ses yeux bleus, dont la beauté n'avait rien à envier à celle du ciel de l'aube, se mirent à briller.) Comme tu m'l'as montré.

Drizzt lui tapota l'épaule avec douceur, comprenant alors que ce combat revêtait autant d'importance pour elle que pour Berkthgar. Celui-ci sortit à cet instant en trombe de la tente, sous les regards curieux d'une foule de ses camarades, postés derrière le rabat ouvert.

— Trouver un moyen de lui laisser son honneur sera deux fois plus difficile que le battre, murmura Catti-Brie.

Drizzt acquiesça et lui pressa encore l'épaule, puis il s'écarta et regagna la tente, non sans un large détour. Son amie ayant pris les choses en main, il estimait que, par respect, il devait la laisser s'en sortir.

Les barbares reculèrent quand il rentra dans la tente et ferma ostensiblement le rabat, après avoir jeté un dernier regard en direction de Catti-Brie, qu'il vit marcher côte à côte avec Berkthgar – de dos, il ressemblait tant à Wulfgar ! – sur l'allée balayée par les vents.

Drizzt Do'Urden n'apprécia guère cette vision.

* * *

— Tu n'es pas surpris ? demanda Catti-Brie, qui sortit le rembourrage d'entraînement de son sac à dos et le fit glisser sur le tranchant affûté de son épée.

Ce faisant, elle ressentit un pincement au cœur, comme une soudaine déception, voire de la colère, ce qu'elle ne comprit pas.

— Je n'ai pas cru un seul instant que tu me faisais sortir pour la raison que tu as insinuée, répondit tranquillement Berkthgar.

Cela dit, si tu veux…

— La ferme, l'interrompit sèchement Catti-Brie.

La mâchoire du barbare se contracta. Il n'avait pas l'habitude de se voir adresser la parole ainsi, encore moins par une femme.

— À Calmepierre, on n'a pas l'habitude de couvrir nos lames quand on se bat, dit-il avec forfanterie.

Catti-Brie rendit son regard déterminé au barbare et ôta l'étui protecteur de son épée. Elle fut soudain submergée par une vague d'allégresse. Comme précédemment, elle ne comprit pas d'où provenait cette sensation et songea que sa colère envers cet homme était peut-être plus intense qu'elle l'avait elle-même reconnu.

Berkthgar s'éloigna, jusqu'à sa maison, et revint bientôt, un sourire suffisant sur le visage et un fourreau attaché dans le dos. Par-dessus son épaule droite, Catti-Brie aperçut la poignée et la traverse de son épée – une traverse presque aussi longue que la lame ! – ainsi que le bas du fourreau, qui dépassait derrière sa hanche gauche et touchait presque le sol.

Saisie de stupeur, la jeune femme se demanda dans quel pétrin elle s'était fourrée quand Berkthgar dégaina son arme et la brandit. Le côté supérieur du fourreau avait été coupé après trente centimètres de cuir de façon à permettre à son propriétaire d'en extraire la lame géante.

La flamberge de Berkthgar était en effet monstrueuse ! Sa lame ondulée mesurait plus d'un mètre vingt et se poursuivait par un ricasso de vingt centimètres, inséré entre la traverse principale et une seconde, plus petite et faite d'acier tranchant.

D'un bras, les muscles tendus comme des câbles métalliques, Berkthgar commença à faire tournoyer la lame, ce qui produisit un sifflement dans l'air, au-dessus de sa tête. Il abaissa ensuite la pointe de son arme au sol et posa les bras sur la traverse, à hauteur de ses épaules.

— Tu comptes t'battre avec ça ? lâcha Catti-Brie, qui tentait tant bien que mal de déstabiliser l'orgueil grandissant de son adversaire. Ou bien c'est pour tuer des vaches engraissées ?

— Je suis toujours d'accord pour opter pour l'autre type d'affrontement, répondit calmement Berkthgar.

Catti-Brie fit surgir son épée devant elle, apprêtée, puis se

baissa, en position défensive.

Le barbare poussa un cri et adopta une pose similaire, puis se raidit, clairement embarrassé.

— Je ne peux pas, dit-il. Si je te frappais, même du plat de la lame, le cœur du roi Marteaudeguerre se briserait aussi sûrement que ton crâne.

Catti-Brie s'élança alors brutalement et le toucha à l'épaule, lui déchirant sa tunique fourrée.

Le barbare baissa les yeux sur le vêtement entaillé, puis les releva sur la jeune femme, sans réagir davantage.

— T'as peur parce que tu sais qu'tu peux pas manier cette tueuse de vaches avec suffisamment d'vivacité ! persifla Catti-Brie.

Le barbare cligna très lentement des yeux, de façon exagérée, comme pour indiquer à quel point il était agacé par cette histoire.

— Je te montrerai l'âtre près duquel je range *Bankenfuere*, dit-il. Ainsi que le lit qui se trouve juste à côté.

— La place de c'truc est plutôt sur un manteau d'cheminée qu'dans la main d'un guerrier ! gronda Catti-Brie. (Lassée des insinuations à caractère sexuel de ce gamin, elle bondit de nouveau en avant et fit claquer le plat de sa lame sur la joue de Berkthgar, avant de s'écarter, le tout sans cesser de grogner.) Si t'as peur, alors avoue-le !

Le barbare porta aussitôt la main à sa blessure et constata, quand il la retira, que ses doigts étaient maculés de sang. Ce détail fit tressaillir la jeune femme, qui n'avait pas eu l'intention de le frapper si violemment.

Les interventions de *Khazid'hea* étaient discrètes.

— Tu commences à m'agacer, stupide femme, dit le barbare sur un ton hargneux, avant de lever la pointe de l'impressionnante *Bankenfuere*, la *Furie du Nord*.

Il lâcha un grognement, bondit en avant, empoignant cette fois la poignée de son arme des deux mains, et balaya l'air devant lui de son immense épée. Il attaquait du plat de la lame, comme l'avait fait Catti-Brie, cependant celle-ci se rendit compte que cela ne changerait pas grand-chose ; elle aurait tout de même les os réduits en bouillie si elle était touchée – même

du plat de la lame – par cette extraordinaire flamberge !

Alors quelque peu éloignée de son adversaire – elle avait immédiatement reculé quand il avait dressé son épée –, elle se demanda de nouveau si elle ne s'était pas surestimée. La flamberge décrivit un arc de cercle, de gauche à droite, puis s'abattit une deuxième fois, en diagonale. Avec davantage de vivacité que s'y attendait la jeune femme, Berkthgar inversa son coup et la lame fendit de nouveau horizontalement les airs, cette fois de droite à gauche, puis se rétablit en position d'attente, à hauteur de l'épaule musclée de son maître.

Catti-Brie, dont le regard ne trahissait plus d'effroi, avait attentivement observé cette impressionnante démonstration et remarqué nombre de failles dans les défenses du barbare.

Bien entendu, il lui fallait opérer avec une synchronisation de mouvements parfaite. Au moindre écart, *Bankenfuere* la transformerait en nourriture pour vers de terre.

Berkthgar enchaîna avec une frappe horizontale, un assaut prévisible ; il n'existait en effet que peu de façons de manœuvrer une telle arme ! Catti-Brie recula d'un pas, puis encore d'un autre, par sécurité, et plongea entre les lourds balayages de la lame, cherchant à toucher le bras du barbare. Celui-ci se montra plus vif que prévu et abattit si vite son épée que l'aventurière dut interrompre son attaque et ne put se dérober qu'avec difficulté.

Elle estima tout de même avoir remporté cet échange, ayant désormais mesuré la portée de Berkthgar. Il lui semblait en outre que chaque instant qui s'écoulait jouait en sa faveur, à en juger par la sueur qui perlait sur le front du barbare gavé d'hydromel et dont le torse se soulevait légèrement plus régulièrement qu'auparavant.

— Si tu fais le reste tout aussi lamentablement que tu te bats, j'suis soulagée d'avoir choisi cet affrontement, dit-elle, sarcasme qui poussa le fier Berkthgar à l'attaque, en une nouvelle débauche de coups d'épée.

Catti-Brie se baissa et évita comme elle le put *Bankenfuere*, qui fut abattue à plusieurs reprises, en des gestes amples qui se révélèrent en fin de compte inefficaces. La redoutable arme insista, la rage du barbare loin d'être calmée, et sa cible effectua

un bond en arrière. La lame ne s'arrêtait plus, sur le côté, par-dessus, tandis que Berkthgar chargeait, ce qui poussa Catti-Brie à s'écarter davantage sur le côté, échappant de justesse à l'immense épée qui fouettait l'air.

— Je t'aurai bien assez tôt ! lui promit Berkthgar.

Il se tourna pour lui faire face, tout en faisant siffler de nouveau sa puissante lame de gauche à droite, qu'il redressa ensuite en position d'attente, à hauteur de son épaule droite.

Catti-Brie réagit aussitôt après ; elle avança nettement le pied droit et tendit son bras armé vers la hanche exposée de Berkthgar. Elle avait cependant gardé son pied gauche fermement ancré dans le sol, n'ayant pas l'intention de poursuivre son geste. À la seconde où *Bankenfuere* s'abaissa pour intercepter son assaut, Catti-Brie recula, pivota sur sa jambe d'appui et se fendit derrière la lame adverse, ce qui lui permit de toucher sévèrement l'autre hanche – la droite – du barbare.

Celui-ci poussa un grognement et s'écarta avec tant de vigueur qu'il en perdit presque l'équilibre.

Catti-Brie se replaça un peu plus loin, baissée, prête à réagir. Il était évident que son adversaire commençait à s'épuiser à force de manier la lourde arme, surtout après les nombreuses rasades d'hydromel qu'il avait avalées.

— Encore quelques assauts, murmura Catti-Brie, se forçant à rester patiente.

Ainsi continua-t-elle à se battre, tandis que les minutes s'écoulaient et que la respiration de Berkthgar se faisait aussi bruyante que le gémissement du vent. Chaque attaque confirma à la guerrière le dernier coup qu'elle allait porter, une botte qui se servirait du fait que la large lame et les bras épais de Berkthgar faisaient office de parfait paravent.

* * *

Une demi-heure durant, Drizzt dut subir des commentaires grivois.

— Il n'a jamais tenu aussi longtemps ! s'exclama un barbare.

— Berkthgar le Brauzen ! ajouta un autre, ce qualificatif

équivalant à « endurant » en langue barbare.

— Le Brauzen ! reprirent en chœur les hommes chahuteurs en levant leurs chopes.

Quelques femmes, dans le fond d'Hengorot, gloussèrent devant ces manifestations paillardes mais les autres conservèrent une expression fermée.

— Brauzen, marmonna le drow, qui se prit à penser que ce mot décrivait à la perfection sa propre patience, au cours de ces interminables minutes.

Bien que furieux à l'encontre de ces blagues salaces qui visaient Catti-Brie, il l'était davantage en songeant que Berkthgar pouvait blesser son amie, peut-être même la vaincre au combat et ensuite disposer d'elle d'une autre façon.

Il faisait de sérieux efforts pour ne pas laisser s'emballer son imagination. Malgré ses fanfaronnades, ainsi que celles de son peuple, Berkthgar était un homme honorable. Mais il était ivre…

Je le tuerai, décida-t-il. Si ce que craignait le drow devait se produire, il réduirait en effet le puissant Berkthgar en lambeaux.

Les choses n'en arrivèrent jamais à ce point puisque Berkthgar et Catti-Brie firent leur retour dans la tente. Ils étaient intacts en dehors de leurs cheveux quelque peu ébouriffés et de la courte barbe du barbare partiellement noircie de sang séché.

Catti-Brie adressa un clin d'œil discret au drow quand elle passa devant lui.

Hengorot se tut, les hommes saouls sans doute dans l'attente de quelque récit obscène relatant les exploits de leur chef.

Berkthgar se tourna vers Catti-Brie, qui soutint son regard.

— Je ne porterai pas *Crocs de l'égide*, déclara-t-il.

Des cris et huées s'élevèrent, ainsi que la question de savoir qui avait remporté le « concours ».

Berkthgar rougit, ce qui fit craindre à Drizzt quelques ennuis.

Catti-Brie grimpa sur la table et s'adressa à la foule :

— Y a pas mieux qu'lui à Calmepierre !

Plusieurs barbares se précipitèrent au bord de la table, désireux de relever ce défi.

— Pas mieux qu'lui ! leur cria la jeune femme, dont la fureur les repoussa.

— Je ne porterai pas le marteau de guerre, par égard pour Wulfgar, expliqua Berkthgar. Et pour l'honneur de Catti-Brie. (Des regards perplexes se rivèrent sur lui.)

» Pour être en accord avec la fille du roi Bruenor, notre ami et allié… (Drizzt sourit à ces mots.)… c'est ma propre arme, *Bankenfuere*, qui doit devenir une légende !

Le chef barbare brandit alors l'immense flamberge et la foule rugit de plaisir.

Le problème était réglé, l'alliance scellée, et d'autres récipients d'hydromel furent apportés avant même que Catti-Brie soit descendue de la table. Alors qu'elle se dirigeait vers Drizzt, elle s'arrêta à la hauteur de Berkthgar et lui jeta un regard entendu, avant de lui murmurer quelques mots, faisant attention à ne pas être entendue par quiconque :

— Si jamais tu mens ouvertement ou si tu prétends avoir couché avec moi, sois certain que j'reviendrai t'massacrer devant ton peuple.

Le géant prit une mine lugubre, qui s'accentua quand il se retourna pour observer Catti-Brie s'en aller et qu'il vit son ami, le redoutable drow, détendu, les mains sur les poignées de ses cimeterres, ses yeux lavande trahissant les sentiments qu'il éprouvait pour la jeune femme. Berkthgar ne souhaitait pas se frotter de nouveau à elle mais il aurait préféré l'affronter une centaine de fois plutôt que de combattre le rôdeur drow.

— Tu reviendras le massacrer ? demanda Drizzt quand ils eurent quitté le village, révélant ainsi à son amie que ses oreilles sensibles avaient capté ses adieux avec le barbare.

— J'ai pas vraiment envie d'tenir cette promesse, répondit Catti-Brie en secouant la tête. Affronter ce Berkthgar quand il est pas rempli d'hydromel doit être aussi dangereux qu's'aventurer dans la grotte d'un ours sauvage.

Drizzt s'arrêta soudain et Catti-Brie, deux pas plus tard, se retourna.

Il la désigna du doigt, un grand sourire aux lèvres.

— Ça m'est déjà arrivé ! dit-il.

Drizzt ayant ainsi un nouveau récit à faire partager, les deux

amis – qui furent bientôt trois, le drow n'ayant pas tardé à rappeler Guenhwyvar – poursuivirent leur chemin sur les pistes, en direction des montagnes.

Plus tard, tandis que les étoiles scintillaient et que le feu de camp crépitait doucement, Drizzt s'assit et observa Catti-Brie, allongée, dont la respiration régulière indiquait qu'elle s'était rapidement endormie.

— Je l'aime, tu sais..., dit le drow à Guenhwyvar. (La panthère cligna de ses yeux verts brillants mais n'esquissa pas un mouvement.) Pourtant, comment pourrais-je... ? La mémoire de Wulfgar ne serait pas un problème. (Il hocha la tête sur ces mots, sachant pertinemment que l'amour qu'il avait porté à Wulfgar était réciproque, et qu'il ne l'aurait pas désapprouvé.)

» Comment le pourrais-je, quoi qu'il en soit ?

Sa voix n'était plus qu'un murmure. Guenhwyvar poussa un long grognement, presque inaudible, dont la signification – si toutefois la panthère avait voulu exprimer autre chose que de l'intérêt pour ce que disait son maître – échappa à Drizzt.

— Elle ne vivra pas longtemps, poursuivit Drizzt à voix basse. Je serai encore un jeune drow quand elle mourra. (Son regard glissa de son amie à sa panthère, ce qui fit naître en lui une autre idée.) Tu dois comprendre ce genre de problème, mon éternelle amie. À quel moment de ta vie m'oublieras-tu ? Combien d'autres as-tu servis comme tu me sers, ma Guenhwyvar, et combien d'autres serviras-tu après moi ?

Drizzt s'adossa au flanc de la montagne et observa Catti-Brie, puis les étoiles. Ses pensées étaient à la fois teintées de tristesse et réconfortantes par de nombreux aspects, à l'image d'un jeu qui n'a pas de fin, d'un partage d'émotions, ou des souvenirs de Wulfgar. Il les envoya vers le ciel, jusqu'à la voûte céleste, et les laissa s'éparpiller dans le vent, incessant et mélancolique.

Ses rêves furent peuplés de ses amis ; Zaknafein, son père, Belwar, le gnome svirfnebelin, le capitaine Deudermont, du vaillant vaisseau l'*Esprit follet de la mer*, Régis et Bruenor, Wulfgar et, par-dessus tout, Catti-Brie.

Drizzt Do'Urden profita cette nuit-là d'un sommeil, calme et agréable, comme il n'en avait jamais connu.

Guenhwyvar contempla encore quelque temps le drow, puis posa son immense tête de félin sur ses larges pattes et ferma ses yeux verts. Les réflexions de Drizzt avaient été pertinentes, à l'exception, bien sûr, de son estimation selon laquelle elle finirait par perdre le souvenir de ce drow dans les siècles à venir. Guenhwyvar avait en effet répondu à l'appel de nombreux maîtres, la plupart bons, certains malfaisants, au cours du millénaire écoulé, et même avant cela. La panthère se rappelait certains d'entre eux et en avait oublié d'autres… Mais Drizzt…

Guenhwyvar conserverait pour l'éternité le souvenir de cet elfe noir renégat, au cœur si fort, si bon, et dont la loyauté n'avait rien à envier à celle de la panthère elle-même.

Deuxième partie

L’avènement du chaos

Pour l'éternité, les poètes des Royaumes ont nommé cette époque le Temps des Troubles. Les dieux furent alors chassés des cieux et leurs avatars contraints d'évoluer parmi les mortels. Le vol des Tablettes du Destin provoqua la colère d'Ao, le Créateur de Toutes Choses. La magie devint incontrôlable et, par conséquent, les hiérarchies sociales et religieuses, si souvent fondées sur la puissance magique, volèrent en éclats.

De nombreux prêtres fanatiques m'ont relaté leurs rencontres avec les avatars qui les concernaient, récits exaltés d'hommes et femmes prétendant avoir posé les yeux sur leurs dieux. Tant d'autres en sont venus à se convertir à une religion au cours de cette période troublée, assurant en outre avoir perçu la lumière et la vérité, si alambiquée soit-elle.

Je ne réfute pas leurs paroles, pas plus que je m'en prends au principe même de ces rencontres. Je suis au contraire ravi pour ceux qui ont trouvé un certain enrichissement au milieu du chaos ; je suis toujours heureux quand quelqu'un découvre la satisfaction d'une aide spirituelle.

Mais qu'en est-il de la foi ?

Qu'en est-il de la fidélité et de la loyauté ? De la confiance absolue ? La foi ne s'acquiert pas grâce à des preuves tangibles, elle jaillit du cœur et de l'âme. Si l'on a besoin d'une preuve de l'existence d'un dieu, alors cette notion même de spiritualité se trouve rabaissée à quelque chose de plus palpable. Ce qui est sacré entre alors dans le domaine de la logique.

J'ai touché la licorne, si rare et si précieuse, le symbole de la déesse Mailikki, chère à mon cœur et mon âme. Même si cet événement était survenu avant le début du Temps des Troubles, j'aurais pu réagir comme ceux qui se vantaient d'avoir aperçu des avatars. J'aurais pu assurer avoir touché Mailikki, prétendre qu'elle était venue à moi dans une clairière magique, dans les montagnes, non loin du col de l'Orque défunt.

Cette licorne n'était pas Mailikki, et pourtant c'était bien elle,

tout comme le sont le lever du soleil et les saisons, les oiseaux et les écureuils, ainsi que la force d'un arbre ayant assisté à la naissance et la mort de nombreux siècles. Comme les feuilles, soufflées par les vents d'automne, et la neige qui s'amasse au fond des froides vallées des montagnes. Comme l'odeur d'une nuit fraîche, le scintillement de la voûte céleste et le cri d'un loup dans le lointain.

Non, je ne contredirai jamais ouvertement quelqu'un qui prétend avoir vu un avatar. En effet, cette personne ne comprendrait pas que la simple présence d'un tel être amoindrit la notion même de la foi, ainsi que sa valeur. Car si les dieux véritables étaient si concrets et accessibles, alors nous ne serions plus des créatures indépendantes, lancées dans une quête de la vérité, mais un troupeau de moutons – incapables d'évoluer sans leur berger et ses chiens – dépourvus de pensée et ignorant tout de l'essence de la foi.

Il existe des guides, j'en suis certain. Ils ne se cachent pas sous une forme aussi tangible mais plutôt en ce que nous savons être bon et juste. Nos réactions face aux agissements des autres nous montrent la valeur de nos propres actes. Si nous sommes tombés bas au point d'avoir besoin d'avatars, indéniables manifestations des dieux, pour nous ouvrir le chemin, alors nous sommes vraiment de pitoyables créatures.

Le Temps des Troubles ? Oui. Et même pire encore, si l'on doit en croire le principe des avatars, car la vérité est unique et ne peut, par définition, englober tant de déclinaisons variées, voire opposées.

Cette licorne n'était pas Mailikki, et pourtant c'était bien elle, car j'ai touché Mailikki. Non pas en tant qu'avatar ou licorne, mais comme une façon de voir ma place dans ce monde. Mailikki est mon cœur. Je suis ses préceptes parce que, si je devais rédiger les miens, en m'appuyant sur ma propre conscience, ils seraient identiques aux siens. Je suis Mailikki car elle représente ce que j'appelle la vérité.

C'est le cas de la majorité des adeptes de la plupart des divers dieux. Si nous observions de plus près le panthéon des Royaumes, nous remarquerions que les préceptes des « bons » dieux ne sont pas si différents les uns des autres. Ce sont leurs

interprétations temporelles qui varient d'une foi à l'autre.

Quant aux dieux des conflits et du chaos, comme Lolth, la Reine Araignée, qui possède le cœur des prêtresses qui dirigent Menzoberranzan…

Cela ne vaut pas la peine de les évoquer ; on n'y trouve aucune vérité mais uniquement le profit matériel. Toute religion fondée sur ces principes n'est, de fait, rien de plus qu'un exercice d'auto-complaisance, en aucune façon quelque chose de spirituel. D'un point de vue matérialiste, les prêtresses de la Reine Araignée sont assez impressionnantes, cependant, en termes de spiritualité, elles sont vides. Ainsi, leurs vies sont dépourvues d'amour et de joie.

Ne me parlez donc pas des avatars. Ne me montrez pas la preuve que vous vénérez le véritable dieu. Je vous accorde vos croyances sans discussion ni jugement. Si, de votre côté, vous m'accordez ce que renferme mon cœur, alors aucune preuve concrète n'a lieu d'être.

Drizzt Do'Urden

6
Quand la magie devint incontrôlable

Berg'inyon Baenre, le maître d'armes de la première maison de Menzoberranzan, se lança dans une botte étourdissante ; ses épées jumelles décrivirent des cercles dans les airs entre lui et son adversaire, un soldat drow ordinaire indiscipliné. Une foule de membres de la garde de la Maison Baenre, parfaitement entraînée bien qu'essentiellement composée d'éléments masculins, formait un demi-cercle autour du duo, tandis que d'autres elfes noirs les observaient depuis des postes en hauteur, sanglés sur d'immenses lézards souterrains aux pattes collantes, les bêtes arpentant tranquillement les parois verticales des stalactites ou stalagmites voisines.

Si peu d'entre eux l'estimaient aussi doué à l'épée que l'avait été son frère Dantrag, les soldats acclamaient chaque touche, si minime soit-elle, et chaque parade de Berg'inyon.

Ce dernier avait cependant remarqué une certaine réserve dans leurs éloges et il en devinait la raison. Déjà chef des cavaliers Baenre montés sur lézards, l'élite des gardes de la maison, depuis de nombreuses années, il avait également endossé, à la mort de Dantrag, le rôle de maître d'armes de la maison.

Berg'inyon ressentait nettement la pression provoquée par ces deux postes, ainsi que le poids du regard de sa mère sur chacun de ses gestes et chacune de ses décisions. D'ailleurs, il ne doutait pas avoir intensifié ses propres actions pour cette raison même ; combien de combats avait-il provoqués, combien de punitions avait-il fait subir à ses soldats depuis la mort de Dantrag ?

Le drow ordinaire se fendit en avant et assena un faible coup qui manqua de peu de percer les défenses de Berg'inyon,

distrait. Ce dernier dressa son épée au dernier moment et dévia l'arme adverse sur le côté.

Le silence qui tomba subitement derrière lui après cette alerte n'échappa pas à Berg'inyon, qui comprit que plusieurs des soldats présents – peut-être même tous – espéraient que l'assaut suivant de son adversaire serait plus vif… trop vif.

Le maître d'armes poussa un grognement sourd et s'élança, éperonné par la haine de ceux qui l'entouraient, de ceux qu'il commandait. *Qu'ils me haïssent donc !* songea-t-il. *Mais aussi qu'ils me respectent… Non, pas de respect. Qu'ils me craignent !*

Il avança d'un pas, puis d'un autre, ses épées frappant alternativement, à gauche et à droite, chacune parfaitement écartée. Un rythme selon lequel Berg'inyon avançait de deux pas avant de reculer s'était installé depuis quelques instants. Cette fois, le Baenre ne se replia pas. Il se précipita en avant, sur deux pas supplémentaires, ses épées faisant claquer les lames ennemies qui s'agitaient pour les parer.

Quand il eut fait reculer l'autre drow, Berg'inyon insista. Son adversaire se montra suffisamment vif pour détourner les coups prévisibles mais il fut incapable de s'écarter de façon efficace ; Berg'inyon se jeta sur lui au corps à corps, les poignées de leurs armes pointées vers le bas entremêlées de chaque côté.

Il n'y avait ici pas de réel danger – il s'agissait plutôt d'une pause dans le combat – mais Berg'inyon remarqua un détail qui, visiblement, avait échappé à son adversaire. Avec un grognement, le jeune Baenre souleva le drow déséquilibré. Ce dernier recula tant bien que mal de deux pas et leva aussitôt ses épées, de façon à repousser d'autres coups.

Qui ne survinrent pas. Les deux elfes noirs s'étaient simplement séparés.

C'est alors que le soldat, qui reculait, heurta la clôture de la Maison Baenre.

Il n'existait peut-être rien de plus spectaculaire à Menzoberranzan que la haie – de plus de cinq mètres de hauteur et aux allures de toiles d'araignée – qui entourait le domaine Baenre, ancrée sur les diverses stalagmites qui se trouvaient en bordure du territoire. Ses fibres métalliques

argentées, aussi épaisses que des jambes d'elfe noir, décrivaient de somptueux motifs symétriques, aussi complexes qu'une œuvre d'araignée. Aucune arme n'était capable de les sectionner et aucune magie, à l'exception d'un unique objet que possédait Matrone Baenre, ne pouvait la faire franchir à quiconque. Le simple fait de toucher cette clôture, ou même de l'effleurer, condamnait jusqu'aux plus gigantesques colosses à y rester collés.

L'adversaire de Berg'inyon percuta violemment du dos l'enceinte, puis écarquilla les yeux quand il comprit la tactique du jeune Baenre et vit s'éclaircir les visages des soldats rassemblés, qui appréciaient la manœuvre, tandis que Berg'inyon, l'air sournois et mauvais, approchait calmement.

Le drow s'écarta de la clôture et se rua à la rencontre du maître d'armes.

Les deux elfes noirs se lancèrent dans une étourdissante série d'assauts et de parades, Berg'inyon, stupéfait, sur la défensive. Le drow noble ne réussit à repousser les attaques de son surprenant adversaire que grâce à ses années d'entraînement intense.

C'était pour le moins étonnant, ce que confirmait chaque visage drow, ainsi que les murmures qui s'élevaient.

— Tu as touché la clôture, dit Berg'inyon.

Le soldat ne prétendit pas le contraire, abaissa la pointe de ses armes, tout comme Berg'inyon, et jeta un regard par-dessus son épaule pour confirmer ce qu'il savait impossible – ce que tout le monde savait impossible.

— Tu as touché la clôture, répéta le maître d'armes, sceptique, quand l'autre drow se retourna vers lui.

— Dans le dos, convint ce dernier.

Le jeune Baenre rengaina ses épées et se précipita, frôlant son adversaire, vers la barrière enchantée, aussitôt suivi par les soldats, trop intrigués pour songer à la poursuite du combat.

— Touche-la avec ton épée, ordonna-t-il à une drow postée près de lui.

La soldate leva son arme et la posa sur l'une des épaisses fibres. Après un regard en direction de Berg'inyon et des autres, elle retira aisément la lame de la clôture.

Un autre drow, un peu plus loin, osa toucher de la main l'un des brins. Malgré les airs incrédules de ses voisins, qui estimaient ce geste risqué, il n'éprouva aucune difficulté à s'écarter du métal.

Berg'inyon fut alors submergé par un accès de panique. Cette clôture était censée être un présent de Lolth en personne, offert des millénaires plus tôt. Si elle ne fonctionnait plus, cela signifiait peut-être que la Maison Baenre avait perdu les faveurs de la Reine Araignée. Que, peut-être, Lolth avait fait tomber les défenses de la Maison Baenre afin de faciliter un complot mis en place par les Maisons de moindre envergure.

— Tous à vos postes ! s'écria le jeune Baenre.

Les elfes noirs réunis, qui partageaient le raisonnement et les craintes de Berg'inyon, ne se le firent pas dire deux fois.

Berg'inyon se dirigea ensuite vers l'immense monticule central pour y trouver sa mère. Il croisa en chemin le drow avec qui il venait de se battre, lequel ouvrit grand les yeux de terreur. En temps normal, le maître d'armes, qui n'était honorable que selon les standards peu exigeants des elfes noirs, aurait dégainé son épée et transpercé le soldat, mettant ainsi un terme au conflit. Pris par l'agitation consécutive à la défaillance de la clôture, le drow inférieur n'était plus sur ses gardes. Il le savait, aussi s'attendit-il à être tué.

— À ton poste, lui ordonna Berg'inyon.

Si les suppositions du jeune Baenre étaient avérées, si une conspiration avait bel et bien été lancée contre la Maison Baenre et si Lolth les avait abandonnés, il aurait besoin de tous les deux mille cinq cents soldats de la maison.

* * *

Le roi Bruenor Marteaudeguerre avait passé la matinée dans la chapelle supérieure de Castelmithral à essayer de résoudre le problème de la nouvelle hiérarchie des prêtres au sein du complexe. Son cher ami Cobble, un nain doté d'une puissante magie et d'une profonde sagesse, avait autrefois été le premier d'entre eux.

Hélas, cette sagesse ne l'avait pas empêché de subir un

odieux sort drow ; il avait été écrasé par la chute d'une paroi métallique invoquée.

Il restait à Castelmithral un peu plus d'une dizaine de prêtres, ainsi qu'une prêtresse, Stompette Grifferâteau, alignés en deux rangs, chacun d'un côté du siège d'audience de Bruenor, tous soucieux de faire un bon effet à leur roi.

Bruenor adressa un signe de la tête au premier nain de la colonne située sur sa gauche. Ce faisant, il leva une chope d'hydromel, l'eau sacrée élaborée par ce prêtre. Après l'avoir prudemment goûtée, il engloutit d'une seule gorgée cette boisson étonnement rafraîchissante, tandis que le prêtre avançait.

— Un éclat d'lumière en l'honneur du roi Bruenor ! s'écria le chef religieux en puissance, avant de lever les bras et d'entonner un chant de prières dédié à Moradin, le Forgeur-d'âme, dieu des nains.

— Pure et fraîche, avec juste c'qu'y faut d'amertume, apprécia Bruenor, qui passa un doigt sur le rebord de la chope vidée avant de le lécher, afin de savourer jusqu'à la dernière goutte du breuvage. (Le scribe installé derrière le trône notait chacun de ses mots.) Un bouquet généreux, qui fait convenablement friser les poils du nez. Sept.

Les onze autres prêtres ronchonnèrent. Sept sur dix était la meilleure note donnée jusqu'à présent par le roi, qui avait déjà goûté à cinq autres eaux sacrées.

Si Jerbollah, le nain à présent lancé dans un sort, se montrait aussi performant en magie, il serait difficile de lui ravir le poste tant convoité.

— Qu'la lumière soit ! s'exclama Jerbollah, à l'apogée de son sort. Rouge !

Un bruit tonitruant de bulle percée éclata alors, comme si cent nains avaient simultanément fait claquer leur joue en retirant leur doigt de leur bouche. Puis… rien.

— Rouge ! s'enflamma Jerbollah, aux anges.

— Quoi ? intervint Bruenor, qui, tout comme les autres nains présents, n'avait remarqué aucun changement dans l'éclairage de la chapelle.

— Rouge ! répéta Jerbollah.

Quand il se retourna, le roi et le reste de l'assistance comprirent ; le visage brillant d'une vive lueur rouge, le prêtre désorienté voyait le monde à travers un voile rosâtre.

Contrarié, Bruenor s'affaissa, la tête calée dans la paume de sa main, et poussa un gémissement.

— Y nous aura quand même fait une bonne cuvée d'eau sacrée, lâcha l'un des nains, sous un chœur de ricanements.

Le pauvre Jerbollah, qui pensait que son sort avait brillamment fonctionné, ne comprenait pas ce qu'il y avait de si drôle.

Stompette Grifferâteau profita de ce moment de flottement et avança jusqu'à Bruenor, à qui elle tendit sa chope d'eau sacrée, avant de s'écarter et se placer devant le trône.

Alors que le roi goûtait l'hydromel, puis vidait la chope – son visage s'éclaircit encore, si bien qu'il gratifia cette eau sacrée d'un neuf – la prêtresse n'attendit pas pour s'exprimer :

— J'avais prévu autre chose mais une prêtresse de Moradin et de Clangeddin qui s'voue aux combats doit savoir improviser !

— Dis-nous, ô Trompette ! rugit un nain.

Des rires éclatèrent et Bruenor lui-même esquissa un sourire.

Habituée à ce surnom et l'assumant comme une fierté, Stompette ne fut pas vexée.

— Jerbollah a demandé du rouge, alors du rouge il y aura ! déclara-t-elle.

— Mais il y a *déjà* du rouge ! insista Jerbollah, dont la bêtise ne lui valut qu'une claque sur la tête, de la part du nain qui se trouvait derrière lui.

Sa courte barbe rousse ébouriffée, la jeune et fougueuse Stompette se lança dans une série de mouvements si exagérés qu'on l'aurait crue saisie de convulsions.

— Abrège, Trompette, murmura un nain, près du trône, ce qui déclencha d'autres rires.

Bruenor leva la chope et la tapota d'un doigt.

— Neuf, rappela-t-il au nain blagueur.

Stompette était clairement la mieux placée pour le moment. Si elle effectuait avec succès son sort, alors que Jerbollah avait

échoué, elle serait pratiquement impossible à battre, ce qui en ferait la supérieure du nain porté sur l'humour sardonique.

Ce dernier reçut alors à son tour une claque sur la tête, assenée par le collègue qui le suivait dans la file.

— Rouge ! cria de toutes ses forces Stompette.

Rien ne se produisit.

Quelques ricanements se firent entendre dans les rangs, mais en vérité, les nains rassemblés étaient plus étonnés qu'amusés. Stompette, puissante lanceuse de sorts, aurait dû être capable de produire dans la salle de la lumière, quelle qu'en soit la couleur. C'est alors que, peu à peu, ils commencèrent tous à éprouver le sentiment que quelque chose n'allait pas – à l'exception de Jerbollah, qui assurait à qui voulait l'entendre que son sort avait parfaitement fonctionné.

Stompette se tourna vers le trône, déconcertée et embarrassée, et eut à peine le temps de commencer à balbutier quelques excuses quand une formidable explosion secoua si violemment le sol que la prêtresse et la moitié des autres nains furent jetés à terre.

Stompette roula sur elle-même et se retourna vers le côté vide de la chapelle, où elle vit une boule d'étincelles bleues surgir de nulle part, planer dans les airs puis filer droit sur Bruenor, totalement dérouté. Quand le roi nain se baissa et leva le bras pour se défendre, la chope qui avait contenu l'eau sacrée de Stompette éclata, brisée à hauteur de la poignée. Une pluie d'étincelles bleues jaillit du point d'impact et obligea les nains à courir se mettre à l'abri.

D'autres étincelles apparurent dans la salle, ainsi que d'autres boules lumineuses, qui sifflèrent de-ci de-là, tandis que des détonations secouaient le sol et les murs.

— Qu'as-tu fait, par les Neuf Enfers ? hurla à la pauvre Stompette le roi nain, qui n'était plus qu'une petite boule recroquevillée sur son immense trône.

La naine essaya de répondre, de rejeter toute responsabilité au sujet de ces événements inattendus, mais un petit tube se matérialisa alors dans les airs, vaguement pointé dans sa direction, et cracha des boules multicolores qui la firent détaler.

Cela se poursuivit durant de longues et effrayantes minutes,

les nains plongeant de tous les côtés, tandis que les étincelles, qui semblaient les suivre, où qu'ils se cachent, leur brûlaient les fesses et leur roussissaient la barbe. Puis ce fut terminé, aussi brusquement que cela s'était déclenché, et un silence parfait s'abattit sur la chapelle, où subsistait encore une odeur de soufre.

Progressivement, Bruenor se redressa sur son siège et tenta de retrouver sa dignité perdue.

— Qu'as-tu fait, par les Neuf Enfers ? demanda-t-il encore, ce à quoi la pauvre Stompette ne répondit que par un haussement d'épaules.

Deux nains parvinrent à en rire timidement.

— Au moins, tout est toujours rouge, marmonna Jerbollah dans sa barbe, suffisamment fort pour être entendu, ce qui lui coûta une autre claque.

Bruenor, écœuré, secoua la tête puis se figea quand deux globes oculaires apparurent en suspension devant lui, l'observant d'un air sinistre.

Puis ils tombèrent au sol et roulèrent au hasard avant de s'immobiliser quelques mètres plus loin.

Incrédule, le roi nain vit ensuite une main spectrale sortir de nulle part et rassembler les yeux pour les orienter vers lui.

— Eh bien, ce n'était encore jamais arrivé, déclara une voix désincarnée.

Bruenor eut un sursaut de terreur, puis se calma et poussa un grognement. Il n'avait pas entendu cette voix depuis longtemps mais il ne l'oublierait jamais. Elle expliquait parfaitement les événements survenus dans la chapelle.

— Harkle Harpell, dit-il, ce qui provoqua des murmures autour de lui.

Les nains avaient presque tous entendu les récits de leur roi à propos de Longueselle, une ville située à l'ouest de Castelmithral, foyer des Harpell, un clan de magiciens aussi légendaires qu'excentriques. Alors qu'ils étaient à la recherche de Castelmithral, Bruenor et ses compagnons étaient passés par Longueselle et avaient visité la Demeure au Lierre. Le nain, qui n'était pas particulièrement porté sur la magie, n'oublierait jamais cet endroit, dont il ne conservait pas un souvenir

heureux.

— Salutations, roi Bruenor, dit la voix, qui émanait du sol, exactement entre les deux yeux.

— T'es vraiment là ? demanda le roi nain.

— Hmmm, répondit le sol. Je vous entends aussi bien, toi et ceux qui sont avec moi, à *La Baguette Pompette*. Attends une seconde, s'il te plaît.

Harkle venait d'évoquer l'auberge de la Demeure au Lierre, à Longueselle. Le sol émit quelques autres « hmmm », puis les yeux clignèrent une ou deux fois, ce qui constituait peut-être le spectacle le plus surprenant que Bruenor ait jamais vu, des paupières étant apparues du néant pour recouvrir les globes oculaires avant de disparaître.

— Apparemment, je suis aux deux endroits à la fois, tenta d'expliquer Harkle. Je n'y vois quasiment rien ici – évidemment, mes yeux sont chez toi. Je me demande si je vais pouvoir les récupérer…

La main spectrale revint et tâtonna pour retrouver les yeux. Elle essaya d'en attraper un mais ne parvint qu'à le faire tourner sur lui-même.

— Ça alors ! s'écria le magicien, stupéfait. C'est donc ainsi qu'un lézard voit le monde ! Il faut que je le note…

— Harkle ! rugit Bruenor, agacé.

— Oh ! Oui, oui, bien sûr, répondit Harkle, reprenant le peu de sérieux dont il était capable. Pardonne mon inattention, roi Bruenor. Ce n'était encore jamais arrivé.

— Eh bien ça y est, c'est fait, rétorqua sèchement Bruenor.

— Mes yeux sont là-bas, reprit Harkle, comme s'il essayait lui-même de comprendre ce qu'il se passait. Bien sûr, j'y serai aussi, très bientôt. À vrai dire, je comptais y être en ce moment, mais ça n'a pas fonctionné. C'est plutôt étonnant. Je pourrais essayer de nouveau… ou demander à un de mes frères d'essayer de…

— Non ! beugla Bruenor, qui imaginait déjà d'autres parties du corps de Harpell pleuvoir sur lui.

— Tu as raison, concéda le magicien après quelques instants. Trop dangereux. Trop inhabituel. Bon, très bien. Me voici donc en réponse à ton appel, roi nain, mon ami !

Bruenor laissa de nouveau sa tête tomber dans la paume de sa main, puis poussa un soupir. Cela faisait à présent plus de deux semaines qu'il redoutait d'entendre ces mots précis. Il n'avait envoyé un émissaire à Longueselle, en quête d'aide dans l'éventualité d'une guerre, que parce que Drizzt avait insisté.

Aux yeux de Bruenor, compter les Harpell parmi ses alliés revenait à ne plus avoir besoin d'ennemis à combattre.

— Une semaine, déclara la voix désincarnée de Harkle. Je serai là dans une semaine. (Une longue pause…) Euh… Hmmm… Pourrais-tu avoir la gentillesse de prendre soin de mes yeux ?

Bruenor fit un signe de tête sur le côté et plusieurs nains se précipitèrent, curieux et plus du tout effrayés par ces objets inhabituels. Ils se disputèrent pour ramasser les globes oculaires, les deux nains qui finirent par s'en emparer prenant plaisir à leur faire des grimaces.

Bruenor leur cria de cesser de jouer et la voix de Harkle hurla de terreur.

— Je vous en prie ! supplia le mage, plus ou moins absent. Un seul nain pour porter les deux yeux.

Aussitôt, les deux porteurs serrèrent chacun plus fermement son bien.

— Donnez-les à Stompette ! rugit Bruenor. C'est elle qui a déclenché tout ça !

À contrecœur mais sans oser désobéir à leur roi, les nains tendirent les globes oculaires.

— Et conservez-les humides, pria Harkle, à la suite de quoi Stompette en enfourna un dans la bouche. Pas comme ça ! Oh ! Pas comme ça !

— Je devrais m'en charger, protesta Jerbollah. Mon sort a fonctionné !

Le nain qui se trouvait derrière lui le gratifia d'une claque sur la tête.

Bruenor s'affaissa sur son trône et secoua la tête. Il allait lui falloir du temps pour rétablir son ordre clérical, et plus encore pour mener à bien les préparatifs de guerre quand les Harpell seraient arrivés.

De l'autre côté de la salle, Stompette, qui, malgré son

numéro, restait l'élément le plus pondéré de ce groupe, n'était pas aussi enjouée que ses collègues. La présence inattendue de Harkle avait peut-être fait oublier les autres problèmes, mais la façon étrange dont il était venu de Longueselle n'expliquait pas les événements qui s'étaient produits ici. Stompette, plusieurs autres prêtres et même le scribe avaient deviné que quelque chose n'allait pas du tout.

* * *

Guenhwyvar était fatiguée quand, avec Drizzt et Catti-Brie, ils atteignirent le col élevé au-delà duquel se trouvait la porte est de Castelmithral. Drizzt avait gardé la panthère sur le plan matériel plus longtemps qu'à l'ordinaire et, même si c'était épuisant, celle-ci était ravie d'avoir passé ce temps en compagnie de ses amis. À cause de tous les préparatifs dans les profonds tunnels situés sous le complexe nain, Drizzt n'était pas beaucoup sorti et, par conséquent, Guenhwyvar non plus.

Durant une longue, très longue période, la figurine était restée aux mains de divers drows de Menzoberranzan. Ainsi, la panthère avait passé des siècles sans voir l'extérieur du plan matériel. Malgré cela, c'était en extérieur qu'elle se sentait le plus chez elle, dans cette nature où vivaient ses congénères ordinaires et où ses premiers compagnons sur le plan matériel avaient vécu.

Guenhwyvar avait apprécié ces jeux sur les pistes montagneuses, avec Drizzt et Catti-Brie, mais il était à présent temps pour elle de rentrer, de retourner se reposer sur le plan Astral. En dépit du plaisir qu'ils éprouvaient à être ensemble, ni le drow ni la panthère ne pouvaient s'accorder ce luxe en cet instant, alors qu'un danger si considérable menaçait, une guerre imminente au cours de laquelle Drizzt et Guenhwyvar auraient vraisemblablement un rôle majeur à tenir, luttant côte à côte.

La panthère fit quelques pas autour de la statuette, perdit peu à peu de sa substance et finit par s'évanouir en une fumée grise immatérielle.

* * *

Après avoir quitté le monde matériel, Guenhwyvar s'engagea dans un long et étroit tunnel sinueux, le chemin argenté qui la conduirait sur le plan Astral. Elle se mit à trotter tranquillement, peu pressée de s'en aller et trop fatiguée pour courir à fond de train. Ce trajet n'était de toute façon pas très long et il ne s'y produisait jamais rien.

Alors qu'elle abordait une longue courbe, Guenhwyvar s'arrêta net, oreilles aplaties.

Le tunnel était en feu.

Dans ces flammes bondissaient des silhouettes diaboliques, des fiélons visiblement peu soucieux de la présence de la panthère. Guenhwyvar avança encore de deux petits pas. Elle ressentait la chaleur intense, elle voyait ces fiélons enflammés et entendait leurs rires, tandis qu'ils continuaient à brûler les parois circulaires.

Un souffle d'air révéla au félin que le tunnel avait été percé, quelque part dans le vide qui séparait les plans d'existence. Des fiélons enflammées furent étirés puis aspirés. Les flammes restantes dansaient avec violence, bondissantes et vacillantes, semblant complètement s'enfuir avant de s'élever ensemble en une vague, soudaine et brutale. Le souffle, plus agressif derrière Guenhwyvar, la contraignit à avancer, comme il poussait tout ce qui se trouvait dans le tunnel à s'engouffrer dans la brèche, dans le néant.

Guenhwyvar devina d'instinct que, si elle cédait à cette force, elle n'en reviendrait pas et deviendrait une chose perdue, impuissante, errant entre les plans.

Elle planta ses griffes dans le sol et se mit à reculer, lentement, luttant contre la tornade centimètre après centimètre, sa fourrure noire et lustrée hérissée à contre-poil.

Un pas en arrière.

Le tunnel était lisse et dur, ce qui n'aidait pas la panthère à y planter ses griffes. Ses pattes s'agitèrent de plus en plus, hélas, inévitablement, le félin commença à glisser vers les flammes et le trou.

* * *

— Qu'y a-t-il ? demanda Catti-Brie, voyant la perplexité de Drizzt, alors qu'il ramassait la figurine.

— Elle est chaude, répondit-il. La statuette est chaude.

Catti-Brie fronça à son tour les sourcils, soudain saisie d'une terrible appréhension, une sensation qu'elle ne comprenait pas.

— Rappelle Guen ! souffla-t-elle.

C'était exactement ce qu'avait en tête Drizzt, tout aussi effrayé. Il posa la figurine sur le sol et appela la panthère.

* * *

Guenhwyvar entendit l'appel, auquel elle voulut désespérément répondre, mais elle était désormais trop proche de la brèche. De violentes flammes dansaient très haut et lui brûlaient la tête. Quant au souffle, il était plus puissant que jamais, tandis qu'il n'y avait rien, absolument rien, à quoi elle pouvait se raccrocher.

La panthère n'ignorait ni la peur ni le chagrin. Plus jamais elle ne répondrait à l'appel de Drizzt, plus jamais elle ne chasserait aux côtés du rôdeur dans les forêts qui bordaient Castelmithral, plus jamais elle ne ferait la course dans les montagnes avec Drizzt et Catti-Brie.

Elle avait déjà éprouvé de la peine auparavant, quand certains de ses précédents maîtres avaient trouvé la mort, mais cette fois, il lui serait impossible de remplacer Drizzt. Ni Catti-Brie, Régis ou même Bruenor, la créature la plus contrariante qu'elle connaissait, avec qui elle entretenait une relation d'amour-haine qui lui avait offert de nombreuses heures de taquineries et de plaisir.

Elle se souvint de ce jour, quand Drizzt lui avait demandé de s'étendre sur Bruenor, endormi, pour y faire une sieste ! Comme le nain avait crié !

Les flammes commençaient à mordre le visage de Guenhwyvar qui, à travers la brèche, apercevait désormais le vide qui l'attendait.

De quelque part, très loin, au-delà de l'écran que formait le vent qui hurlait, survint un nouvel appel de Drizzt, un appel

auquel le félin ne put répondre.

7
La faute de baenre

Uthegental Armgo, le protecteur et maître d'armes des Barrison del'Armgo, la Deuxième Maison de Menzoberranzan, n'était pas le drow préféré de Jarlaxle. Pour tout dire, Jarlaxle n'était même pas certain qu'il soit réellement un drow. Culminant à près d'un mètre quatre-vingts, le torse musclé et approchant les quatre-vingt-dix kilos, Uthegental était l'elfe noir le plus imposant de Menzoberranzan, l'un des plus massifs représentants de cette race, habituellement composée d'être sveltes, jamais vus en Outreterre. Le féroce maître d'armes ne se distinguait toutefois pas seulement par sa taille. Si Jarlaxle était considéré comme quelqu'un d'excentrique, Uthegental était tout simplement effrayant ; ses cheveux blancs étaient coupés ras, hérissés grâce à une épaisse et gélatineuse substance obtenue en faisant bouillir des pis de rothés, son nez osseux percé par une bague en mithral et chacune de ses joues percée d'une épingle dorée.

Armé d'un trident, du même noir que les fines plaques de la cotte de mailles qu'il portait, il était également équipé d'un filet – magique, à ce que l'on disait – accroché à sa ceinture, aisément accessible.

Jarlaxle fut au moins soulagé de constater qu'Uthegental n'arborait pas ses peintures de guerre ce jour-là, des stries zébrées d'une teinture, dont le mercenaire ignorait qu'elle reflétait le rouge et le jaune dans le spectre ordinaire comme dans l'infrarouge. Il était de notoriété publique à Menzoberranzan qu'Uthegental, en plus de tenir le rôle de protecteur de la Mère Matrone Mez'Barris, frayait avec de nombreuses drows Barrison del'Armgo. La Deuxième Maison voyant en lui un élément de reproduction, la pensée de dizaines

de petits Uthegental courant de tous côtés fit naître une expression amère sur le visage de Jarlaxle.

— La magie est devenue folle et pourtant je reste fort ! gronda le peu commun maître d'armes, son front perpétuellement ridé lui donnant une allure encore plus impressionnante.

Il redressa un bras et plia le coude, faisant fièrement jouer ses muscles durs comme de la pierre.

Jarlaxle prit un instant pour se rappeler où il se trouvait ; chez lui, dans ses propres quartiers, assis derrière son bureau et secrètement entouré d'une dizaine de soldats de Bregan D'aerthe, extrêmement redoutables et indéniablement fidèles. Même sans tenir compte de ses alliés dissimulés, le bureau du mercenaire était équipé de plus d'un piège mortel à destination des invités envahissants. Enfin, Jarlaxle lui-même n'était pas le dernier des combattants, bien évidemment. Une petite partie de lui-même – *minuscule* – se demandait tout de même comment il lui serait possible de se montrer à la hauteur d'Uthegental en cas d'affrontement.

Rares étaient les guerriers, drows ou autres, capables d'intimider le chef mercenaire, et pourtant ce dernier s'autorisait une certaine humilité devant ce fou dangereux.

— *Ultrin Sargtlin !* poursuivit Uthegental.

Dantrag Baenre désormais mort, il pouvait à juste titre revendiquer cette appellation, ce terme drow signifiant « guerrier suprême ». Jarlaxle avait souvent imaginé le combat que la quasi-totalité des elfes noirs de Menzoberranzan pensait un jour se voir offrir ; l'affrontement entre Uthegental et Dantrag, les ennemis jurés.

Dantrag avait été le plus vif – plus vif que quiconque –, mais la force et la taille d'Uthegental auraient fait de ce dernier le favori du mercenaire, si un tel combat avait dû avoir lieu. L'on disait que, lorsqu'il entrait dans sa rage de combat, Uthegental avait la force d'un géant. Ce terrifiant maître d'armes était si coriace que quand il affrontait une créature inférieure, comme un esclave gobelin, il laissait toujours son adversaire frapper le premier, sans jamais tenter de parer l'assaut, encaissant le coup et montrant sa douleur avant de découper son ennemi, membre

après membre. À la suite de quoi il en faisait accommoder les organes les plus goûteux pour son dîner.

Cette idée fit frissonner Jarlaxle, qui chassa ces images de son esprit, se rappelant qu'Uthegental et lui devaient parler d'affaires plus importantes.

— Aucun maître d'armes, aucun drow, dans tout Menzoberranzan, ne peut s'élever contre moi ! se vanta Uthegental, sans autre raison, d'après le mercenaire, que l'envie d'exprimer son orgueil démesuré.

Il poursuivit, encore et encore, sans s'interrompre. Même s'il songeait à lui demander à quoi cela rimait, Jarlaxle garda le silence, persuadé que l'envoyé de la Deuxième Maison finirait par accepter une discussion sérieuse.

Soudain, Uthegental mit un terme à son discours et s'empara d'une gemme posée sur le bureau qui servait de presse-papiers au mercenaire, puis il prononça un mot. Jarlaxle ne le comprit pas mais son œil aiguisé remarqua un léger tremblotement sur la broche de l'immense drow, sur laquelle figurait l'emblème de la Maison Barrison del'Armgo. Uthegental leva alors la pierre et la serra de toutes ses forces. Les muscles de son bras se contractèrent et gonflèrent mais la gemme ne se brisa pas.

— Je devrais être capable d'écraser ça ! gronda-t-il. La magie et le pouvoir avec lesquels Lolth m'a béni auraient dû me le permettre !

— Réduite en poudre, la gemme ne servirait plus à rien, répondit Jarlaxle avec flegme.

Où veut-il en venir ? se demanda-t-il. Bien entendu, d'étranges choses s'étaient produites dans le domaine de la magie, et ce dans tous les quartiers de la cité. Il comprenait mieux les fanfaronnades précédentes du maître d'armes, qui était en effet toujours fort, mais plus *aussi* fort, un détail qui le tracassait manifestement au plus haut point.

— La magie ne fonctionne plus, dit Uthegental. Elle ne fonctionne plus nulle part. Les prêtresses s'agenouillent, en prière, sacrifient des drows les uns après les autres, mais rien de ce qu'elles font ne leur apporte le moindre signe de Lolth ou de ses serviteurs. La magie ne fonctionne plus et c'est la faute de Matrone Baenre !

Jarlaxle ne manqua pas de remarquer la façon dont son interlocuteur répétait ce qu'il disait. *Sans doute pour se souvenir de quoi il parle*, estima-t-il, son expression reflétant avec à-propos son opinion de l'intelligence dont Uthegental faisait preuve, lequel, évidemment, restait à des lieues de saisir un détail aussi subtil.

— Tu ne peux pas en être certain, répondit le mercenaire.

Il ne faisait aucun doute que l'accusation portée par Uthegental émanait de Matrone Mez'Barris elle-même. De nombreux points s'éclaircissaient désormais ; Jarlaxle devinait notamment que Mez'Barris avait envoyé Uthegental afin de jauger Bregan D'aerthe, de se rendre compte si le temps était venu de renverser Baenre. Les paroles d'Uthegental pouvaient être considérées comme accablantes pour la Maison Barrison del'Armgo, mais cela était tempéré par le fait qu'il parlait systématiquement à tort et à travers, le plus souvent pour s'enorgueillir.

— C'est Matrone Baenre qui a laissé ce sale Do'Urden s'échapper ! beugla-t-il. C'est elle qui présidait le grand rituel qui n'a pas fonctionné ! Comme la magie, qui ne fonctionne plus !

Vas-y, répète-le encore une fois, pensa Jarlaxle, qui eut la sagesse de conserver pour lui cette remarque ironique. En cet instant, il n'était pas simplement agacé par l'ignorance dont faisait preuve Uthegental, mais surtout par le fait que ce raisonnement était largement répandu dans la cité. D'après lui, les elfes noirs de Menzoberranzan se limitaient en permanence à cause de leur entêtement aveugle ; pour eux, tout devait avoir une signification profonde, ils imaginaient quelque grand dessein de la Reine Araignée derrière chacun de leurs gestes. Ils étaient persuadés que, si Drizzt Do'Urden avait renié Lolth et s'était enfui, ce n'était que parce que la déesse avait souhaité la chute de la Maison Do'Urden, tout comme elle avait ensuite voulu que les autres ambitieuses Maisons relèvent le défi consistant à capturer le renégat.

Cette philosophie, pour le moins restrictive, écartait toute liberté de pensée. Lolth jouait certainement un rôle dans la chasse lancée sur Drizzt, tout comme elle était certainement

mécontente de l'incident survenu au cours du grand rituel, si toutefois elle avait pris la peine de s'y intéresser ! Croire que tout ce qui se produisait ces derniers temps était entièrement lié à cet événement – qui n'était en fin de compte que mineur, en regard des cinq mille ans que comptait l'histoire de Menzoberranzan – relevait de l'orgueil et de la stupidité ; les habitants de la cité drow semblaient penser que le multivers tournait autour d'eux.

— Dans ce cas, pourquoi la magie ne fonctionne-t-elle plus dans chaque maison ? hasarda Jarlaxle. Pourquoi pas seulement chez les Baenre ?

Le maître d'armes secoua vivement la tête et ne chercha même pas à réfléchir à cette question.

— Nous avons déçu Lolth et nous voilà punis ! déclara-t-il. Si seulement c'était *moi* qui avais affronté ce rebelle plutôt que le pitoyable Dantrag Baenre !

Jarlaxle aurait bien aimé voir ça ! Drizzt Do'Urden face à Uthegental. Le simple fait d'imaginer un tel combat lui procura des frissons dans le dos.

— Tu ne peux pas nier que Dantrag bénéficiait des faveurs de Lolth, ce qui n'était certainement pas le cas de Drizzt Do'Urden, dit-il. Comment se fait-il alors que Drizzt l'ait emporté ?

Uthegental fronça les sourcils avec sévérité, au point que ses yeux rouges brillants disparurent presque entièrement. Cela incita le mercenaire à se montrer prudent et à ne pas pousser cette brute trop loin dans ce raisonnement. Soutenir Matrone Baenre était une chose, secouer les fondations du monde entier d'un esclave aveuglé par la religion en était une autre.

— Tout finira par s'arranger, assura-t-il. Partout à Arach-Tinilith, dans toute l'Académie, ainsi que dans chaque chapelle de chaque Maison, des prières sont envoyées à Lolth.

— Ces prières ne reçoivent pas de réponse, lui rappela aussitôt Uthegental. Lolth est en colère après nous et ne s'adressera plus à nous tant que nous n'aurons pas puni ceux qui l'ont offensée.

Ces prières ne sont peut-être même pas entendues, songea Jarlaxle. Contrairement à la plupart des autres drow, généralement xénophobes au possible, de Menzoberranzan, il

ne perdait pas de vue le monde extérieur. Ses contacts lui avaient appris que les prêtres svirfnebelins de Blingdenpierre rencontraient des difficultés similaires lors de leurs célébrations ; la magie des gnomes des profondeurs était également devenue incontrôlable. Jarlaxle était persuadé qu'il s'était passé quelque chose au panthéon, ainsi que dans la structure même de la magie.

— Ce n'est pas Lolth, dit-il, sûr de lui.

Devant l'air stupéfait d'Uthegental, les yeux écarquillés, et comprenant exactement ce qui était en jeu, à savoir la hiérarchie de la cité dans son ensemble et peut-être les vies de la moitié des drows de Menzoberranzan, Jarlaxle enchaîna sans attendre :

— Ou plutôt, ce n'est pas *seulement* Lolth. Quand tu retourneras dans la cité, observe Narbondel, dit-il, faisant allusion au pilier rocheux qui servait d'horloge à Menzoberranzan. En ce moment même, alors qu'il devrait afficher la faible lueur froide de la nuit, il brille et chauffe plus que jamais, à tel point qu'il peut être repéré sans vision sensible à la chaleur ; tout drow qui s'en approche trop ne peut le regarder dans le spectre infrarouge, au risque d'être aveuglé.

» Pourtant, Narbondel est enchanté par un magicien et non pas par une prêtresse.

Jarlaxle s'interrompit, espérant que ce crétin d'Uthegental avait suivi son raisonnement.

— Tu doutes que Lolth puisse agir sur l'horloge ? gronda le maître d'armes.

— Je doute qu'elle en ait l'envie ! répliqua le mercenaire avec véhémence. La magie de Narbondel est séparée de celle de Lolth, elle l'a toujours été. Avant Gromph Baenre, certains parmi les précédents Archimages de Menzoberranzan n'étaient même pas des adeptes de Lolth !

Il faillit ajouter que Gromph n'était lui non plus pas extrêmement dévot mais décida de conserver pour lui ce détail. Il était en effet inutile de donner à la Deuxième Maison, désespérée, des raisons d'imaginer que la Maison Baenre bénéficiait encore moins des faveurs de la Reine Araignée.

— Considère aussi les *lueurs féeriques* qui illuminent chaque

structure, poursuivit Jarlaxle, qui avait remarqué, à en croire la façon dont le drow géant fronçait les sourcils, que celui-ci semblait soudain plus intéressé que furieux, un spectacle peu fréquent. Elles clignotent sans cesse, jusqu'à parfois s'éteindre tout à fait. Je te parle des *lueurs féeriques* des magiciens, pas de la magie des prêtresses, et qui ornent toutes les Maisons, pas uniquement la Maison Baenre. Ces événements nous dépassent, je t'assure, ils vont bien au-delà du grand rituel. Dis à Matrone Mez'Barris, avec tout mon respect, que je ne pense pas que Matrone Baenre soit responsable de tout cela. Je ne pense pas que la solution consiste à déclarer la guerre à la Première Maison. Pas tant que Lolth en personne ne nous en donne pas l'ordre clair.

Uthegental reprit son habituelle mine renfrognée. *Il est frustré, c'est normal*, estima Jarlaxle. Les drows les plus intelligents de Menzoberranzan et les svirfnebelins les plus intelligents de Blingdenpierre l'étaient également. Rien de ce qu'il pourrait ajouter ne ferait changer d'avis le maître d'armes, rien ne lui ôterait l'envie, le désir sauvage, d'attaquer la Maison Baenre. D'un autre côté, convaincre Uthegental n'était pas sa priorité. Il devait simplement s'assurer que ce dernier dise ce qu'il fallait à son retour à la Maison Barrison del'Armgo. Le simple fait que Mez'Barris ait envoyé un émissaire si éminent, son protecteur et maître d'armes, révélait à Jarlaxle qu'elle ne mènerait pas un complot contre Baenre sans l'aide – ou au moins l'approbation – de Bregan D'aerthe.

— Je m'en vais, dit Uthegental.

Ces paroles étaient les plus agréables que le mercenaire entendait depuis l'instant où ce sauvage avait posé le pied sur son territoire.

Jarlaxle ôta son chapeau au large rebord et se passa les mains sur son crâne chauve, tandis qu'il s'affalait confortablement sur sa chaise. Il lui était impossible de deviner la portée des événements. Dans l'apparent chaos de la structure de la réalité, Lolth avait peut-être elle-même été détruite. *Ce ne serait pas une mauvaise chose*, songea-t-il.

Il espérait tout de même que les choses s'arrangeraient, comme il l'avait dit à Uthegental. Il avait en effet compris que la

requête – car c'était bien une requête – de ce dernier de partir en guerre lui serait de nouveau exposée, puis encore et encore, et serait chaque fois empreinte de davantage de désespoir. Tôt ou tard, la Maison Baenre serait attaquée.

Quand Matrone Baenre projetait de bâtir une alliance afin d'envoyer une armée conquérir Castelmithral, elle avait vu K'yorl Odran, Mère Matrone de la Maison Oblodra, la Troisième de la cité, peut-être la plus dangereuse. Jarlaxle repensa à cette rencontre dont il avait été le témoin. Baenre, alors en position dominante et jouissant pleinement des faveurs de Lolth, avait ouvertement insulté K'yorl et la Troisième Maison, puis contraint l'imprévisible Mère Matrone à rejoindre son alliance à force de menaces à peine voilées.

K'yorl ne l'oublierait jamais, Jarlaxle en était certain. Il était tout à fait possible qu'elle pousse Mez'Barris del'Armgo à agresser la Maison Baenre.

Jarlaxle adorait le chaos, il prospérait dans la confusion générale, cependant ce scénario commençait à sérieusement l'inquiéter.

* * *

Contrairement aux estimations habituellement correctes de Jarlaxle, K'yorl Odran n'était pas occupée à pousser Matrone Mez'Barris à déclarer la guerre à la Maison Baenre. À l'inverse, K'yorl se démenait durement pour empêcher un tel conflit et rencontrait en secret les Mères Matrones des six autres Maisons régnantes, classées derrière la Maison Baenre. À l'exception de Ghenni'tiroth Tlabbar, la Matrone de la Maison Faen Tlabbar, la Quatrième Maison, que K'yorl ne supportait pas et en qui elle n'avait pas confiance. K'yorl n'avait pas pour autant pardonné ses insultes à Matrone Baenre, pas plus qu'elle ne fut effrayée par les étranges événements. Loin de là.

S'ils n'avaient pas disposé d'un efficace réseau d'informateurs en dehors de la Maison Oblodra et si quelques signes évidents n'étaient pas apparus, comme l'état de Narbondel et celui des *lueurs féeriques* clignotantes, les membres de la Troisième Maison n'auraient même pas

remarqué que quelque chose n'allait pas. Et pour cause, les pouvoirs de la Maison Oblodra ne provenaient ni de magiciens ni de prières adressées à la Reine Araignée. Les Oblodra étaient thaumaturges. Leurs pouvoirs résultaient de forces internes de l'esprit et, jusqu'à présent, ils n'étaient pas affectés par le Temps des Troubles.

K'yorl ne pouvait pas laisser le reste de la cité apprendre ce détail. Sous ses ordres, une vingtaine de prêtresses s'acharnaient à contraindre les équivalents psioniques des *lueurs féeriques* à clignoter, comme cela se produisait dans les autres maisons. Aux yeux de Mez'Barris et des autres Mères Matrones, elle paraissait aussi agitée et nerveuse qu'elles.

Elle devait donc calmer le jeu et freiner les envies de conspiration. Car quand elle serait certaine que la perte de la magie n'était pas une ruse sournoise, sa famille frapperait… seule. Peut-être commencerait-elle par se venger de la Maison Faen Tlabbar, pour toutes les années au cours desquelles elle avait dû se contenter d'observer les actes ambitieux de cette famille, ou peut-être s'en prendrait-elle directement à cette maudite Baenre.

Quoi qu'il en soit, la perfide Mère Matrone entendait bien frapper seule.

* * *

À l'intérieur de la grande chapelle de sa maison, Matrone Baenre était assise, raide, sur une chaise disposée sur l'estrade centrale surélevée et éclairée par des torches. À sa gauche se trouvait sa fille Sos'Umptu, responsable de ce lieu de culte drow des plus sacrés, tandis que Triel, sa fille aînée et Maîtresse Matrone de l'Académie drow, se tenait à sa droite. Toutes trois, le regard tourné vers le haut, contemplaient l'illusion installée par Gromph, qui avait cessé de se transformer continuellement et de passer d'une forme drow à une forme arachnide et vice versa ; elle se trouvait désormais bloquée quelque part entre ces deux images, ce qui semblait refléter la suspension des pouvoirs ayant hissé la Maison Baenre jusqu'à sa position dominante.

Non loin de là, les esclaves gobelins et minotaures

poursuivaient le travail de réparation du dôme. Toutefois Matrone Baenre avait perdu tout espoir ; réparer les dégâts subis par sa chapelle ne changerait rien aux étranges et terribles événements survenus à Menzoberranzan. Elle avait fini par croire le raisonnement de Jarlaxle, selon lequel quelque chose de plus important que l'échec d'un grand rituel, ajouté à l'évasion d'un unique drow rebelle, en était responsable. Elle en était arrivée à penser que ce qui se produisait à Menzoberranzan était peut-être révélateur de l'état du monde entier, du multivers dans son ensemble, ce qui dépassait nettement ses compétences.

Cela ne lui rendait pas pour autant les choses plus faciles. Si les autres Maisons ne partageaient pas son sentiment, elles tenteraient de la sacrifier pour rétablir l'ordre général. Elle jeta un bref coup d'œil à ses filles ; Sos'Umptu comptait parmi les drows les moins ambitieuses qu'elle ait jamais connues, aussi ne la craignait-elle pas trop. D'un autre côté, Triel pouvait se montrer plus dangereuse. Même si elle était visiblement toujours satisfaite de sa vie de Maîtresse Matrone de l'Académie, un rang d'une importance certaine, en tant que fille aînée, il était largement admis qu'elle régnerait un jour sur la Première Maison.

Triel était patiente, comme sa mère, mais, toujours comme sa mère, elle savait réfléchir. Si elle en arrivait à estimer qu'il était nécessaire d'évincer sa mère du trône de la Maison Baenre pour restaurer le nom et le rang de la famille, elle agirait alors sans pitié.

C'est pour cette raison que Matrone Baenre l'avait fait venir de l'Académie pour la retrouver ici, dans la chapelle. Cet endroit étant le territoire de Sos'Umptu, la demeure de Lolth, Triel n'oserait pas frapper sa mère en ce lieu.

— Je prévois de lancer un message, depuis l'Académie, incitant chaque maison à ne pas en agresser d'autres durant cette période troublée, proposa Triel, brisant ainsi le silence virtuel (aucune des Baenre ne portant attention aux coups de marteaux et aux grognements émis par les esclaves qui s'affairaient sur le toit courbé, à moins de trente mètres de là).

Elles ne remarquèrent rien non plus quand, par simple

plaisir, un minotaure fit basculer dans le vide un gobelin, qui ne survécut pas à sa chute.

Matrone Baenre inspira profondément et médita ces paroles, ainsi que leur signification cachée. Il était normal que Triel émette cet appel ; l'Académie était peut-être la force la plus à même de calmer Menzoberranzan. Mais pourquoi Triel avait-elle choisi ce moment pour le révéler à sa mère ? Pourquoi n'avait-elle pas attendu d'être prête à lancer ouvertement son message à toute la cité ?

Triel essayait-elle de la rassurer ? Ou tout simplement de la surprendre ?

Ces pensées s'agitèrent dans l'esprit de Matrone Baenre, jusqu'à se heurter les unes aux autres, ce qui fit naître en elle un accès de paranoïa qui la laissa tremblante. S'obligeant à être plus rationnelle, elle comprit ce qu'il y avait d'auto destructeur à essayer de déchiffrer un message dans chaque mot ou de deviner qui dans son entourage pouvait ne pas être un ennemi, voire même devenir un allié. Mais Matrone Baenre perdait espoir. Quelques semaines plus tôt, elle s'était trouvée au sommet de sa puissance, elle avait uni la cité sous sa bonne volonté en vue d'un assaut massif sur le complexe nain de Castelmithral, près de la surface.

Comme cela s'était vite envolé ! Aussi rapidement que la chute d'une stalactite de la voûte de la caverne sur sa chapelle adorée.

Cela dit, elle n'était pas encore battue. Matrone Baenre n'avait pas vécu plus de deux mille ans pour renoncer là. Maudite Triel, si réellement elle complotait pour s'emparer du trône. Qu'elles soient toutes maudites !

La Mère Matrone frappa sèchement ses mains l'une contre l'autre et ses filles sursautèrent toutes les deux de surprise quand une monstruosité bipède, de la taille d'un homme, fit son apparition, juste devant elles, drapée dans une somptueuse robe flottante d'un rouge cramoisi. La tête violacée de cette créature évoquait une pieuvre, si l'on exceptait le fait que seuls quatre fins tentacules s'agitaient autour d'un orifice rond et pourvu de quantité de dents, tandis que ses yeux sans pupilles étaient d'un blanc laiteux.

L'illithid, qu'on appelait également flagelleur mental, n'était pas un inconnu pour les filles Baenre, loin de là. El-Viddenvelp, ou Methil, comme on avait l'habitude de le nommer, était depuis de nombreuses années le conseiller de Matrone Baenre. Remises de leur surprise, Sos'Umptu et Triel jetèrent toutes deux des regards étonnés à leur mère.

— *Salutations, Triel*, émit l'illithid par télépathie. *Ainsi qu'à toi, bien entendu, Sos'Umptu, ici, chez toi.*

Les deux filles hochèrent la tête et lui répondirent de la même façon, sachant qu'il captait leurs pensées aussi clairement que si elles s'exprimaient à voix haute.

— Idiotes ! leur cria soudain Matrone Baenre, qui bondit de son siège et se retourna, ses traits vieillis affichant une férocité certaine. Comment allons-nous survivre si deux de mes principales commandantes et plus proches conseillères sont si stupides ?

Sos'Umptu, honteuse et troublée, se cacha le visage derrière la large manche de son épaisse robe violet et noir.

Quant à Triel, plus calme et expérimentée que sa jeune sœur, elle ressentit dans un premier temps le même choc mais comprit rapidement où sa mère voulait en venir.

— L'illithid n'a pas perdu ses pouvoirs, dit-elle, à la suite de quoi Sos'Umptu jeta un regard curieux par-dessus son bras.

— Absolument pas, reconnut Matrone Baenre, sur un ton qui n'avait rien d'enjoué.

— Alors nous bénéficions d'un avantage, osa dire Sos'Umptu, avant d'enchaîner sans hésiter. Car Methil nous est fidèle. (Il lui était en effet inutile de masquer ses sentiments réels derrière des demi-vérités puisque l'illithid était capable de lire ses pensées.) Or il est le seul de son espèce à Menzoberranzan.

— Mais il n'est pas le seul à se servir de tels pouvoirs ! rugit Matrone Baenre, poussant ainsi sa fille à se recroqueviller de nouveau sur sa chaise.

— K'yorl..., haleta Triel. Si Methil possède encore ses pouvoirs...

— Alors tous les Oblodra aussi, acheva Baenre, la mine sévère.

— *Ils exercent leurs pouvoirs en permanence*, leur confirma

Methil par télépathie. *Les illuminations de la Maison Oblodra ne clignoteraient pas sans les ordres mentaux des sorcières de K'yorl.*

— Est-il possible d'en être certain ? s'enquit Triel.

En effet, la perte de magie s'effectuait sans aucune ligne directrice ; on assistait à une pagaille chaotique. Methil n'avait peut-être simplement pas encore été touché ou peut-être était-ce le cas et l'ignorait-il. Il était également possible que les illuminations des Oblodra, bien que différentes par nature des *lueurs féeriques* qui brillaient sur les autres domaines, aient été prises dans la même tourmente.

— *Les pouvoirs psioniques peuvent être ressentis par les créatures psioniques*, lui assura l'illithid. *La Troisième Maison déborde d'énergie.*

— Et K'yorl laisse croire que ce n'est pas le cas, conclut Matrone Baenre sur un ton venimeux.

— Elle compte attaquer par surprise, déduisit Triel, ce qu'approuva sa mère d'un hochement de tête.

— Et Methil ? intervint Sos'Umptu, optimiste. Ses pouvoirs sont considérables.

— Methil est largement à la hauteur de K'yorl, affirma Matrone Baenre à sa fille, même si le flagelleur mental faisait de même de son côté en transmettant en silence de la confiance à la drow. Seulement, K'yorl n'est pas la seule Oblodra à disposer de pouvoirs psioniques.

— Combien sont-elles ? demanda Triel, ce à quoi Matrone Baenre ne répondit que par un haussement d'épaules.

— *Beaucoup*, précisa Methil par la pensée.

Consciente que ce dernier avait perçu la pensée qui venait de survenir dans son esprit, Triel l'exprima à haute voix, sur un ton très suspicieux :

— Quel camp choisira Methil si les Oblodra se dressent contre nous ? (L'espace d'un instant, Matrone Baenre fut choquée par l'audace de sa fille, puis elle comprit que celle-ci n'avait guère eu le choix quant à divulguer ou non ses doutes.) Et nous offrira-t-il le renfort que constitueraient ses alliés de la caverne illithide, proche d'ici ? Il est certain que si une centaine d'entre eux nous soutenaient aujourd'hui, alors que nous en

avons besoin…

Rien n'émanait de Methil, pas le moindre soupçon de communication télépathique, ce qui suffisait à répondre à la question des Baenre.

— Nos problèmes ne concernent pas les flagelleurs mentaux, dit Matrone Baenre.

C'était l'exacte vérité, ce qu'elle n'ignorait pas. Elle avait tenté d'enrôler les illithids pour son raid sur Castelmithral, leur promettant alors des richesses et une alliance sûre, mais les motivations de ces créatures d'un autre monde et à tête de pieuvre étaient très éloignées de celles des elfes noirs ou de l'ensemble des races de l'Outreterre. Matrone Baenre n'avait jamais réussi à les comprendre, et ce malgré les années passées à traiter avec Methil. Elle n'avait rien obtenu de mieux de leur part pour sa campagne capitale qu'un accord limité ; Methil et deux autres illithids l'accompagneraient en échange de cent kobolds et d'une vingtaine de drows mâles pour servir en tant qu'esclaves la communauté illithide, dans leur étroite cité-caverne.

Il n'y avait pas grand-chose à ajouter. Les gardes de la maison étaient prêts à agir. Chaque drow qui n'était pas chargé d'une mission était plongé dans des prières réclamant l'aide de la Reine Araignée. La Maison Baenre faisait tout son possible pour éviter le désastre, et pourtant, Matrone Baenre ne pensait pas qu'ils y parviendraient. K'yorl était déjà venue la trouver sans prévenir à plusieurs reprises et avait en ces occasions franchi la clôture et les nombreux pièges magiques disposés autour du complexe. La Mère Matrone de la Maison Oblodra avait agi de la sorte dans l'intention de la railler alors que, en vérité, il ne lui restait plus beaucoup de pouvoir quand elle arrivait devant Matrone Baenre. *Que pourrait-elle faire maintenant que ces barrières magiques sont tombées ?* s'inquiétait Baenre. Comment cette dernière pourrait-elle résister à la thaumaturge sans sa propre magie pour la contrer ?

Son unique défense semblait réduite à Methil, une créature en qui elle n'avait jamais eu confiance et qu'elle n'avait jamais comprise.

Ses chances lui paraissaient minces.

8
Manifestations de magie

Guenhwyvar souffrait. Elle éprouvait une douleur qui dépassait tout ce qu'elle avait connu. Pire encore, elle était désespérée. Totalement désespérée. Elle était une créature issue de la magie, la manifestation de la force de vie d'un animal appelé panthère sur Toril. L'étincelle même de la vie de l'immense félin dépendait de la magie, tout comme le tunnel qui avait permis à Drizzt et à d'autres avant lui de l'invoquer sur le plan matériel.

La magie s'effilochait. Le tissage qui soudait la trame universelle en un motif mystique et établi était déchiré.

Guenhwyvar était désespérée.

Elle entendait l'appel incessant de Drizzt, sa supplique. Le drow avait deviné que l'animal rencontrait des ennuis et sa voix reflétait son inquiétude. Au fond de son cœur, lié à sa compagne féline, Drizzt Do'Urden avait pris conscience qu'il allait définitivement perdre Guenhwyvar.

Cette pensée effrayante rendit à la panthère un peu d'espoir et de détermination. Elle se concentra sur Drizzt et visualisa une image de la douleur qu'elle éprouverait si elle ne pouvait jamais retourner auprès de son maître adoré. Tout en grondant sourdement, pleine de défi, elle racla le sol de ses pattes arrière avec tant de force que plusieurs griffes se plantèrent dans la surface dure et lisse avant d'être arrachées.

La douleur ne freina pas Guenhwyvar, pas alors qu'elle la comparait à la réalité du fait de basculer dans ces flammes et d'être éjectée hors du tunnel, le seul lien avec le monde matériel et Drizzt Do'Urden.

La lutte se poursuivit plus longtemps qu'aurait dû résister la plus puissante des créatures. Malheureusement, même si elle

n'avait pas davantage glissé en direction du trou, la panthère n'avait pas non plus repris de terrain du côté de son maître, qui implorait son retour.

Enfin, épuisée, Guenhwyvar jeta un regard triste et impuissant par-dessus son épaule, les muscles tremblants, puis renonça.

Elle fut aspirée par la brèche enflammée.

* * *

Matrone Baenre faisait avec nervosité les cent pas dans la petite pièce. Elle s'attendait à tout moment à voir surgir un garde lui annonçant que le domaine était envahi, et que la cité entière s'était unie contre sa Maison et lui reprochait les catastrophes qui s'étaient abattues.

Pas si longtemps auparavant, Baenre avait rêvé de conquêtes, elle avait aspiré au pouvoir suprême. Castelmithral s'était trouvé à sa portée et, mieux encore, la cité avait semblé prête à se ranger derrière elle.

Elle estimait aujourd'hui qu'elle ne parviendrait même pas à conserver sa propre Maison, l'empire Baenre, qui se dressait depuis cinq mille ans.

— Castelmithral, marmonna la drow malfaisante, comme si elle avait lâché un juron, comme si cet endroit éloigné était la cause de ses déboires.

Tandis que sa poitrine menue se soulevait sous ses inspirations forcées, elle porta les deux mains à son cou et en arracha la chaîne qui y était accrochée.

— Castelmithral ! cria-t-elle en s'adressant au pendentif aux allures de bague, façonné dans la dent de Gandalug Marteaudeguerre, le saint patron du clan de Bruenor, le véritable lien avec le monde de la surface.

Tous les drows, y compris les plus proches de Matrone Baenre, tenaient Drizzt Do'Urden pour le catalyseur de l'invasion, le prétexte qui avait conduit Lolth à accorder sa bénédiction à la dangereuse tentative que représentait une conquête si proche de la surface.

Drizzt n'était qu'une pièce de l'ensemble, peu importante,

car cette petite bague était le véritable détonateur. Elle renfermait l'esprit torturé de Gandalug, qui connaissait les habitudes de Castelmithral et du clan Marteaudeguerre. Matrone Baenre avait elle-même capturé le roi nain des siècles plus tôt et ce n'était qu'un hasard si un renégat de Menzoberranzan était entré en contact avec le clan de Bruenor, un hasard qui avait fourni une justification à la conquête dont elle rêvait depuis tant et tant de décennies.

Avec un cri de fureur, Baenre jeta la dent de l'autre côté de la pièce, puis recula, pétrifiée, quand l'objet explosa.

Atterrée, elle scruta le coin de la pièce où, dans la fumée qui se dissipait, un nain était agenouillé. La Mère Matrone se leva et secoua la tête d'incrédulité ; il ne s'agissait pas là d'un esprit invoqué mais bien du corps physique de Gandalug !

— Tu oses sortir ? hurla Baenre, dont la colère masquait la peur.

Lorsqu'elle avait autrefois invoqué la forme de Gandalug de sa cellule extra dimensionnelle, celui-ci n'était jamais véritablement apparu physiquement, et jamais nu. Sans le quitter des yeux, Baenre comprit que la prison du roi nain avait disparu ; il était revenu avec l'allure exacte qui était la sienne quand elle l'avait capturé, si l'on exceptait ses vêtements.

Le vieux nain meurtri leva les yeux sur celle qui l'avait emprisonné et torturé. Baenre s'était exprimée en langue drow et, bien sûr, Gandalug n'avait pas saisi le moindre mot, ce qui était loin d'être un problème puisqu'il n'écoutait pas. Les mots n'avaient plus de sens pour lui.

Luttant et grognant à chacun de ses mouvements douloureux, Gandalug se força à redresser le dos. Il ramena une jambe, puis l'autre, et se leva, déterminé. Il comprit alors que quelque chose avait changé. Après des siècles de tortures et surtout de vide, vague et gris, Gandalug Marteaudeguerre se sentait différent, il se sentait entier et réel. Depuis sa capture, le vieux nain avait subi une existence surréaliste : il avait vécu comme dans un rêve, cerné de visions aussi pénétrantes qu'effrayantes quand cette maudite vieille le rappelait, entre d'interminables périodes de néant, où l'espace, le temps et la pensée n'étaient qu'un long vide.

Mais à présent… À présent, Gandalug se sentait changé, il ressentait même les craquements de douleur de ses vieux os. Quelles merveilleuses sensations !

— Retourne d'où tu viens ! lui ordonna Baenre, cette fois en langue de la surface, dont elle s'était toujours servie pour communiquer avec lui. Retourne dans ta prison jusqu'à ce que je te rappelle !

Gandalug regarda autour de lui et aperçut la chaîne, abandonnée sur le sol. La dent semblait avoir disparu.

— J'crois qu'j'vais pas êt'd'accord, répondit le nain, dans son lourd et ancien dialecte, avant d'avancer d'un pas.

— Tu oses ? murmura Baenre, les yeux plissés, tout en brandissant une fine baguette.

Sachant à quel point ce nain pouvait être dangereux, elle ne perdit pas une seconde de plus et pointa l'objet sur lui en récitant une incantation ésotérique, décidée à faire apparaître une toile d'araignée qui s'abattrait sur l'ancien roi et le retiendrait prisonnier.

Rien ne se produisit.

Gandalug effectua un autre pas en avant, grondant tel un animal affamé à chaque centimètre gagné.

Baenre baissa ses yeux au regard d'acier, trahissant ainsi son effroi soudain. En tant que créature nourrie de magie, elle comptait dessus pour se protéger et vaincre ses ennemis. Les objets qu'elle possédait – et qu'elle portait en permanence – et son large répertoire de sorts lui permettaient de repousser pour ainsi dire n'importe quel ennemi, et d'écraser vraisemblablement un bataillon entier de guerriers nains endurcis. Hélas, sans ces artefacts et ses sorts ne fonctionnant plus, Matrone Baenre n'était plus qu'une pitoyable chose, flétrie et frêle, qui tentait un coup de bluff.

De toute façon, même la présence d'un titan devant lui n'aurait pas gêné Gandalug ; pour une raison qu'il ne comprenait pas, il était sorti de sa prison, il était libre, et dans son propre corps, il éprouvait une sensation oubliée depuis deux mille ans.

Baenre disposait encore de quelques ressources et, à vrai dire, certaines d'entre elles, comme cette poche qui renfermait

une horde d'araignées qui surgiraient à son appel, n'étaient pas encore tombées sous l'emprise du chaos et de ce filet magique qu'était le Temps des Troubles. Elle n'osa pas prendre le risque. Pas en cet instant, pas alors qu'elle était si vulnérable.

Elle fit demi-tour et se précipita vers la porte.

Les muscles noueux des puissantes jambes de Gandalug se contractèrent, le nain bondit et franchit les cinq mètres qui le séparaient de la porte avant sa tortionnaire.

Un poing s'abattit sur la poitrine de Baenre, lui coupant le souffle, et avant qu'elle puisse réagir, elle se retrouva soulevée, tournoyant au-dessus de la tête du nain fou de rage.

Puis elle fut projetée à travers la pièce et se fracassa contre le mur opposé.

— Je vais t'arracher la tête, lui promit Gandalug alors qu'il avançait tranquillement vers elle.

La porte s'ouvrit alors à la volée et Berg'inyon se rua dans la pièce. Gandalug se retourna pour lui faire face au moment où le drow dégainait ses lames jumelles. Époustouflé par ce qu'il voyait – comment un nain était-il arrivé à Menzoberranzan, jusque dans les appartements privés de sa mère ? –, Berg'inyon redressa ses épées quand Gandalug les empoigna, une de chaque main.

Si les fines lames du maître d'armes avaient encore été enchantées, elles auraient proprement fendu les mains du nain. Toutefois, même sans la magie perdue dans le tourbillon du chaos, les épées s'enfoncèrent profondément dans la chair.

Cela ne troubla guère Gandalug, qui écarta d'un geste les bras du drow élancé, lequel ne faisait pas le poids face à la force brute du nain. Ce dernier assena ensuite un coup de tête sur la souple armure, dont les anneaux devaient également leur efficacité à un enchantement.

Gandalug insista, encore et encore, jusqu'à ce que les grognements de Berg'inyon cèdent la place à des halètements poussifs, ce qui ne tarda pas. Le jeune Baenre commença à s'effondrer, à peine conscient d'avoir été dépossédé de ses épées par Gandalug, qui lui porta un dernier coup de tête. Le maître d'armes, que son adversaire ne retenait plus, s'écroula au sol.

Toujours sans tenir compte de ses sérieuses blessures aux

mains, Gandalug jeta l'une des épées de Berg'inyon d'un côté de la pièce avant de fermement ajuster sa prise sur l'autre et de se tourner vers Matrone Baenre, qui, toujours affalée contre le mur, tentait de reprendre ses esprits.

— T'as perdu ton sourire ? se moqua le nain en s'approchant d'elle. J'veux un sourire sur ton visage puant quand j'tiendrai ta tête, et rien d'autre, dans la main !

Le pas suivant qu'effectua Gandalug fut le dernier ; une horreur à tête de pieuvre se matérialisa devant lui, ses monstrueux tentacules agités dans sa direction.

Une stupéfiante vague d'énergie mentale le submergea, si bien qu'il en lâcha presque l'épée et secoua violemment la tête pour ne pas se laisser prendre.

Il grognait encore, sans cesser de secouer sa tête barbue, quand un deuxième assaut, puis un troisième, s'en prirent à ses sens. Il y aurait peut-être résisté, ainsi qu'aux deux autres qui suivirent, s'il avait su maintenir la rage qui bouillait en lui. Hélas pour Gandalug, cette rage se mêla bientôt de confusion et se fit moins puissante, ce qui ne suffit pas pour prendre le dessus sur les intrusions du puissant illithid.

Le nain n'entendit pas l'épée de facture drow tomber par terre, pas plus qu'il n'entendit Matrone Baenre crier à Methil et Berg'inyon, qui se remettait, de ne pas le tuer.

Baenre était effrayée, terrorisée par ces changements survenus dans la magie et qu'elle ne comprenait pas. Toutefois, cet effroi n'empêcha pas son côté malfaisant de s'exprimer. Pour quelque raison obscure, Gandalug était revenu à la vie, dans son propre corps et libéré de la bague, qui s'était visiblement désintégrée.

Ce mystère n'empêcherait pas Baenre de faire payer son agression et ses insultes à ce nain. Elle était passée maître dans l'art de torturer un esprit, mais les prouesses qu'elle savait accomplir dans ce domaine n'étaient que peu de chose par rapport à ses capacités de faire souffrir une créature vivante.

* * *

— Guenhwyvar !

La figurine était brûlante à présent mais Drizzt la gardait obstinément dans sa main, la pressait contre sa poitrine, sur son cœur, malgré les minces volutes de fumée qui s'échappaient de la bordure de sa cape et la chair de ses mains qui commençait à se couvrir de cloques.

Il avait remarqué ce détail, et pourtant il ne voulait pas la lâcher. Il savait qu'il allait perdre Guenhwyvar pour toujours et, comme s'il serrait dans ses bras un ami mourant, il n'allait pas la lâcher, il serait présent jusqu'à la fin.

Ses appels désespérés s'atténuèrent, non pas à cause d'une quelconque résignation mais simplement parce que sa voix ne parvenait plus à franchir le nœud formé dans sa gorge par le chagrin. Ses doigts le brûlaient également, désormais, mais il ne lâchait rien.

Catti-Brie s'en chargea pour lui. Sur une impulsion aussi soudaine que désespérée, la jeune femme, elle-même déchirée par la peine qu'elle éprouvait, empoigna brusquement le bras de son ami et frappa violemment la statuette, qui fut projetée à terre.

L'expression abasourdie de Drizzt fit place à une colère et un déni certains, tel le dernier éclat de rage d'une mère assistant à la mise en terre du cercueil de son enfant. À l'instant précis où la figurine toucha le sol, Catti-Brie sortit *Khazid'hea* de son fourreau et s'approcha de la représentation de la panthère. La guerrière brandit son épée au-dessus de sa tête, le tranchant affûté toujours paré de la ligne rouge caractéristique de son enchantement.

— Non, hurla Drizzt, qui s'élança vers elle.

Trop tard. Ses yeux bleus emplis de larmes et les pensées embrouillées, Catti-Brie trouva le courage d'essayer une dernière chose et abaissa la puissante lame. *Khazid'hea* était capable de fendre la pierre et c'est exactement ce qu'elle fit, au moment même où Guenhwyvar fut précipitée à travers la brèche.

Un éclat de lumière se produisit et une douleur lancinante, une magie palpitante, se propagea dans le bras de Catti-Brie, qui fut projetée en arrière sur le sol. Drizzt s'arrêta net, se retourna et se baissa en se protégeant le visage, tandis que de la

tête coupée de la statuette jaillissaient des flammes, jusque loin dans les airs.

Quand, peu après, ce feu s'éteignit, une épaisse fumée grise se déversa du corps de la figurine brisée. Doucement, Drizzt se redressa et Catti-Brie reprit ses esprits. Tous se retrouvèrent face à Guenhwyvar, défaite, et dont l'épaisse fourrure fumait encore.

Drizzt se jeta à genoux et étreignit vigoureusement la panthère. Puis ils se traînèrent jusqu'à Catti-Brie, toujours assise par terre et qui riait autant qu'elle pleurait tant l'impact de la magie l'avait affaiblie.

— Qu'as-tu fait ? lui demanda Drizzt.

Elle n'eut aucune réponse à lui offrir dans l'immédiat, incapable d'expliquer ce qui s'était produit quand *Khazid'hea* avait frappé la figurine enchantée. Elle posa les yeux sur son épée, inerte à ses côtés et dont le tranchant ne brillait plus, tandis que la lame, auparavant immaculée, était désormais tachée de noir.

— J'crois qu'j'ai cassé mon épée, répondit finalement Catti-Brie, d'une voix à peine audible.

* * *

Plus tard ce jour-là, alors qu'il était allongé sur son lit dans sa chambre, située dans les niveaux supérieurs de Castelmithral, Drizzt, inquiet, observait sa panthère. Guenhwyvar était de retour, ce qui était toujours mieux, estimait-il à en croire son instinct, que ce qu'elle aurait subi si Catti-Brie n'avait pas brisé la figurine.

C'était mieux, mais pas idéal. Le félin, épuisé, se reposait de l'autre côté de la petite pièce, près de l'âtre, la tête basse et les yeux fermés. Drizzt savait que cette sieste ne suffirait pas. Guenhwyvar était une créature du plan Astral, elle ne pouvait véritablement se régénérer que parmi les étoiles. Il avait à plusieurs reprises été contraint de la garder avec lui sur le plan matériel durant de longues périodes, cependant une simple journée supplémentaire ajoutée à la dizaine d'heures qu'elle avait l'habitude de passer auprès de son maître la laissait

généralement à bout de forces.

En ce moment même, les artisans de Castelmithral, des nains au talent certain, inspectaient la statuette, tandis que Bruenor avait envoyé un émissaire à Lunargent afin d'y quérir l'aide de Dame Alustriel, la plus grande magicienne de ce côté-ci du grand désert d'Anauroch.

Combien de temps cela prendrait-il ? Drizzt se posait sans cesse cette question. Il n'était même pas certain que quiconque parvienne à réparer la figurine. Combien de temps Guenhwyvar survivrait-elle ?

Sans s'être annoncée, Catti-Brie fit irruption dans la chambre de l'elfe noir, qui comprit que quelque chose n'allait pas dès qu'il aperçut le visage strié de sillons de larmes de son amie. Il sauta de son lit et se dirigea vers le manteau de la cheminée, où étaient suspendus ses deux cimeterres.

Avant qu'il les atteigne, Catti-Brie l'intercepta et le prit violemment dans ses bras, au point qu'ils basculèrent tous deux sur le lit.

— C'est c'que j'ai toujours voulu, dit-elle sur un ton insistant en le serrant fort.

Drizzt fit de même, bien que perturbé et stupéfait, puis parvint à tourner la tête et à regarder la jeune femme dans les yeux, pour y trouver une explication.

— J'suis faite pour toi, Drizzt Do'Urden, lâcha celle-ci entre deux sanglots. J'pense à toi depuis l'jour où on s'est rencontrés.

C'était de la folie pure. Drizzt tenta de se dégager mais il ne voulait pas blesser Catti-Brie, dont l'étreinte était de toute façon trop forte et désespérée.

— Regarde-moi, geignit-elle. Dis-moi qu'tu penses la même chose !

Drizzt obtempéra et l'observa avec plus d'attention qu'il l'avait jamais fait. Il tenait à elle – c'était évident. Il l'aimait et s'était d'ailleurs autorisé quelques rêves à ce sujet.

Cela lui semblait tout de même trop étrange, trop inattendu. Rien n'avait pu le laisser deviner. Il eut alors le net sentiment que quelque chose n'allait pas chez la jeune femme, quelque chose de fou, à l'image de la magie qui les entourait.

— Et Wulfgar ? parvint-il à articuler, même si ce nom fut

étouffé tant Catti-Brie le serrait avec force, son épaisse chevelure tout contre le visage du pauvre drow.

Celui-ci ne pouvait nier le charme qui émanait de son amie, cette douce odeur qui flottait dans ses cheveux, la chaleur de son corps bronzé…

Elle redressa vivement la tête, comme s'il l'avait frappée.

— Qui ça ? dit-elle.

Ce fut au tour de Drizzt d'avoir la sensation d'avoir été giflé.

— Prends-moi ! l'implora-t-elle.

Les yeux de l'elfe noir n'auraient alors pu s'écarquiller davantage.

— Brandis-moi ! cria-t-elle.

— « Brandis-moi » ? reprit-il en écho, le souffle court.

— Fais d'moi l'instrument d'ta danse, poursuivit-elle. Oh ! J't'en prie ! C'est ce pour quoi j'ai été faite, c'est c'que j'désire ! (Elle s'interrompit soudain et s'écarta, de la longueur du bras, examinant Drizzt comme si une nouvelle pensée venait de surgir en elle, avant d'ajouter avec un air entendu :) J'suis meilleure qu'les autres.

Quelles autres ? voulut lui hurler Drizzt, qui, à ce stade, bouche bée, n'était plus capable de prononcer le moindre mot.

— Et toi aussi, poursuivit Catti-Brie. T'es meilleur qu'cette femme avec qui j'suis maintenant.

Drizzt avait presque recouvré son calme, ainsi que suffisamment de contrôle de lui-même pour répondre, quand il fut écrasé par le poids de cette dernière phrase. *Au diable la finesse !* décida-t-il, avant de se dégager d'une torsion et de sauter du lit.

Catti-Brie plongea derrière lui et lui agrippa une jambe, à laquelle elle s'accrocha de toutes ses forces.

— Oh ! M'rejette pas, mon amour ! s'écria-t-elle, si fort que Guenhwyvar, toujours près de la cheminée, leva la tête et laissa échapper un grondement sourd. Brandis-moi, j't'en supplie ! C'est seulement dans tes mains que j'serai vraiment moi-même !

Quand Drizzt se baissa, dans l'intention de libérer sa jambe de cette solide emprise, il remarqua quelque chose sur la hanche de son amie, un détail qui l'immobilisa sur-le-champ, le stupéfia et lui fit instantanément tout comprendre.

Il venait de poser le regard sur l'épée que Catti-Brie avait trouvée en Outreterre, cette épée dont le pommeau était sculpté en tête de licorne. Sauf que ce n'était plus une tête de licorne.

C'était le visage de Catti-Brie.

D'un geste vif, Drizzt dégaina l'épée et se libéra, reculant de deux pas. La ligne rouge de *Khazid'hea*, ce filet enchanté, brillait de nouveau, plus intensément que jamais. Le drow recula encore d'un pas, tout en s'attendant à être de nouveau plaqué par son amie.

Il ne fut pas poursuivi. La jeune femme resta à sa place, mi-assise mi-agenouillée sur le sol.

— Oh ! Oui ! s'extasia-t-elle, la tête en arrière.

Drizzt baissa les yeux sur le pommeau et le vit avec stupeur reprendre sa forme de tête de licorne. Il sentit alors une chaleur écrasante émaner de l'arme, une connexion aussi intime que celle qu'il aurait partagée avec une amante.

Le souffle coupé, il se tourna vers Catti-Brie, qui s'était redressée et regardait autour d'elle avec un air étonné.

— Que fais-tu avec mon épée ? demanda-t-elle calmement, alors que, totalement désorientée, elle observait cette pièce où elle se trouvait : la chambre de Drizzt.

Celui-ci comprit qu'elle lui aurait demandé comment elle y était arrivée si cette question n'était pas déjà affichée sur son visage gracieux.

— Il faut que nous parlions, lui répondit-il.

9
Conséquences

Il était rare que Gromph et Triel Baenre rencontrent leur mère en même temps, et plus rare encore qu'ils soient alors accompagnés de Berg'inyon, Sos'Umptu et des deux autres principales filles Baenre, Bladen'Kerst et Quenthel. Six de ces sept personnages étaient confortablement installés sur des chaises disposées sur l'estrade de la chapelle, tandis que Bladen'Kerst, la drow la plus sadique de la Première Maison, qui donnait toujours l'impression d'être un animal en cage, tournait en rond, les sourcils froncés et ses fines lèvres pincées. En tant que deuxième fille la plus âgée après Triel, elle aurait dû quitter le domaine longtemps auparavant, peut-être pour tenir un rôle de Matrone à l'Académie ou, plus vraisemblablement, pour fonder sa propre Maison de moindre envergure en tant que Mère Matrone. Matrone Baenre ne l'avait pas permis, tant elle craignait que le manque de respect de sa fille, même selon les standards drows, fasse honte à la Maison Baenre.

Triel secouait la tête avec dédain en direction de Bladen'Kerst chaque fois que cette dernière passait près d'elle. Elle ne songeait pas souvent à Bladen'Kerst. Tout comme Vendes Baenre, sa plus jeune sœur, tuée par Drizzt Do'Urden au cours de l'évasion de celui-ci, Bladen'Kerst n'était rien d'autre qu'un instrument de torture aux yeux de leur mère, une sorte de bouffon ou de jouet qui ne représentait aucune menace pour quiconque au sein de la Maison Baenre, en dehors des soldats de base.

Il en allait tout autrement concernant Quenthel, sur qui le regard sévère de Triel restait rivé durant les longs intervalles qui séparaient deux passages de Bladen'Kerst.

Quenthel le lui rendait d'ailleurs avec une hostilité non

dissimulée. Elle avait atteint le rang de haute prêtresse en un temps record et était réputée pour bénéficier des faveurs de Lolth au plus haut point. Elle ne se faisait toutefois aucune illusion quant à sa position précaire ; Triel l'aurait éliminée depuis longtemps si elle n'avait pas justement été protégée par la déesse. En effet, Quenthel ne faisait aucun mystère de ses ambitions, parmi lesquelles figurait la place de Maîtresse Matrone d'Arach-Tinilith, que Triel n'avait aucune intention de céder.

— Assieds-toi ! finit par s'écrier Matrone Baenre, à l'adresse de l'agaçante Bladen'Kerst.

La Mère Matrone avait un œil enflé, fermé, et l'on apercevait encore une marque, sur le côté de son visage, à l'endroit où elle avait heurté le mur. Elle n'était pas habituée à arborer de telles cicatrices, et les autres l'étaient encore moins à la voir dans cet état. En temps normal, un sort de guérison lui aurait rendu un visage immaculé… mais ils vivaient une période tout sauf normale.

Bladen'Kerst s'arrêta et jeta un regard dur à sa mère, dont elle considéra justement les blessures, qui signifiaient deux choses. Tout d'abord, elles indiquaient que les pouvoirs de Baenre n'étaient pas aussi efficaces qu'à l'ordinaire ; il était possible qu'ils soient tous très vulnérables. Ensuite, si l'on tenait compte de la mine renfrognée qui assombrissait en permanence les traits inquiets de la Mère Matrone, ces blessures trahissaient la colère.

Une colère dont Bladen'Kerst estima qu'elle surpassait la vulnérabilité, évidente mais sans doute temporaire ; aussi décida-t-elle de s'asseoir sur le siège qui lui était réservé. Ses bottes rigides, inhabituelles chez une drow mais très efficaces pour donner des coups aux mâles, claquèrent bruyamment sur le sol.

Ce à quoi personne ne prêta attention. Chacun suivit le regard dangereux et prévisible de Matrone Baenre sur Quenthel.

— L'heure n'est pas aux ambitions personnelles, dit la Mère Matrone, avec calme et sérieux.

Quenthel écarquilla les yeux, comme si cette remarque l'avait surprise.

— Je te préviens, insista Matrone Baenre, qui ne se laissa pas le moins du monde influencer par l'expression innocente de sa fille.

— Moi aussi ! intervint Triel, déterminée, qui, si elle savait devoir généralement éviter d'interrompre sa mère, jugea que ce problème devait être réglé une fois pour toutes et que Baenre apprécierait son appui. Tu as compté sur le soutien de Lolth pour te protéger durant toutes ces années. Or Lolth n'est plus avec nous pour le moment, pour une raison que nous ne comprenons pas. Tu es vulnérable, ma sœur, plus encore que n'importe lequel d'entre nous.

Quenthel se pencha en avant sur son siège et parvint même à esquisser un sourire.

— Prendrais-tu le risque de voir Lolth revenir parmi nous, comme nous savons toutes les deux que ce sera le cas ? siffla la jeune Baenre. Et à quoi doit-on le départ de la Reine Araignée ?

Alors qu'elle posait cette question, elle tourna les yeux vers sa mère, avec une insolence qui dépassait tout ce qui avait jamais été osé face à Matrone Baenre.

— Ce n'est pas ce que tu crois ! répliqua Triel, qui s'était attendue à voir Quenthel essayer de rendre sa mère responsable des événements.

La déchéance de la Mère Matrone ne pouvait que servir l'ambitieuse Quenthel et, en effet, il était possible que cela rende un peu de prestige à la Maison qui s'écroulait à grande vitesse. En vérité, Triel avait un temps envisagé cette possibilité avant de l'exclure, désormais convaincue que les récents échecs de Matrone Baenre n'avaient rien à voir avec les bizarreries qui se produisaient autour d'eux.

— Lolth a quitté toutes les Maisons, conclut-elle.

— Cela va bien au-delà de Lolth, ajouta Gromph, dont la magie ne dépendait d'aucun dieu ni d'aucune déesse.

— Assez, dit Baenre, qui calma ses enfants d'un regard circulaire. Il nous est impossible de savoir ce qui est à l'origine de ces troubles, mais nous devons réfléchir à la façon dont ils vont affecter notre position.

— La cité cherche un *pera'dene*, dit Quenthel, ce mot étant l'équivalent drow d'un bouc émissaire.

Le regard fixe de sa fille révéla à Matrone Baenre à qui Quenthel pensait.

— Idiote ! rétorqua Baenre. Crois-tu qu'ils se contenteraient de *me* tuer ?

Cet élan brutal surprit Quenthel.

— Pour certaines Maisons inférieures, il n'y a jamais eu et il n'y aura jamais de meilleure occasion de destituer notre Maison, poursuivit la Mère Matrone, s'adressant à tous. Si vous comptez m'évincer, alors allez-y, mais sachez que ça ne changera rien à la rébellion qui se dresse contre nous. (Elle souffla et leva les bras, dans un geste d'impuissance.) En vérité, vous ne feriez qu'aider nos ennemis. Je suis le lien qui vous unit à Bregan D'aerthe, or nos ennemis courtisent également Jarlaxle. Et *je* suis Baenre ! Pas Triel ni Quenthel. Sans moi, vous sombreriez tous dans un chaos où vous lutteriez chacun de votre côté pour prendre le pouvoir, soutenus par vos propres factions au sein de la garde de la maison. Dans ce cas, où serez-vous quand K'yorl Odran envahira notre domaine ?

Cela donnait à réfléchir. Matrone Baenre leur avait appris que les Oblodra n'avaient pas perdu leurs pouvoirs et aucun Baenre n'ignorait la haine qu'entretenait la Troisième Maison à leur égard.

— L'heure n'est pas aux ambitions personnelles, répéta Matrone Baenre. Nous devons rester unis et défendre notre position.

Les hochements de tête qui intervinrent alors autour d'elle étaient sincères, ce qui ne lui échappa pas, même si Quenthel s'était abstenue.

— Tu ferais bien d'espérer que Lolth ne me revienne pas avant de revenir à toi, lâcha cette dernière, sa remarque clairement adressée à Triel, laquelle ne parut pas impressionnée.

— Contente-toi d'espérer que Lolth revienne, tout simplement, sans quoi je t'arracherai la tête et je demanderai à Gromph de l'exposer au sommet de Narbondel, pour que tes yeux puissent briller quand il fera grand jour, répondit l'aînée avec désinvolture.

Quenthel s'apprêtait à répondre quand elle fut devancée par

Gromph.

— Avec plaisir, ma chère sœur, dit-il à Triel.

Ces deux-là ne s'appréciaient pas outre mesure mais, si Gromph ne savait trop que penser de Triel, il haïssait franchement Quenthel et ses ambitions dangereuses. Si la Maison Baenre tombait, il tomberait aussi.

L'entente suggérée entre les deux aînés fit des merveilles et calma leur jeune sœur arriviste, qui ne prononça plus un mot durant le reste de la réunion.

— Pouvons-nous donc maintenant parler de K'yorl et du danger qu'elle représente pour nous tous ? demanda Matrone Baenre.

Aucune voix ne s'y opposant – si cela avait été le cas, Baenre aurait sans doute perdu patience et offert une mort lente à celui ou celle qui se serait exprimé –, la Mère Matrone évoqua le problème de la défense de la Maison. Elle expliqua que l'on pouvait encore faire confiance à Jarlaxle et sa bande, cependant elle avertit son auditoire que le mercenaire était tout à fait capable de changer de camp si la bataille tournait mal pour la Maison Baenre. Triel assura ensuite que l'Académie leur resterait fidèle, puis Berg'inyon leur fit un rapport optimiste de la garde de la maison, prête à réagir.

Malgré ces nouvelles prometteuses et la réputation méritée de la garnison Baenre, la conversation finit par aboutir sur la seule façon évidente de repousser K'yorl et sa famille de thaumaturges. Berg'inyon, qui avait pris part au combat contre le nain Gandalug, fut le premier à évoquer cette solution :

— Qu'en est-il de Methil ? Et de la centaine d'illithids qu'il représente ? S'ils nous soutiennent, la menace constituée par la Maison Oblodra ne sera pas très importante.

Les autres acquiescèrent mais Matrone Baenre n'ignorait pas qu'il était impossible de compter sur les flagelleurs mentaux comme alliés.

— Methil reste à nos côtés car lui et les siens savent que nous sommes la clé de voûte de leur sécurité, dit-elle. Les illithids sont cent fois moins nombreux que les drows de Menzoberranzan. Là s'arrête leur loyauté. Si Methil en vient à estimer que la Maison Oblodra est la plus puissante, il nous

abandonnera. (Elle gloussa, de façon aussi ironique que désespérée.)

» Les autres illithids pourraient même se rallier à K'yorl. Cette maudite femelle leur ressemble avec ses pouvoirs mentaux. Peut-être se comprendraient-ils.

— Est-ce prudent de parler si ouvertement ? intervint Sos'Umptu, qui regarda autour de l'estrade, l'air inquiet.

Les autres comprirent qu'elle redoutait que Methil, invisible, se trouve parmi eux, à boire leurs paroles et lire leurs pensées.

— Peu importe, répondit Matrone Baenre. Methil connaît déjà mes craintes. On ne peut rien dissimuler à un illithid.

— Alors qu'allons-nous faire ? demanda Triel.

— Nous devons rassembler nos forces, répondit Baenre, déterminée. Nous ne devons montrer ni nos peurs ni nos faiblesses. Et nous ne devons rien faire qui soit susceptible d'éloigner davantage Lolth.

Cette dernière remarque était adressée aux deux rivales, Quenthel et Triel, et en particulier à cette dernière, qui semblait clairement prête à profiter de cette absence de Lolth pour se débarrasser de sa pénible sœur.

— Nous devons montrer aux illithids que nous représentons toujours le pouvoir à Menzoberranzan, poursuivit Baenre. S'ils en sont convaincus, ils nous soutiendront, peu désireux de voir la Maison Baenre affaiblie par la progression de K'yorl.

— Je retourne à Sorcere, déclara Gromph.

— Et moi à Arach-Tinilith, ajouta Triel d'une voix ferme.

— Je ne me fais guère d'illusions au sujet de l'amitié que me portent mes rivaux, mais quelques promesses de récompenses quand ces problèmes seront réglés devraient me permettre de trouver des alliés, précisa l'Archimage.

— Les étudiants ont interdiction d'entretenir des contacts en dehors de l'école, enchaîna Triel. Ils sont évidemment au courant des problèmes, bien que de façon générale, mais ils ignorent tout de la menace qui plane sur la Maison Baenre. Ils nous resteront fidèles tant qu'ils n'en sauront rien.

Matrone Baenre hocha la tête, avant de se tourner vers Quenthel :

— Toi, tu iras voir les Maisons inférieures que nous avons

fondées.

Il s'agissait là d'une mission des plus importantes. Une grande partie du pouvoir de la Maison Baenre reposait sur la dizaine de Maisons de moindre envergure que les anciens nobles Baenre avaient créées. En tant que favorite évidente de Lolth, Quenthel était l'élément idéal pour remplir une telle mission.

L'expression qu'afficha Quenthel indiquait qu'elle était convaincue… davantage par les menaces de Triel et Gromph, c'était certain, que par la friandise qui venait de lui être jetée.

Baenre savait pertinemment que la façon la plus efficace d'écraser la rivalité qui existait entre Triel et Quenthel était de leur permettre de sauver la face et de se sentir importantes. Ainsi, cette réunion avait été efficace et le pouvoir de la Maison Baenre serait coordonné en une force défensive unique.

Le sourire de Baenre resta tout de même discret. Elle savait également ce dont Methil était capable et elle soupçonnait K'yorl de ne pas être beaucoup moins puissante que lui. Les membres de la Maison Baenre seraient tous prêts mais, sans la magie offerte par Lolth aux prêtresses et sans les exploits de Gromph, cela serait-il suffisant ?

* * *

Juste à côté de la salle d'audience de Bruenor, au niveau supérieur de Castelmithral, se trouvait une petite pièce, que le roi nain avait réservée aux artisans qui travaillaient à réparer la figurine de la panthère. Une petite forge y était installée et l'on y avait disposé des outils de haute précision, ainsi que des dizaines de tubes et de flasques remplis d'ingrédients et de baumes divers.

Drizzt se montra extrêmement empressé quand il y fut appelé. Il s'était déjà rendu une dizaine de fois par jour en cet endroit, bien entendu, mais sans y avoir été convié. Il y avait chaque fois trouvé les nains penchés sur l'artefact toujours brisé, secouant leurs têtes barbues. Une semaine s'était écoulée depuis l'incident et Guenhwyvar, toujours allongée devant la cheminée de la chambre de Drizzt, était si épuisée qu'elle ne

pouvait plus se lever, et était à peine capable de dresser la tête, posée sur ses pattes.

Il n'y avait rien de pire qu'attendre.

Mais Drizzt venait d'être appelé dans la pièce. Sachant qu'un émissaire était arrivé le matin même de Lunargent, il se prit à espérer qu'Alustriel lui avait envoyé une solution.

Quand Bruenor le vit arriver par la porte ouverte de la salle d'audience, il lui adressa un signe de tête dans la direction de l'atelier. Drizzt vira sec et y entra sans même avoir pris la peine de frapper à la porte.

Drizzt Do'Urden fut alors témoin du spectacle le plus étonnant qu'il lui ait jamais été donné de contempler. À côté de la figurine brisée – toujours brisée ! – et disposée sur une petite table ronde se trouvait Régis, très affairé avec du mortier et un pilon, et occupé à malaxer une substance noirâtre.

De l'autre côté de la table se tenait un nain, petit mais costaud. Il s'agissait de Buster Bracelet, le célèbre armurier, à vrai dire celui qui avait forgé la fine cotte de mailles de Drizzt, à l'époque du Valbise. L'elfe noir n'osa pas le saluer, de peur de perturber son évidente concentration. Les deux pieds écartés, Buster prenait régulièrement une large inspiration puis s'immobilisait parfaitement, tenant dans ses mains, enveloppées dans un tissu humidifié des plus délicats… des yeux.

Drizzt ne comprit ce qu'il se passait que lorsqu'une voix, familière et pétillante, le fit sursauter.

— Salutations, ô être à la peau de nuit ! dit joyeusement le magicien désincarné.

— Harkle Harpell ? hasarda Drizzt.

— Qui d'autre ? remarqua sèchement Régis. Le drow avait en effet énoncé une évidence.

— Qu'est-ce que c'est ? demanda-t-il en s'adressant ostensiblement au halfelin, devinant d'avance qu'une réponse de Harkle ne ferait qu'embrouiller la situation déjà peu claire.

— Un cataplasme de Lunargent, répondit Régis en levant légèrement le bol. Harkle a supervisé sa préparation.

— Une supervision, en effet, puisqu'ils ont tenu mes yeux au-dessus du bol, plaisanta le mage absent.

Drizzt n'eut pas la force de sourire, pas avec la tête de cette statuette, ô combien importante, toujours posée au pied du corps sculpté.

Régis poussa un petit hennissement, plus proche du dédain que de l'humour.

— Ce doit être prêt mais je veux que ce soit toi qui le poses, expliqua-t-il.

— Les doigts drows sont si adroits ! ajouta Harkle.

— Où es-tu ? demanda Drizzt, impatient et quelque peu troublé par ce dispositif peu banal.

Harkle cligna des yeux ; les paupières se matérialisèrent dans les airs.

— À Nesmé, répondit-il. Nous passerons bientôt au nord des landes aux Trolls.

— Jusqu'à Castelmithral, où tu retrouveras tes yeux, déduisit Drizzt.

— Comme j'ai *hâte* ! s'exclama le magicien, avant de rire tout seul encore une fois.

— S'y continue, j'balance ces foutus yeux dans ma forge, grommela Buster Bracelet.

Régis reposa le bol sur la table et s'empara d'un petit instrument métallique, qu'il tendit à Drizzt.

— Tu n'auras pas besoin de beaucoup de cataplasme, lui dit-il. Harkle nous a dit d'essayer de n'en poser qu'autour des deux morceaux.

— Ce n'est que de la colle, intervint la voix du mage. C'est surtout la force de la magie de la figurine qui réparera cet objet. Il faudra ôter le cataplasme d'ici quelques jours. Si ça fonctionne comme prévu, la statuette sera… (Il s'interrompit, cherchant le mot qui convenait.) Elle sera guérie.

— Si ça fonctionne, répéta Drizzt.

Il lui fallut un moment pour ressentir le contact du fragile outil, pour s'assurer que les brûlures subies quand la magie de la figurine s'était échappée étaient guéries et ne l'empêcheraient pas de le manier parfaitement.

— Ça va marcher, assura Régis.

Drizzt inspira une grande bouffée d'air afin de se calmer et s'empara de la tête de la panthère. Il observa ses yeux sculptés,

qui ressemblaient tant à ceux, si familiers, de Guenhwyvar. Avec autant de soin qu'un père s'occupant de son enfant, il plaça la tête contre le corps et se lança dans une tâche minutieuse : étaler le cataplasme collant autour de l'endroit où l'objet avait été fendu.

Plus de deux heures s'écoulèrent avant que Drizzt sorte de la pièce et se rende dans la salle d'audience, où Bruenor s'entretenait toujours avec l'émissaire de Dame Alustriel et quelques autres nains.

Si son ami ne semblait pas aux anges, Drizzt nota qu'il paraissait moins crispé que depuis que cette étrange période avait débuté.

— C'est pas un truc des drows, dit le roi nain quand Régis et Drizzt approchèrent. Ou alors ces foutus drows sont plus puissants que c'qu'on a jamais imaginé ! C'est partout pareil, dans l'monde entier, d'après Alustriel.

— Dame Alustriel, rectifia l'émissaire, un nain à l'aspect très soigné, vêtu d'une robe blanche flottante et pourvu d'une barbe soigneusement taillée.

— Salutations, Fredegar, dit Drizzt, qui avait reconnu Fredegar Cassepierre, mieux connu sous le surnom de Fret, le poète et conseiller préféré d'Alustriel. Tu as enfin trouvé l'occasion de venir admirer les merveilles de Castelmithral !

— Si seulement l'époque s'y prêtait, marmonna Fret, l'air sinistre. Dis-moi, comment se porte Catti-Brie ?

— Elle va bien, répondit l'elfe noir, qui sourit en songeant à la jeune femme, pour l'heure retournée à Calmepierre transmettre des informations de la part de Bruenor.

— C'est pas un truc des drows, insista avec vigueur Bruenor, pour faire savoir que ce n'était ni le moment ni le lieu pour tenir une conversation aussi légère et sans intérêt.

Drizzt acquiesça : il avait assuré à Bruenor que son peuple n'était pas impliqué dans les événements survenus.

— Je ne sais pas ce qu'il s'est passé, mais cela a rendu le rubis de Régis inefficace, dit-il, avant de se baisser et d'écarter le pendentif de la poitrine du halfelin. Ce n'est plus qu'une pierre ordinaire, bien que magnifique. La force inconnue a touché Guenhwyvar et atteint les Harpell, qui vivent pourtant loin d'ici.

Aucune magie drow n'est puissante à ce point ; ils auraient dans ce cas depuis longtemps conquis le monde de la surface.

— C'est peut-être nouveau ? suggéra Bruenor.

— Les effets se font sentir depuis maintenant plusieurs semaines, fit remarquer Fret. Mais il est vrai que ce n'est qu'au cours des deux dernières semaines que la magie est devenue totalement imprévisible et dangereuse.

— Voilà une bonne chose, ricana Bruenor, qui n'avait jamais été très porté sur la magie. Ces foutus drows ont plus besoin d'magie qu'mon peuple ou qu'les hommes de Calmepierre ! Moi j'dis qu'y faut laisser la magie s'épuiser et attendre les drows de pied ferme !

Gaspard Pointepique bondit littéralement dans ses bottes à ces mots. Il se précipita entre Bruenor et Fret, sur le dos duquel il plaqua une main crasseuse et odorante. Peu de chose pouvait calmer un guerroyeur effréné surexcité, et pourtant, c'est précisément l'effet que produisit le regard horrifié, puis indigné, de Fret, qui surprit complètement Gaspard.

— Quoi ? demanda ce dernier.

— Touche-moi encore une fois et je te broie le crâne, promit sur un ton neutre Fret, qui devait être deux fois moins lourd que le puissant Pointepique.

Pour quelque inexplicable raison, le guerroyeur effréné le crut et recula d'un pas.

Drizzt, qui connaissait assez bien le coquet Fret grâce à ses nombreux séjours à Lunargent, savait que celui-ci ne tiendrait pas dix secondes face à Gaspard… à moins que l'objet de l'affrontement soit la saleté. Dans ce cas, Pointepique ayant dérangé la toilette méticuleuse de Fret, le drow aurait misé sans hésiter le moins du monde toute sa monnaie sur ce dernier.

Le problème ne se posa pas car Gaspard, tout turbulent qu'il était, n'aurait jamais agi à l'encontre de la volonté de Bruenor, or il était clair que celui-ci ne souhaitait aucun ennui avec un émissaire, en particulier un émissaire nain de la cité amie de Lunargent. Cet incident provoqua en fait de nombreux rires parmi les personnes présentes ; chacun se sentait en effet plus détendu de savoir que les mystérieux elfes noirs n'étaient pas responsables de ces étranges événements.

Tous sauf Drizzt Do'Urden. Drizzt ne retrouverait sa sérénité que quand la figurine serait réparée, sa magie revenue et la pauvre Guenhwyvar retournée se reposer chez elle, sur le plan Astral.

10
La troisième Maison

Jarlaxle, qui réfléchissait toujours plus vite que tout le monde, n'était pas tant agacé par la visite de K'yorl Odran, qu'il avait donc prévue, que par la facilité avec laquelle elle était entrée sur son territoire et s'était glissée entre ses gardes pour directement traverser les murs de ses appartements privés. Il dut produire un certain effort pour conserver son calme quand la silhouette fantomatique de la drow se fit plus substantielle et menaçante.

— Je ne pensais pas que vous attendriez tant de jours pour venir, dit-il posément.

— Est-ce là une façon convenable de saluer une Mère Matrone ? rétorqua K'yorl.

Jarlaxle eut envie d'en rire, jusqu'à ce qu'il observe plus attentivement l'attitude de la visiteuse, qu'il estima trop à l'aise, trop décidée, trop prête à punir, voire à tuer. Elle ne semblait visiblement pas au fait de la valeur de Bregan D'aerthe, ce qui, curieusement, perturbait le mercenaire, pourtant passé maître en bluff et en complots.

Il se leva de son confortable siège, s'écarta de son bureau et s'inclina bas tout en ôtant son chapeau au large rebord, avec lequel il balaya presque le sol.

— Salutations, K'yorl Odran, Mère Matrone de la Maison Oblodra, Troisième Maison de Menzoberranzan. Mon humble demeure n'a que rarement eu le privilège de…

— Assez ! cracha K'yorl.

Jarlaxle se redressa et se recoiffa de son couvre-chef. Sans quitter la drow du regard, sans même cligner des yeux, il regagna sa chaise et s'y affala, avant de lever les jambes et faire retomber avec fracas ses bottes sur son bureau.

C'est à cet instant qu'il perçut l'intrusion dans son esprit, comme une sonde profondément troublante dans ses pensées. Il chassa aussitôt les nombreux jurons qui lui venaient en tête à cause de la perte de la magie conventionnelle – en temps normal, son cache-œil enchanté l'aurait protégé de telles perquisitions mentales – et se servit de son intelligence. Il considéra K'yorl, l'imagina débarrassée de ses vêtements et emplit son esprit de pensées si indécentes que la Mère Matrone, alors concentrée et l'esprit tourné vers ses sérieuses affaires, perdit toute patience.

— Je pourrais te faire arracher la peau pour avoir émis de telles pensées, lui dit-elle.

— De telles pensées ? réagit Jarlaxle, comme s'il avait été blessé. Vous n'êtes certainement pas en train d'espionner mon cerveau, Matrone K'yorl ! Même si je ne suis qu'un mâle, de telles pratiques sont assurément réprouvées. Cela ne plairait pas à Lolth.

— Que Lolth aille au diable ! gronda K'yorl.

Jarlaxle fut ébahi de l'entendre exprimer son avis de façon si claire. Bien entendu, la Maison Oblodra ne figurait pas parmi les Maisons drows les plus dévotes, comme chacun le savait, cependant elle avait toujours au moins laissé croire qu'elle entretenait une relative piété.

— Lolth aurait reçu mes prières si elle avait reconnu le véritable pouvoir, expliqua la Mère Matrone en se tapotant la tempe, les traits sévères. C'est l'esprit qui nous rend différents des êtres inférieurs, c'est l'esprit qui devrait déterminer la hiérarchie.

Jarlaxle ne répondit rien, peu désireux de se lancer dans une telle discussion face à une adversaire aussi dangereuse et imprévisible. K'yorl n'insista pas et agita la main, comme pour chasser ces idées. Jarlaxle la sentait frustrée, et chez ce personnage, la frustration équivalait à du danger.

— Ça dépasse la Reine Araignée, désormais, dit-elle. Moi-même, je ne m'en remets plus à Lolth, à compter de ce jour. (Le mercenaire fit mine d'être surpris.) Tu t'y attendais !

C'était la vérité – Jarlaxle s'était en effet demandé pourquoi les Oblodra attendaient si longtemps alors que les autres

Maisons étaient si vulnérables – mais il n'était pas décidé à le reconnaître.

— Où se situe Bregan D'aerthe dans tout cela ? demanda K'yorl.

Le drow eut alors le sentiment que sa réponse, quelle qu'elle soit, serait sujette à discussion, puisque la Mère Matrone allait sans doute ensuite *lui* préciser la position exacte de Bregan D'aerthe.

— Du côté des vainqueurs, répondit-il énigmatiquement et avec calme.

K'yorl lui sourit pour saluer son intelligence.

— C'est moi qui vais gagner, lui assura-t-elle. Tout ira très vite, aujourd'hui même et avec très peu de pertes drows.

Jarlaxle doutait de ce dernier point. La Maison Oblodra n'avait jamais fait preuve de beaucoup d'intérêt pour la vie, qu'elle soit drow ou autre. La Troisième Maison devait en grande partie son faible effectif au fait que ses clans s'entre-tuaient autant qu'ils se multipliaient. Ils étaient notamment célèbres pour un jeu qu'ils affectionnaient, un défi des plus risqués qu'ils appelaient *Khaless*, non sans ironie puisque ce mot signifiait « confiance » en langue drow. Une sphère de ténèbres et de silence magique était suspendue dans les airs au-dessus du point le plus profond du gouffre appelé Griffe-Gorge. Les elfes noirs en lice devaient alors y entrer en lévitation et, incapables de voir ou entendre quoi que ce soit, s'y affronter, ne comptant que sur leur courage.

Le premier d'entre eux à ressortir du globe pour retrouver la sécurité d'un sol stable était déclaré perdant. Le jeu consistait donc à rester dans la sphère jusqu'à la dernière seconde du sort de lévitation.

Il était plus que fréquent que les deux compétiteurs, obstinés, attendent trop longtemps et soient avalés par le vide.

Or K'yorl, malfaisante à l'extrême et qui ne connaissait pas la pitié, essayait de faire croire à Jarlaxle que les pertes drows seraient minimes. *Selon quels standards ?* s'interrogea-t-il. S'il fallait tenir compte de ceux de la Mère Matrone, il était alors probable que la moitié des habitants de la cité serait tuée avant la fin de la journée.

Le mercenaire se rendit compte qu'il n'y pouvait pas grand-chose. Lui-même comme Bregan D'aerthe dépendaient autant de la magie que les autres bandes d'elfes noirs. Sans ce précieux allié, il ne pouvait même pas contraindre K'yorl à s'en aller de son propre bureau… ni même de ses pensées !

— Aujourd'hui même, reprit sombrement celle-ci. Quand tout sera terminé, je t'appellerai… et tu viendras.

Jarlaxle n'acquiesça pas, ne répondit même pas du tout. C'était inutile. Il sentit de nouveau l'intrusion mentale et sut que K'yorl le comprenait. Il la haïssait, il avait en horreur ce qu'elle était sur le point de perpétrer, mais il s'était toujours montré pragmatique ; si les événements s'enchaînaient de la façon prédite par cette drow, alors, en effet, il répondrait à son appel.

Elle sourit encore et disparut. Puis, tel un fantôme, elle traversa tranquillement la paroi en pierre du bureau de Jarlaxle.

Le mercenaire se carra dans son siège et tapota les doigts de sa main droite contre ceux de sa main gauche avec nervosité. Il ne s'était jamais senti si vulnérable, il n'avait jamais été pris dans une situation dont le contrôle lui échappait à ce point. Il pouvait toujours en parler à Matrone Baenre, bien sûr, mais quel en serait l'intérêt ? La Maison Baenre elle-même, si imposante et si fière, n'était pas en mesure de s'opposer à K'yorl, dont la magie fonctionnait, contrairement à celle qui protégeait habituellement la Première Maison. Matrone Baenre serait vraisemblablement bientôt morte, ainsi que l'ensemble de sa famille… Où le mercenaire se cacherait-il alors ?

Il ne se cacherait pas, bien évidemment. Il répondrait à l'appel de K'yorl.

Jarlaxle avait compris pourquoi la Mère Matrone de la Troisième Maison venait de lui rendre visite, pourquoi il était important pour elle de l'enrôler parmi les siens, malgré les faveurs dont elle semblait bénéficier. Lui et sa bande étaient les seuls drows de Menzoberranzan à entretenir de réels contacts à l'extérieur de la cité, un détail capital pour quiconque souhaitait arracher la position convoitée de Première Mère Matrone à Matrone Baenre… ce que personne n'avait fait depuis près de mille ans.

Jarlaxle continuait à tapoter ses doigts les uns contre les

autres. *Le temps du changement est peut-être venu*, songea-t-il. Il repoussa rapidement cette idée teintée d'espoir car, même s'il voyait juste, le changement qui s'annonçait ne paraissait pas orienté dans la bonne direction. Toutefois, K'yorl devait estimer que l'état de la magie conventionnelle n'était que temporaire, sans quoi elle n'aurait pas essayé d'enrôler Bregan D'aerthe.

Il ne restait plus à Jarlaxle qu'à espérer, qu'à prier pour qu'elle ait raison, en particulier si son putsch était couronné de succès, et il n'avait aucune raison de penser qu'il ne le serait pas. En effet, il avait déjà deviné qu'il ne survivrait pas longtemps si la Première Mère Matrone K'yorl, une drow qu'il haïssait plus que toute autre, était capable de sonder ses pensées à volonté.

* * *

Elle était trop belle pour une drow, incarnant la perfection des traits propres à cette race pour quiconque, mâle ou femelle, qui la contemplait. C'est uniquement cette beauté qui retint les lances et arbalètes mortelles de la garde de la Maison Baenre et poussa Berg'inyon Baenre, après avoir admiré cette créature, à l'inviter à entrer sur le territoire de sa famille.

La clôture magique qui entourait le domaine Baenre – et qui ne fonctionnait plus – n'était pas pourvue de portes ordinaires. En temps normal, les brins qui la constituaient se seraient écartés en spirale, faisant ainsi apparaître une large ouverture sur commande, mais Berg'inyon dut demander à la drow de l'escalader.

L'inconnue ne dit pas un mot et se contenta de s'approcher de la clôture. Les fibres s'écartèrent en spirale, dans un dernier sursaut de magie devant cette créature, l'avatar de la déesse qui l'avait créée.

Berg'inyon lui ouvrit la route, bien que sachant sans l'ombre d'un doute que la nouvelle venue n'avait besoin d'aucune aide. Quand il comprit qu'elle se dirigeait vers la chapelle – bien sûr qu'elle se rendait à la chapelle ! –, il ordonna à quelques soldats d'aller prévenir la Mère Matrone.

Sos'Umptu vint à leur rencontre aux portes du bâtiment dont

elle était responsable et protesta un instant… Juste un instant.

Berg'inyon n'avait jamais vu sa pieuse sœur si troublée, il ne l'avait jamais vue ainsi bouche bée. Elle s'écarta et tomba à genoux.

La somptueuse drow passa devant elle sans un mot, avant de brusquement se retourner – Sos'Umptu en eut le souffle coupé – et de fusiller du regard Berg'inyon, qui l'avait suivie.

— Tu n'es qu'un mâle, lui expliqua sa sœur dans un murmure. Sors de ce lieu sacré.

Trop choqué pour répondre ou pour simplement savoir ce qu'il ressentait en cet instant, Berg'inyon recula et s'inclina de façon ridicule à plusieurs reprises, avant de tomber en arrière sur le pas de la porte de la chapelle, dans la cour.

Bladen'Kerst et Quenthel s'y trouvaient ; elles avaient sagement dispersé le petit groupe qui s'était formé suite aux rumeurs chuchotées.

— Retourne à ton poste, gronda Bladen'Kerst à son frère. Il ne s'est rien passé !

Ces derniers mots tenaient davantage d'un ordre que d'une constatation.

— Il ne s'est rien passé, répéta Berg'inyon.

Cette phrase devint l'ordre du jour, ce qui était prudent, comme en convint aussitôt le jeune guerrier. Il s'agissait de Lolth en personne, ou peut-être de l'une de ses proches conseillères. Il en était certain au plus profond de son cœur.

Il le savait et ses soldats le murmureraient, mais leurs ennemis ne devaient pas l'apprendre !

Il traversa la cour en toute hâte et fit passer l'ordre selon lequel « il ne s'était rien passé », après quoi il regagna un poste duquel il bénéficiait d'une vue d'ensemble sur la chapelle et où il fut surpris de constater que ses ambitieuses sœurs n'osaient pas entrer dans le bâtiment sacré. Elles se contentaient de faire les cent pas, nerveuses, devant la porte principale.

Sos'Umptu en sortit et en fit autant. Aucun mot ne fut échangé – Berg'inyon ne les vit même pas s'exprimer en langage gestuel – quand Matrone Baenre traversa en trombe la cour. Elle entra ensuite précipitamment dans la chapelle, après être passée entre ses filles, qui reprirent alors leur manège.

Pour la Mère Matrone, il s'agissait là tout autant de la réponse à ses prières que de la matérialisation de ses cauchemars. Elle devina instantanément qui était assise devant elle, sur l'estrade. Elle le devina et le crut.

— Si je suis responsable, je m'offre…, commença-t-elle, tombant à genoux tout en s'exprimant.

— *Wael !* lui lança l'avatar, la traitant ainsi d'idiote en langue drow.

Baenre, honteuse, se cacha le visage dans ses mains.

— *Usstan'sargh wael !* insista la superbe elfe noire, traitant désormais Matrone Baenre d'idiote arrogante.

Celle-ci tressaillit sous cet assaut verbal et pensa, l'espace d'un instant, qu'elle avait sombré plus bas que ses craintes les plus pessimistes, et que la déesse ne s'était personnellement déplacée que pour la faire mourir de honte. Des visions de son cadavre torturé, traîné à travers les avenues tortueuses de Menzoberranzan, naquirent dans son esprit, tandis qu'elle voyait déjà en elle le cliché de la souveraine drow renversée.

Soudain, elle se rendit compte que cette créature, qui était davantage qu'une drow, venait précisément de lui reprocher de telles pensées. Elle osa alors redresser la tête.

— Ne t'accorde pas trop d'importance, lui dit calmement l'avatar.

Matrone Baenre se permit de pousser un soupir de soulagement, comprenant qu'elle n'était pas mise en cause. Tout cela, les dysfonctionnements de la magie et des prières, la dépassait, cela dépassait tous les royaumes de mortels.

— K'yorl s'est trompée, poursuivit la déesse, rappelant ainsi à Baenre que, si ces événements catastrophiques ne la concernaient pas, ce n'était certainement pas le cas de leurs implications.

— Elle a osé croire qu'il lui était possible de l'emporter sans vos faveurs, déduisit Matrone Baenre, dont la surprise fut totale quand l'avatar se moqua de cette hypothèse.

— Elle pourrait te détruire d'une pensée. (La Mère Matrone frissonna et baissa de nouveau la tête.) Elle s'est trompée en se montrant trop prudente. Elle a reporté son attaque et maintenant, alors qu'elle estime avoir véritablement l'avantage,

elle se permet de repousser encore son offensive la plus importante à cause d'une querelle personnelle.

— Alors les pouvoirs sont de retour ! haleta la drow. Vous êtes de retour !

— *Wael !* hurla l'avatar, agacé. Croyais-tu que je ne reviendrais pas ?

Matrone Baenre s'effondra à terre, prosternée de tout son être.

— Le Temps des Troubles prendra fin, révéla l'avatar après quelques instants, ayant retrouvé son calme. Tu sauras quoi faire quand tout sera redevenu normal. (Baenre leva la tête juste assez longtemps pour apercevoir le regard furieux et les yeux plissés de la créature braqués sur elle.) Me crois-tu à ce point sans ressources ?

Une expression horrifiée, on ne peut plus authentique, passa sur le visage de Baenre, qui se mit à secouer la tête, l'air hébété, niant avoir jamais perdu la foi.

Puis elle s'allongea de nouveau sur le ventre et n'interrompit ses prières que quand quelque chose de dur heurta le sol, près de sa tête. Elle osa alors lever les yeux et vit près d'elle un morceau de pierre jaune, du soufre.

— Tu dois repousser K'yorl pour quelque temps encore, lui expliqua l'avatar. Va retrouver les Mères Matrones, ainsi que ta fille et ton fils aînés, dans la salle de réunion. Entretiens les flammes et permets à ceux que j'ai enrôlés de se joindre à toi. Ensemble, nous montrerons à K'yorl ce qu'est le véritable pouvoir !

Un grand sourire apparut sur le visage de Baenre quand elle comprit qu'elle n'avait pas perdu les faveurs de Lolth, que sa déesse l'avait convoquée pour tenir un rôle crucial en cette heure qui ne l'était pas moins. Le fait que la créature ait presque reconnu qu'elle restait privée de ses pouvoirs importait peu ; la Reine Araignée reviendrait et Baenre brillerait de nouveau sous son regard maléfique.

Quand Matrone Baenre eut enfin trouvé le courage de se relever, la magnifique drow était déjà sortie de la chapelle. Elle traversa le domaine sans être inquiétée, franchit la clôture de la même façon que lors de son arrivée et disparut dans les ombres

de la cité.

* * *

Dès qu'elle eut vent de l'affreuse rumeur selon laquelle les étranges pouvoirs psioniques de la Maison Oblodra n'avaient pas été trop défavorablement touchés par ce qui affectait la magie, Ghenni'tiroth Tlabbar, Mère Matrone des Faen Tlabbar, la Quatrième Maison de Menzoberranzan, sut qu'elle se trouvait dans une situation très délicate. K'yorl Odran haïssait la grande et mince Ghenni'tiroth plus que les autres. Cette dernière avait en effet clairement laissé entendre qu'elle estimait que les Faen Tlabbar devaient prendre la place des Oblodra en tant que Troisième Maison de Menzoberranzan.

Avec près de huit cents soldats, les Faen Tlabbar comptaient un effectif presque deux fois plus important que celui de la Maison Oblodra, et seuls les pouvoirs mystérieux de K'yorl et ses proches avaient jusqu'à présent tenu les Faen Tlabbar à distance.

Comme ces pouvoirs semblaient désormais immenses, à présent que la magie conventionnelle était au mieux imprévisible !

Ghenni'tiroth restait en permanence dans la chapelle de sa maison, dans une petite pièce située non loin du sommet de la stalagmite centrale de son domaine. Une unique bougie brûlait sur l'autel, dispensant un minimum de lumière selon les standards de la surface mais faisant office de phare pour les elfes noirs, dont les yeux étaient davantage accoutumés à l'obscurité. Une autre source lumineuse provenait de la fenêtre orientée vers l'ouest, par laquelle la puissante lueur de Narbondel, pourtant situé à mi-chemin de l'autre bout de la cité, se percevait nettement.

Ghenni'tiroth ne se souciait guère du pilier-horloge, si ce n'était pour confirmer les troubles. Elle figurait parmi les prêtresses de Lolth les plus fanatiques et avait survécu plus de six siècles, passés à servir de façon inconditionnelle la Reine Araignée. Pourtant, alors qu'elle avait des ennuis, Lolth ne lui répondait pas, sans qu'elle puisse en comprendre la raison.

Elle s'obligeait sans cesse à renforcer sa foi en s'agenouillant, penchée au-dessus d'un disque en platine, le célèbre plateau de communion des Faen Tlabbar. Le cœur du dernier sacrifié, un drow-pas-si-insignifiant-que-cela, s'y trouvait encore, offrande à la déesse qui ne répondait plus aux prières désespérées de la Mère Matrone.

Brusquement, Ghenni'tiroth se raidit alors que le cœur s'élevait du plateau ensanglanté et se mettait à flotter dans les airs, une dizaine de centimètres plus haut.

— Ce sacrifice est insuffisant, lâcha une voix derrière elle, une voix qu'elle redoutait d'entendre depuis l'avènement du Temps des Troubles.

Elle ne se retourna pas pour faire face à K'yorl Odran.

— C'est la guerre sur mon domaine, laissa tomber Ghenni'tiroth, sans véritablement poser la question.

Cette idée fit ricaner K'yorl, qui, d'un geste de la main, envoya l'organe sacrifié de l'autre côté de la pièce.

Ghenni'tiroth fit volte-face, les yeux écarquillés d'indignation. Elle commença à hurler le mot drow pour « sacrilège » mais s'interrompit, le son bloqué dans la gorge, tandis qu'un autre cœur flottait dans les airs, de K'yorl vers elle.

— Ce sacrifice est insuffisant, dit K'yorl d'une voix posée. Prends plutôt ce cœur… Le cœur de Fini'they.

Ghenni'tiroth eut un mouvement de recul quand elle entendit prononcer le nom de la deuxième prêtresse de sa Maison, de toute évidence morte. Elle l'avait recueillie quand la famille de celle-ci, une insignifiante Maison de faible rang, avait été anéantie par une Maison rivale, et traitée comme sa propre fille. Malgré sa faible extraction – Ghenni'tiroth ne se souvenait même plus du nom de la Maison de Fini'they –, cette drow tenait une place importante. C'était une puissante prêtresse, dont la fidélité absolue, voire l'amour, ne faisait aucun doute pour sa mère adoptive.

Ghenni'tiroth recula encore, horrifiée, quand le cœur de sa fille passa devant elle, flottant dans les airs, avant de tomber avec un bruit humide et écœurant sur le disque de platine.

— Prie Lolth, ordonna K'yorl.

Ghenni'tiroth obtempéra, espérant que K'yorl avait commis

une erreur : Fini'they se montrerait peut-être des plus utiles dans la mort, en tant que sacrifice convenable pour la Reine Araignée, et aiderait ainsi la Maison Faen Tlabbar.

Après un long moment durant lequel rien ne se produisit, Ghenni'tiroth prit conscience du rire de K'yorl.

— Peut-être un plus grand sacrifice est-il nécessaire, suggéra d'un air entendu la cruelle Mère Matrone de la Maison Oblodra.

Il ne fut guère difficile pour Ghenni'tiroth, le seul membre de la Maison Faen Tlabbar plus important que Fini'they, de deviner à qui K'yorl faisait allusion.

Discrètement, ne bougeant qu'à peine les doigts, Ghenni'tiroth sortit sa redoutable dague empoisonnée de son fourreau, que dissimulaient les plis de sa robe décorée de motifs d'araignées. Cette arme, appelée *Dent-de-scrag*, du nom de ces trolls aquatiques, avait tiré Ghenni'tiroth de nombreuses situations délicates telles que celle-ci du temps de sa jeunesse.

Bien entendu, en ces occasions, elle avait pu compter sur une magie prévisible et ses adversaires n'avaient jamais été aussi puissants que K'yorl.

Alors que Ghenni'tiroth l'examinait et tentait de détourner son attention tout en bougeant légèrement la main, K'yorl lut dans ses pensées et s'attendit à être agressée.

Ghenni'tiroth cria un ordre et la magie de la dague opéra ; le projectile fut expulsé de sa robe et plongea droit dans le cœur de son adversaire.

La magie fonctionne ! se félicita intérieurement Ghenni'tiroth. Hélas, sa joie fut de courte durée ; elle vit la lame traverser le spectre de K'yorl Odran pour se planter inutilement sur la tapisserie qui ornait le mur opposé de la pièce.

— J'espère que le poison n'abîmera pas les motifs, dit K'yorl, qui se tenait nettement sur la gauche de son image.

Ghenni'tiroth pivota et posa un regard dur sur cette créature qui la raillait.

— Tu ne peux ni me battre ni réfléchir plus vite que moi, lui dit K'yorl sur un ton égal. Tu ne peux même pas me dissimuler tes pensées. Ce combat est terminé avant même d'avoir commencé.

Ghenni'tiroth voulut hurler son déni mais resta paralysée,

aussi silencieuse que Fini'they, dont le cœur se trouvait sur le plateau, devant elle.

— Combien de morts seront-elles nécessaires ? s'interrogea K'yorl, ce qui surprit Ghenni'tiroth. (La Matrone des Faen Tlabbar observa son ennemie avec un air évidemment suspicieux mais en fin de compte teinté de curiosité.)

» Ma Maison n'est pas grande…

C'était la vérité, si l'on ne tenait pas compte des milliers d'esclaves kobolds qui, selon les rumeurs, grouillaient dans les tunnels longeant Griffe-Gorge, juste en dessous de la Maison Oblodra.

— J'ai besoin d'alliés pour renverser cette maudite Baenre et sa famille à l'orgueil démesuré, poursuivit K'yorl. (Sans même s'en rendre compte, Ghenni'tiroth se passa la langue sur ses fines lèvres. Une étincelle d'espoir venait de jaillir en elle.) Tu ne peux pas me battre… mais peut-être accepterais-je une reddition.

» Une alliance, si tu préfères. (Il ne lui avait pas échappé que ces mots ne lui correspondaient pas, à elle, la fière souveraine de la Troisième Maison.) Ce n'est un secret pour personne que je ne suis pas en très bons termes avec la Reine Araignée.

Ghenni'tiroth eut un mouvement de recul, puis se mit à réfléchir. Si elle aidait K'yorl – qui ne bénéficiait pas des bonnes grâces de Lolth – à renverser Baenre, quelles seraient alors les conséquences pour sa Maison quand cette période de troubles serait passée ?

— Tout est la faute de Baenre, fit remarquer K'yorl, qui lisait la moindre des pensées de Ghenni'tiroth. C'est à cause d'elle que la Reine Araignée nous a abandonnés. Elle n'a pas été capable d'empêcher un simple prisonnier de s'échapper… Elle n'a pas su convenablement mener un grand rituel !

Ces paroles sonnaient juste, douloureusement juste, aux oreilles de Ghenni'tiroth, qui préférait de loin Matrone Baenre à K'yorl Odran. Elle aurait voulu repousser ces arguments mais cela aurait à coup sûr conduit à l'extermination de sa Maison, au vu de l'avantage évident dont bénéficiait K'yorl.

— Peut-être accepterais-je une redd…, commença K'yorl, avant de s'interrompre en gloussant avec mépris. Peut-être une

alliance nous serait-elle profitable à toutes les deux.

Ghenni'tiroth se pourlécha de nouveau les lèvres, ne sachant de quel côté se tourner, avant d'être finalement convaincue par un regard jeté au cœur de Fini'they.

— Peut-être, en effet…, concéda-t-elle.

K'yorl hocha la tête et afficha de nouveau son affreux sourire, dont tout Menzoberranzan savait qu'il trahissait un mensonge.

Ghenni'tiroth le lui rendit… puis se rappela qui se trouvait en face d'elle et s'obligea, malgré la proposition tentante qui lui était faite, à garder à l'esprit la réputation de cette redoutable drow.

— Ou peut-être pas, dit K'yorl avec calme.

Ghenni'tiroth fut alors propulsée en arrière par une force invisible, manifestation physique mais invisible de la puissante volonté de K'yorl.

La Matrone des Faen Tlabbar fut prise de convulsions et entendit une de ses côtes craquer. Elle essaya de hurler, d'appeler Lolth en une dernière prière désespérée mais ses mots se noyèrent quand une main invisible se referma sur sa gorge et la priva d'air.

Ghenni'tiroth se débattit violemment, encore et encore, et d'autres craquements se firent entendre dans sa poitrine, conséquences d'une immense pression appliquée sur son torse. Elle recula, et se serait effondrée si K'yorl ne s'était pas précipitée pour la retenir.

— Je suis navrée que Fini'they n'ait pas suffi à faire venir ton impotente Reine Araignée, railla K'yorl, effrontément blasphématrice.

Les yeux de Ghenni'tiroth, dont le dos était étrangement cambré de souffrance, gonflèrent au point de donner l'impression de vouloir sortir de leurs orbites, tandis que sa gorge continuait à émettre des gargouillis. Elle se mit à s'arracher la chair du cou afin de retirer la main invisible mais ne parvint qu'à faire couler quelques filets de son propre sang brillant.

Puis, après un dernier craquement et un claquement net, Ghenni'tiroth cessa de résister. Elle ne sentait plus la pression sur sa gorge, même si cela ne changeait pas grand-chose pour

elle. La main invisible de K'yorl l'attrapa par les cheveux et la força à baisser la tête pour lui faire remarquer l'inhabituelle bosse sur sa poitrine, à côté de son sein gauche.

Les yeux de Ghenni'tiroth s'écarquillèrent d'horreur quand, à cet endroit, sa robe et sa peau se déchirèrent. La blessure expulsa de la matière sanguinolente et la drow mourante s'effondra mollement, près du disque de platine.

Puis elle fut témoin du dernier battement de son propre cœur, sur le plateau sacrificiel.

— Peut-être Lolth entendra-t-elle cet appel, lâcha K'yorl.

Ghenni'tiroth ne pouvait plus saisir ses paroles.

K'yorl s'approcha du cadavre et s'empara du flacon de potion que portait la victime, comme toutes les drows de la Maison Faen Tlabbar. Cette mixture, une préparation qui rendait les éléments masculins aussi dociles que des esclaves, était puissante… ou le serait, si la magie conventionnelle faisait sa réapparition. Ce produit était certainement le plus efficace ; K'yorl le réserverait pour un certain chef mercenaire.

Elle fit quelques pas vers le mur et prit possession de *Dent-de-scrag*.

La récompense du vainqueur…

Après un dernier regard jeté à la Mère Matrone morte, elle fit appel à ses pouvoirs psioniques et perdit de sa substance, devenant un fantôme capable de traverser les parois et d'échapper aux gardes du domaine bien défendu. Malheureusement pour elle, malgré son sourire radieux et sa confiance totale, Odran s'était trompée, comme l'avatar de Lolth l'avait dit à Baenre. Elle avait cédé à la tentation de la vengeance personnelle et avait commencé par frapper une ennemie de moindre importance.

Alors que K'yorl évoluait dans les bâtiments de la Maison Faen Tlabbar, tout en exultant après la mort de sa rivale la plus haïe, les Matrones Baenre et Mez'Barris Armgo, Triel et Gromph Baenre, ainsi que les Mères Matrones des Maisons de Menzoberranzan classées entre le cinquième et le huitième rang, étaient rassemblés dans une salle secrète située au fond de Qu'ellarz'orl, le plateau surélevé qui, dans cette immense caverne, abritait les domaines de certaines des Maisons drows

les plus importantes, parmi lesquelles la Maison Baenre. Ces huit personnages se tenaient serrés les uns contre les autres, autour d'un brasero en forme d'araignée disposé sur l'unique table de la petite pièce. Chacun avait apporté ses objets inflammables les plus précieux et Matrone Baenre portait le morceau de soufre que lui avait donné l'avatar.

Personne ne l'exprima à voix haute mais tous savaient qu'il s'agissait peut-être là de leur unique chance.

11
Atouts

En temps normal, Jarlaxle adorait se trouver au centre d'un tel conflit, et être courtisé par deux parties adverses. Pourtant, cette fois, il se sentait mal à l'aise. Il n'aimait de toute façon pas avoir affaire à K'yorl, en tant qu'alliée et encore moins en tant qu'ennemie, et cela ne lui plaisait pas de voir la Maison Baenre si désespérément engagée dans une lutte. Jarlaxle avait trop investi dans Matrone Baenre pour cela. Si le mercenaire méfiant n'avait pas l'habitude de compter sur quelqu'un, il avait toujours espéré que la Maison Baenre régnerait sur Menzoberranzan au moins jusqu'à la fin de sa vie, comme depuis sa naissance et même depuis quelques millénaires.

Jarlaxle ne ressentait rien de particulier envers la Première Maison de la cité mais Baenre lui offrait simplement un point d'ancrage et représentait une valeur sûre au sein des luttes pour le pouvoir sans cesse changeant de Menzoberranzan.

Il avait toujours cru qu'il en irait ainsi pour l'éternité, mais après avoir parlé avec K'yorl – comme il la haïssait ! – il n'en était plus certain.

K'yorl voulait l'enrôler, et plus vraisemblablement voir Bregan D'aerthe lui servir de lien avec le monde qui se trouvait à l'extérieur de Menzoberranzan. C'était une éventualité envisageable et ils s'acquitteraient parfaitement de cette tâche, mais Jarlaxle, avec ses nombreuses affaires privées, ne pensait pas garder bien longtemps les faveurs de K'yorl. Tôt ou tard, elle lirait la vérité dans son esprit, le tuerait et le remplacerait.

Ainsi agissaient les drows.

* * *

Le fiélon, immense créature gargantuesque aux allures canines, était doté de quatre bras musclés, dont deux pourvus de puissantes pinces. Aucun garde ne savait comment il était entré dans la caverne secrète de Jarlaxle, qui donnait sur la paroi même de Griffe-Gorge, à quelque trente mètres en dessous et derrière le domaine de la Maison Oblodra.

— *Tanar'ri !* émirent les drows en murmures et en langage gestuel silencieux. Tandis que se répétait ainsi dans tout le complexe, comme un avertissement, le nom de la créature la plus imposante des Abysses, connu dans toutes les langues des Royaumes, les réactions étaient unanimement horrifiées.

On plaignait les deux gardes qui, les premiers, avaient croisé le chemin du monstre de près de cinq mètres de haut. Fidèles à Bregan D'aerthe et pleins de courage car persuadés que leurs collègues les soutiendraient, ils avaient ordonné à la bête de s'arrêter et, quand, celle-ci n'avait pas obéi, ils avaient attaqué.

Ils auraient peut-être réussi à blesser l'intrus si leurs armes avaient encore bénéficié de leurs enchantements. Hélas, la magie n'était pas redevenue prévisible et digne de confiance sur le plan matériel. Même s'il était donc lui aussi privé de son considérable répertoire de sorts, le tanar'ri, deux cents kilos de muscles et de danger physique, n'avait pas vraiment besoin de magie pour lui venir en aide.

Les deux drows avaient été sommairement démembrés et la bête avait poursuivi son chemin, à la recherche de Jarlaxle, comme Errtu le lui avait ordonné.

Il finit par dénicher le chef mercenaire, entouré de bon nombre de ses meilleurs soldats, après la première courbe. Plusieurs d'entre eux bondirent en avant pour défendre leur position mais Jarlaxle, qui comprenait mieux la puissance de cette bête, les retint, peu désireux de gaspiller des vies drows.

— Glabrezu, dit-il avec respect, ayant reconnu le monstre.

Le glabrezu tordit sa gueule de chien en un rictus et plissa les yeux quand il considéra Jarlaxle, tout en étant intérieurement assuré qu'il avait bien trouvé l'elfe noir recherché.

— *Baenre cok diemrey nochtero*, dit-il dans un grognement.

Sans même attendre une réponse, l'être immense repartit d'un pas lourd en se dandinant, voûté afin de ne pas heurter de

la tête le plafond pourtant élevé du tunnel.

De nouveau, plusieurs drows stupides firent mine de s'élancer à sa poursuite, avant d'être arrêtés par leur chef, qui souriait comme jamais il ne l'avait fait au cours des dernières semaines. Le tanar'ri s'était exprimé en langue des plans inférieurs, un dialecte que Jarlaxle comprenait parfaitement, et avait prononcé les mots que le drow espérait entendre.

Autour de lui, ses hommes, troublés, arboraient des expressions où l'interrogation était évidente. Cette langue leur était inconnue et ils mouraient d'envie de savoir ce qu'avait dit le tanar'ri.

— *Baenre cok diemrey nochtero*, leur répéta Jarlaxle. La Maison Baenre l'emportera.

Son sourire narquois, empli d'espoir, et la façon dont il serrait les poings révéla à ses soldats qu'une telle prévision était une bonne chose.

* * *

Zeerith Q'Xorlarrin, Mère Matrone de la Cinquième Maison, avait compris pourquoi ce groupe était ainsi composé. Triel et Gromph Baenre étaient essentiellement présents pour occuper les deux espaces vacants autour du brasero en forme d'araignée. L'une de ces deux places revenait de droit à K'yorl, et comme ils s'étaient rassemblés pour agir contre elle, comme l'avatar de la Reine Araignée le leur avait ordonné, ils ne l'avaient pas conviée.

L'autre place disponible, qu'occupait Gromph, était habituellement réservée à l'amie la plus proche de Zeerith, la Mère Matrone Ghenni'tiroth Faen Tlabbar. Si personne ne l'avait fait remarquer à voix haute, Zeerith avait deviné la raison de la présence du fils de Matrone Baenre et de l'absence de son amie.

Personne n'ignorait que K'yorl haïssait Ghenni'tiroth, aussi cette dernière avait-elle été laissée en sacrifice afin de retarder les assauts de la Maison Oblodra. Ces soi-disant alliés et la déesse qu'ils servaient tous avaient permis la mort de la meilleure amie de Zeerith.

Cette pensée perturba un court moment la Mère Matrone, qui ne tarda pas à se rendre compte qu'elle était la troisième drow, par ordre d'importance, présente dans la pièce. Si l'invocation était couronnée de succès, si K'yorl et la Maison Oblodra étaient repoussées, alors la hiérarchie des Maisons régnantes serait certainement bouleversée. Les Oblodra seraient anéantis, laissant ainsi libre le troisième rang, et puisque les Faen Tlabbar se trouvaient soudain privés de Mère Matrone digne de ce nom, il était envisageable que la Maison Xorlarrin se hisse à cette position enviable.

Ghenni'tiroth avait été sacrifiée. Zeerith Q'Xorlarrin afficha un large sourire.

Ainsi en allait-il chez les drows.

Le précieux masque en forme d'araignée de Gromph fut jeté dans le brasero. Il s'agissait d'un puissant objet magique, le seul artefact de Menzoberranzan capable de faire franchir à celui qui le portait la clôture en brins de toile d'araignée de la Maison Baenre. Les flammes s'élevèrent dans les airs, orange et d'un vert agressif.

Mez'Barris adressa un signe de tête à Baenre et la vieille Mère Matrone jeta le morceau de soufre que lui avait donné l'avatar.

Un feu entretenu par un soufflet géant et manié par une centaine de nains surexcités n'aurait pas été plus violent. Les flammes filèrent encore droit vers le haut, en une colonne multicolore qui pétrifia les huit drows de sa gloire maléfique.

Une voix s'éleva soudain depuis l'unique porte de la pièce :

— Qu'est-ce que ça veut dire ? Vous osez tenir une réunion du conseil sans en informer la Maison Oblodra ?

Matrone Baenre, qui présidait le groupe et donc tournait le dos à K'yorl, leva la main pour calmer les autres drows présents autour du brasero puis se retourna lentement pour faire face à ce personnage qu'elle détestait viscéralement. Les deux Mères Matrones se fusillèrent du regard.

— Le bourreau n'invite pas sa victime sur l'échafaud, lâcha Baenre sur un ton égal. Il l'y conduit… ou l'y attire.

Les mots bruts de Baenre gênèrent la plupart des drows rassemblés, qui espéraient encore voir certains d'entre eux s'en

sortir vivants si K'yorl était traitée avec davantage de tact.

De son côté, Matrone Baenre savait pertinemment que leur seul espoir, son seul espoir, était de faire confiance à la Reine Araignée, de croire de tout leur cœur que l'avatar ne les avait pas mal conseillés.

Quand la première vague d'énergie mentale de K'yorl déferla sur elle, Baenre commença à son tour à être saisie de doutes. Elle tint bon quelques secondes, faisant preuve d'une remarquable force de volonté, mais K'yorl finit par la submerger, et la repoussa contre la table. Elle sentit ses pieds quitter le sol, comme si une main, immense et invisible, l'avait attrapée et l'approchait à présent des flammes.

— Comme l'appel à Lolth sera glorieux quand Matrone Baenre sera ajoutée aux objets sacrifiés dans les flammes ! s'écria joyeusement K'yorl.

Les autres drows, et notamment les cinq autres Mères Matrones, hésitèrent quant à la conduite à tenir. Mez'Barris baissa la tête et se mit à murmurer une incantation, tout en priant pour que Lolth l'entende et lui accorde cette faveur.

Zeerith et les autres scrutaient les flammes. Si l'avatar leur avait ordonné d'agir ainsi, pourquoi aucun allié, tanar'ri ou autre fiélon, ne s'était-il manifesté ?

* * *

Dans les Abysses boueuses, perché sur son trône en champignon, Errtu appréciait grandement cette scène chaotique. Même au travers du dispositif de scrutation que Lolth avait monté pour lui, le grand tanar'ri sentait les peurs des adorateurs rassemblés ; il pouvait presque goûter la haine amère qui sortait des lèvres de K'yorl Odran.

Il avait décidé que cette drow lui plaisait. Enfin quelqu'un qui lui ressemblait de cœur, purement et délicieusement malfaisante, un assassin qui tuait pour le plaisir, une adepte des complots par simple goût du jeu. Il souhaitait la voir pousser son adversaire dans la colonne de flammes.

Malheureusement, les instructions de Lolth étaient claires et l'échange proposé trop tentant pour que le fiélon le laisse

passer. De façon stupéfiante, étant donné l'état actuel de la magie, le portail était en train de s'ouvrir, et de s'ouvrir en grand.

Errtu avait déjà envoyé un tanar'ri, un glabrezu géant, par une porte plus étroite afin qu'il délivre un message. Cependant, cette ouverture, créée par l'avatar en personne, s'était révélée fragile et n'était restée ouverte qu'un court instant. Errtu n'avait alors pas imaginé que cette prouesse pourrait être rééditée. Pas si tôt.

Cette notion de chaos magique donna au fiélon une inspiration soudaine ; peut-être les vieilles règles de bannissement n'avait-elle plus cours ? Peut-être lui était-il possible de franchir cette porte qui s'ouvrait et retourner sur le plan matériel ? Il ne serait alors plus contraint de jouer les laquais de Lolth, il trouverait lui-même Drizzt Do'Urden et, après s'être vengé du drow, il retournerait sur les terres du Nord gelées, où se trouvait le précieux Crenshinibon, le légendaire Éclat de cristal !

Le portail était ouvert. Errtu s'y engagea… et fut repoussé dans les Abysses, en ce lieu où il avait été banni pour cent ans.

Quand ils sentirent la présence de l'ouverture, plusieurs fiélons s'approchèrent du grand tanar'ri et commencèrent à avancer, mais Errtu, que son échec faisait enrager, les retint.

Laissons cette drow, K'yorl, pousser la favorite de Lolth dans les flammes, songea le vil Errtu. Le portail resterait ouvert avec ce sacrifice, peut-être même s'ouvrirait-il davantage.

Errtu n'aimait pas être banni mais il n'aimait pas non plus être le larbin de quiconque. Lolth pouvait bien souffrir, Baenre pouvait bien être brûlée vive. Ce ne serait qu'après cela qu'il agirait selon les ordres de la Reine Araignée !

* * *

Baenre n'échappa à ce funeste destin que grâce à l'intervention de Methil, l'illithid, auprès de qui le glabrezu s'était rendu, après avoir rencontré Jarlaxle, et à qui il avait répété les mêmes mots : la Maison Baenre l'emporterait. Or, en tant qu'ambassadeur de son peuple, Methil tenait à rester du

côté des gagnants.

Les vagues psioniques de l'illithid perturbèrent l'assaut télépathique de K'yorl et Matrone Baenre s'effondra en arrière, sur le côté de la table.

K'yorl écarquilla les yeux, surprise par son échec, lorsque Methil, qui était resté invisible et n'avait pas trahi sa présence près de Matrone Baenre, fit son apparition.

— *Attends la fin de ce combat !* hurla en pensée K'yorl à la créature à tête en forme de pieuvre. *Vois qui en sort vainqueur et choisis alors seulement à qui t'allier !*

La drow ne fut pas tant choquée par l'assurance de l'illithid, persuadé de connaître l'issue de ce duel, que par la vue d'une gigantesque aile, semblable à celle d'une chauve-souris, se déployer brusquement depuis la colonne de flammes : un tanar'ri… un authentique tanar'ri !

Un autre glabrezu jaillit du feu et se réceptionna sur le sol, entre Baenre et son adversaire. K'yorl le frappa alors d'un tir de barrage psionique, mais elle n'était pas à la hauteur d'une telle créature. Et elle le savait.

Elle remarqua que le feu était toujours violemment agité et qu'un autre fiélon se matérialisait dans les flammes. Elle comprit soudain que Lolth se dressait contre elle ! L'ensemble des occupants des Abysses semblait avoir répondu à l'appel de Matrone Baenre !

K'yorl réagit de la seule façon possible pour elle ; elle se rendit de nouveau immatérielle et s'enfuit dans la cité avant de regagner son domaine.

D'autres fiélons, une bonne centaine, puis davantage, sortirent du portail ouvert. Cela se poursuivit plus d'une heure durant, les laquais d'Errtu, et par conséquent de Lolth, répondant à l'appel des Mères Matrones désespérées et se précipitant, aussi frénétiques que joyeux, dans la cité pour cerner la Maison Oblodra.

Des sourires de satisfaction, et même quelques acclamations, furent échangés dans la salle de réunion située au fond de Qu'ellarz'orl. L'avatar avait tenu sa promesse et l'avenir des fidèles de Lolth semblait de nouveau délicieusement sombre.

Sur les huit drows présents, seul Gromph arborait un sourire

forcé. Non pas qu'il ait souhaité la victoire de la Maison Oblodra, bien entendu, mais le mâle en lui n'éprouvait aucune joie à l'idée de voir les choses reprendre leur cours ordinaire ; malgré son pouvoir et son profond attachement à la magie, il ne serait encore rien d'autre qu'un simple mâle.

Tandis que le feu s'éteignait et que les autres commençaient à sortir, il se consola en remarquant que plusieurs des objets sacrifiés, y compris son cher masque en forme d'araignée, n'avaient pas été consumés par les flammes magiques. Il jeta un regard à la porte, vers les Mères Matrones et Triel, si fascinées par le spectacle des fiélons qu'elles ne lui prêtaient pas la moindre attention.

En silence et en toute discrétion, le magicien drow s'empara de son masque, qu'il remisa dans les plis de sa robe, avant de faire de même avec quelques-uns des artefacts les plus précieux des plus importantes Maisons de Menzoberranzan.

Troisième partie

Résolution

Comme j'ai voulu aider Catti-Brie quand j'ai compris le danger que représentait son épée ! Comme j'ai voulu rester près d'elle et la protéger ! Cet objet l'avait possédée, après tout, et était imprégné d'une magie puissante et clairement intelligente.

Catti-Brie me souhaitait à ses côtés – qui aurait refusé le soutien d'un ami face à un tel combat à venir ? – mais pourtant elle ne le voulait pas, elle ne le pouvait pas, car elle savait que c'était à elle et elle seule de mener cet affrontement.

J'ai dû respecter sa décision et, en ces jours où le Temps des Troubles touchait à sa fin et où la magie du monde était sur le point de revenir, j'ai découvert que les combats les plus difficiles sont parfois ceux qu'il nous est impossible de livrer.

J'ai découvert pourquoi les ongles des mères et pères sont rarement intacts, pourquoi ces parents arborent si souvent une expression résignée et triste. Quelle souffrance ce doit être pour une mère ou un père de Lunargent d'entendre son enfant devenu adulte lui annoncer qu'il a décidé de s'aventurer vers l'ouest, vers Eauprofonde, pour y embarquer à bord d'un navire en partance pour sillonner la côte des Épées. Les parents, du plus profond de leur être, veulent dans ce cas crier : « Reste ! ». Leur instinct leur commande de garder leur enfant contre eux, de le protéger pour toujours. Pourtant, leur instinct les trompe, en fin de compte.

Il n'existe pas de piqûre plus douloureuse pour le cœur que celle provoquée par la lutte d'un être aimé, lorsqu'on sait que ce n'est qu'à travers cette épreuve que cette personne grandira et découvrira le potentiel de sa propre existence. Trop nombreux sont les voleurs, dans les Royaumes, à croire que la recette du bonheur correspond à un trésor non gardé. Trop de magiciens cherchent à éviter les années d'études requises pour la maîtrise du véritable pouvoir. Ils découvrent un jour un sort sur un parchemin, ou bien un objet enchanté, et ils se lancent… pour être consumés par la force de la magie. Trop de prêtres des

Royaumes, trop de sectes religieuses de façon générale, exigent d'eux-mêmes et de leurs fidèles une humble servitude.

Tous sont certains d'échouer dans leur quête du bonheur. Il manque un ingrédient quand on découvre par hasard un trésor, quand un magicien de piètre envergure pose les mains sur le matériel d'un Archimage ou quand on obéit aveuglément, sans question ni ambition.

Le sens de l'accomplissement.

Il s'agit de l'élément le plus important de la formule du bonheur de tout être rationnel. C'est ce qui nous donne confiance et qui nous permet ensuite d'enchaîner avec des tâches plus importantes. Cela forge le sens de l'estime de soi et permet à n'importe qui de croire que la vie elle-même a une valeur. Cela donne un sens, un but, quand nous devons affronter des questions auxquelles il est impossible de répondre.

C'est ce qui s'est produit avec Catti-Brie et son épée. Cet affrontement l'avait trouvée et elle était déterminée à le mener. Si j'avais suivi mes instincts protecteurs, j'aurais refusé de l'aider à entreprendre cette quête. J'aurais certainement été trouver Bruenor, qui aurait sans nul doute ordonné la destruction de l'épée intelligente. En agissant ainsi, ou en tentant de quelque autre façon d'empêcher le combat de Catti-Brie, j'aurais en réalité échoué. Je ne lui aurais pas fait confiance, je n'aurais pas respecté ses besoins individuels et le destin qu'elle s'était choisi. Je lui aurais donc volé un peu de sa liberté. C'est là l'unique échec de Wulfgar. Ce courageux et fier barbare craignait tant pour la femme qu'il aimait qu'il avait essayé de l'étouffer de son étreinte.

Je pense qu'il a compris son erreur quelques instants avant de mourir. Je pense qu'il s'est alors rappelé pourquoi il aimait Catti-Brie ; pour sa force et son indépendance. Comme il est ironique que nos instincts nous portent souvent à l'exact opposé de ce que nous désirons réellement pour ceux que nous aimons.

Dans la situation que j'ai évoquée précédemment, les parents devraient laisser leur enfant se rendre à Eauprofonde et sur la côte des Épées. Il en est allé de même pour Catti-Brie. Elle a choisi de conserver son épée, elle a choisi de continuer à explorer son côté intelligent, peut-être en prenant de grands

risques. C'était à elle de prendre cette décision, que j'ai dû respecter, tout comme j'ai dû la respecter, elle. Je ne l'ai pas beaucoup vue au cours des deux semaines qui ont suivi, alors qu'elle livrait son combat personnel.

Mais je pensais à elle et je m'inquiétais pour elle à chaque instant, jusque dans mes rêves.

Drizzt Do'Urden

12
Des ennuis qui en valent la peine

— J'ai forcé les tanar'ris à envahir ta cité, Menzoberranzan, et je devrai bientôt les rappeler, rugit le grand Errtu. Et je ne peux même pas me joindre à leur carnage ou aller les chercher !

Assis sur son trône en champignon, le balor observait la cité drow à travers le dispositif de scrutation. Un peu plus tôt, il ne recevait que de brèves images car cette magie luttait également contre les effets de cette étrange période. Puis cela s'était amélioré et, à présent, la surface réfléchissante s'était éclaircie et révélait nettement la Maison Oblodra, coincée entre les doigts de Griffe-Gorge. Des fiélons de toutes tailles s'agitaient autour de la clôture du domaine, lançant des menaces et des pierres. Les Oblodra avaient sérieusement verrouillé leur territoire. En effet, même s'ils avaient leurs pouvoirs psioniques et même si la magie des fiélons ne se portait pas mieux que les autres, ces bêtes d'un autre monde étaient tout simplement trop fortes physiquement et leurs esprits trop pervertis par le mal pour être affectés par des barrages télépathiques.

Ils étaient en outre soutenus par une armée de drows qui patientait derrière leurs lignes, des centaines d'arbalètes et de lances pointées en direction de la Maison Oblodra, tandis que des dizaines de cavaliers drows, juchés sur des lézards souterrains aux pattes collantes, arpentaient les parois et la voûte, non loin de la maison condamnée. Tout Oblodra qui montrerait son visage serait touché de tous les côtés.

— Ces mêmes fiélons empêchent la Troisième Maison d'être attaquée, gronda Errtu en s'adressant à Lolth, lui rappelant ainsi quelle armée était la plus puissante. Tes soldats craignent les miens. Et ils ont bien raison !

La somptueuse drow, de retour dans les Abysses, devina que

l'accès de colère d'Errtu tenait davantage de la fanfaronnade que d'une véritable indignation. Aucun tanar'ri n'avait jamais eu besoin d'être « forcé » à envahir le plan matériel, où ces créatures pouvaient occasionner des ravages. Telle était leur nature même, la joie la plus profonde de leur misérable existence.

— Tu me demandes beaucoup, Dame des Araignées, maugréa Errtu.

— Je t'offrirai beaucoup en retour, lui rappela Lolth.

— Nous verrons bien.

Cet éternel ton sarcastique fit plisser ses yeux rouges à la déesse ; la rétribution qu'elle avait promise à Errtu, un présent potentiellement capable de le libérer de près d'un siècle de bannissement, n'était pas chose négligeable.

— Il sera difficile de récupérer les quatre glabrezus, poursuivit le fiélon, qui, feignant l'exaspération, jouait sa comédie jusqu'au bout. Ils font toujours des difficultés !

— Pas plus qu'un balor, répliqua sèchement Lolth, ce qui poussa Errtu à se tourner vers elle, le visage changé en un masque de haine. Le Temps des Troubles touche à sa fin.

— Il a duré trop longtemps !

Lolth ne tint pas compte du ton de ce commentaire, consciente que le monstre devait paraître furieux et accablé pour empêcher la déesse de penser qu'il lui devait davantage.

— Cette période a duré plus longtemps pour moi que pour toi, fiélon, rétorqua-t-elle, après quoi Errtu marmonna un juron. Mais ce sera bientôt terminé.

Ils posèrent tous deux les yeux sur l'image au moment où un grand tanar'ri ailé jaillissait de Griffe-Gorge, une petite créature se tortillant dans l'un de ses immenses poings. Cette pauvre proie, qui ne devait pas mesurer plus de un mètre, semblait encore plus petite dans les griffes de la gigantesque créature. Ce petit être était vêtu d'une tunique déchirée qui ne cachait pas ses écailles couleur rouille et dont l'état s'était encore dégradé à cause des griffes du monstre.

— Un kobold, remarqua Errtu.

— Ils sont connus pour être alliés à la Maison Oblodra, expliqua Lolth. Ils sont des milliers à fourmiller dans les tunnels

qui bordent les parois du gouffre.

Le tanar'ri volant poussa un cri et attrapa le kobold avec son autre main, puis déchira cette petite chose hurlante en deux.

— Un allié de moins pour la Maison Oblodra, murmura Errtu, dont le regard satisfait fit comprendre à Lolth ce qu'il éprouvait réellement vis-à-vis de cette scène.

Viscéralement lié à ses laquais, le grand tanar'ri contemplait leur œuvre de destruction et se nourrissait de ce spectacle.

Lolth songea alors à reconsidérer l'offre qu'elle lui avait faite. Pourquoi le payer pour faire quelque chose dont il avait visiblement tant envie ?

La Reine Araignée, loin d'être stupide, chassa ces pensées. Elle n'avait rien à perdre en cédant à Errtu ce qu'elle lui avait promis. Son esprit était tourné vers la conquête de Castelmithral, et vers l'idée de contraindre Matrone Baenre à étendre son emprise de façon à rendre la cité drow moins sécurisée, plus chaotique, ce qui y favoriserait l'apparition de guerres entre Maisons. Le renégat Drizzt Do'Urden n'était rien pour elle, même si, bien évidemment, elle souhaitait sa mort.

Qui, mieux qu'Errtu, se chargerait de cette mission ? songea-t-elle. Même si le drow rebelle survivait à la guerre à venir – ce dont elle doutait –, Errtu pourrait se servir de son cadeau pour forcer Drizzt à le tirer de son bannissement et lui permettre de regagner le plan matériel. Une fois revenu, le premier objectif du puissant balor serait à n'en pas douter de chercher à se venger de l'elfe noir. Celui-ci avait déjà vaincu Errtu mais personne ne battait deux fois de suite un balor.

Lolth connaissait suffisamment Errtu pour savoir que Drizzt Do'Urden serait nettement plus chanceux s'il trouvait une mort rapide au cours de la guerre.

Elle n'ajouta donc rien au sujet du présent promis au monstre en échange de son aide, convaincue que, en agissant de la sorte, c'était en réalité à elle-même qu'elle faisait une faveur.

— Quand le Temps des Troubles sera passé, mes prêtresses t'aideront à forcer les tanar'ris à regagner les Abysses, dit-elle.

Errtu cacha mal sa surprise. Il savait que Lolth avait prévu un genre de campagne, aussi supposait-il que ses monstres seraient envoyés aux côtés de l'armée drow. Néanmoins, à

présent que la déesse avait clairement énoncé ses intentions, il comprenait son raisonnement. Si une horde de tanar'ris s'élançait avec les elfes noirs, tous les Royaumes se dresseraient contre eux, y compris les créatures considérablement puissantes des plans supérieurs.

De plus, Lolth comme Errtu savaient parfaitement que les prêtresses drows, malgré leurs pouvoirs, seraient incapables de contrôler une telle armée une fois les hostilités déclenchées.

— Tous sauf un, rectifia Errtu, ce qui lui valut un regard étonné de la part de la déesse. J'aurai besoin d'un émissaire, que j'enverrai à Drizzt Do'Urden. Il dira à cet idiot ce que je détiens et ce que j'exige en échange.

Lolth médita quelques secondes ces paroles. Il lui faudrait se montrer très prudente et contenir Errtu, sans quoi ce qui s'annonçait comme une conquête relativement simple du castel nain deviendrait plus compliqué ; le fiélon ne devait pas apprendre la destination de son armée. S'il venait à l'esprit d'Errtu que les soldats de Lolth étaient sur le point de mettre en danger la vie de Drizzt Do'Urden, son unique chance de retourner sur le plan matériel sans tarder, il s'opposerait subrepticement à elle.

— Pas encore, dit la Reine Araignée. Drizzt Do'Urden n'est pas dans le secteur, il n'y sera pas tant que ma cité n'aura pas retrouvé de l'ordre.

— Il n'y a jamais eu d'ordre à Menzoberranzan, lâcha Errtu.

— D'ordre relatif, alors. Tu auras ton cadeau quand je te le donnerai, ce n'est qu'à ce moment que tu enverras ton émissaire.

— Dame des Araignées..., gronda le balor, sur un ton menaçant.

— La fin du Temps des Troubles approche, répliqua violemment Lolth. Mes pouvoirs me reviennent pleinement. Prends garde à tes menaces, balor, ou tu pourrais te retrouver dans un endroit pire encore que celui-ci !

Sa robe d'un violet sombre virevoltant brusquement derrière elle, la Reine Araignée se retourna et fit quelques pas avant de disparaître dans la fumée tourbillonnante, non sans un sourire de satisfaction en songeant à l'issue logique de cette entrevue.

La diplomatie ne servait que jusqu'à un certain point avec les fiélons chaotiques, après quoi venait inévitablement le temps des menaces ouvertes.

Errtu s'affala sur son trône en champignon, conscient que Lolth maîtrisait pleinement la situation. Elle détenait le dispositif qui le reliait à ses tanar'ris envoyés sur le plan matériel, ainsi que la récompense qui lui permettrait peut-être de mettre un terme à son bannissement. Pire encore, il ne doutait pas des paroles de la Reine Araignée quand elle prétendait que le panthéon était sur le point de résoudre ses problèmes. Si le Temps des Troubles s'avérait effectivement une période temporaire, si Lolth retrouvait ses pleins pouvoirs, alors il ne serait pas à sa hauteur.

Résigné, Errtu se tourna vers l'image du dispositif de scrutation. Cinq autres kobolds, sortis de force de Griffe-Gorge, étaient blottis les uns contre les autres, cernés par une foule de fiélons qui les narguaient et les torturaient. Le grand balor sentait leur peur, il sentait cette abominable tuerie aussi délicieusement que s'il s'était trouvé parmi ses congénères.

L'humeur d'Errtu s'améliora instantanément.

* * *

Belwar Dissengulp et une vingtaine de guerriers svirfnebelins étaient assis sur une saillie qui surplombait une vaste cavité parsemée de rochers et de stalactites. Chacun avait en main une corde – celle de Belwar était accrochée à une boucle de sa ceinture et à une lanière en peau de champignon fixée à sa pioche – afin d'être en mesure de rapidement descendre en rappel jusqu'au sol. Car, plus bas, les prêtres gnomes étaient au travail ; ils dessinaient sur le sol des runes de pouvoir, à l'aide de teinture chauffée, et discutaient des échecs précédents et de la façon la plus efficace de combiner leurs pouvoirs, à la fois pour l'invocation et pour la façon de réagir au cas où cette opération tournerait mal, comme cela s'était déjà produit à deux reprises.

Les prêtres avaient entendu l'appel de leur dieu, Segojan, et senti le retour de leur magie. Pour les svirfnebelins, l'invocation

d'un géant élémentaire de la Terre était ce qui pouvait le mieux confirmer la fin de cette étrange période et leur assurer que tout était rentré dans l'ordre. C'était leur domaine, leur vie, leur amour. Ils étaient liés à la roche et ne faisaient qu'un avec les pierres et la poussière qui entouraient leurs habitations. Appeler un élémentaire et partager son amitié satisferaient les prêtres et leur dieu. C'était le minimum nécessaire.

Ils avaient déjà essayé plusieurs fois. La première invocation n'avait rien donné, pas même un tremblement du sol. Les deuxième, troisième et quatrième avaient fait s'élever de grandes colonnes rocheuses mais qui n'avaient montré aucun signe de vie. Trois des stalagmites de la cavité témoignaient de ces échecs.

Lors du cinquième essai, un élémentaire était apparu et les prêtres gnomes s'étaient réjouis… jusqu'à ce que le monstre se retourne contre eux. Il avait tué une dizaine de gnomes avant que Belwar et sa troupe parviennent à le détruire. Cet échec était peut-être ce qui pouvait arriver de pire aux gnomes : ils en déduisirent en effet que non seulement Segojan ne les entendait plus, mais qu'en plus il était furieux contre eux. Ils avaient réessayé… encore et encore, l'élémentaire n'avait surgi que pour les agresser.

Pour la sixième tentative, les défenses de Belwar étaient mieux préparées, comme elles l'étaient à présent, et le monstre de pierre avait rapidement été abattu, sans aucune perte à déplorer du côté svirfnebelin.

Après ce deuxième désastre, Belwar avait demandé aux prêtres d'attendre un peu avant de procéder à un nouvel essai mais ils avaient refusé, tant ils désespéraient de regagner les faveurs de Segojan. Tant ils désespéraient d'être assurés que leur dieu était avec eux. Néanmoins, l'influence de Belwar était réelle, aussi avait-il été trouver le roi Schnicktick pour le forcer à accepter un compromis.

Cinq jours s'étaient ainsi écoulés depuis cette sixième invocation, cinq jours durant lesquels les prêtres et l'ensemble de Blingdenpierre avaient prié Segojan et l'avaient supplié de ne plus jamais se retourner contre eux.

Les svirfnebelins l'ignoraient mais le Temps des Troubles

avait précisément pris fin pendant ces cinq jours, le panthéon ayant connu une réorganisation et quelques châtiments.

Belwar observait donc, en cet instant, les prêtres vêtus de leurs robes entamant leur danse autour du cercle paré de runes dessiné sur le sol. Ils portaient tous une pierre, une petite gemme verte préalablement enchantée. L'un après l'autre, ils la disposèrent sur le périmètre du cercle et l'écrasèrent avec un gros maillet. Quand ce fut fait, le haut prêtre pénétra dans le cercle et se plaça en son centre, où il déposa sa pierre, qu'il écrasa avec son maillet de mithral.

Il n'y eut que le silence durant quelques instants, puis le sol commença à légèrement trembler. Le haut prêtre sortit en toute hâte du cercle et rejoignit ses compagnons, blottis les uns contre les autres.

Le tremblement s'accentua, se multiplia, et une large crevasse se forma autour de la zone enchantée, la séparant du reste de la cavité. À l'intérieur de ce cercle, la roche se brisa, puis une fois encore, jusqu'à prendre l'aspect d'une boue malléable.

Des bulles éclatèrent dans de grands bruits et la température de la cavité se réchauffa.

Une tête massive – énorme ! – surgit soudain du sol.

Sur la saillie, Belwar et ses acolytes poussèrent des gémissements. Ils n'avaient encore jamais vu d'élémentaire si imposant ! Soudain, ils se retrouvèrent tous à réfléchir aux chemins par lesquels s'enfuir plutôt qu'à ceux par où attaquer.

Les épaules sortirent du sol, un bras de chaque côté, des bras capables d'anéantir le groupe de prêtres d'un simple geste. Sur les visages des prêtres comme sur ceux des guerriers, les regards curieux le disputaient aux vives inquiétudes. Cette créature ne ressemblait à aucun élémentaire dont ils se souvenaient. La pierre dont elle était constituée semblait plus lisse qu'à l'ordinaire, dépourvue de fêlures, et pourtant, elle donnait le sentiment d'être inachevée et n'évoquait pas vraiment une créature bipède. Malgré tout, il émanait de cet être une aura de puissance et de perfection pures qui dépassaient tout ce que les gnomes avaient jamais connu.

— Nous sommes témoins de la gloire de Segojan ! glapit un

gnome, aux anges, non loin de Belwar.

— Ou de la fin de notre peuple, ajouta Belwar, dans sa barbe afin de ne pas être entendu.

D'après la taille de la tête et des épaules, les gnomes s'attendaient à voir surgir un monstre d'au moins six mètres, mais quand le tremblement cessa et que tout redevint calme, la créature atteignait tout juste trois mètres de hauteur. Une taille moindre que celle de nombreux élémentaires que des prêtres svirfnebelins avaient parfois invoqués seuls. Pourtant, les gnomes ne doutaient pas d'être témoins d'un exploit. Ils étaient certains que cet être se montrerait plus puissant que tout ce qu'ils avaient jusque-là réussi à faire apparaître. Les prêtres entretenaient quelques doutes, tout comme Belwar, qui avait vécu longtemps et écouté avec attention les légendes d'où son peuple tirait son identité et sa force.

— Entemoch ! balbutia le très vénérable maître-terrassier de son perchoir.

Ce nom, celui du Prince des élémentaires de la Terre, fut répété de gnome en gnome.

De façon prévisible, un autre le suivit de près, celui d'Ogremoch, le maléfique frère jumeau d'Entemoch, prononcé sèchement et avec une terreur évidente. Si ce monstre était en réalité Ogremoch et non Entemoch, ils étaient tous perdus.

Les prêtres tombèrent à genoux, tremblants, et lui rendirent hommage, espérant de toute leur âme qu'il s'agissait bien d'Entemoch, qui avait toujours été leur ami.

Belwar fut le premier à descendre de la saillie ; il se réceptionna sur le sol avec un grognement et se précipita vers la créature invoquée, qui le toisa de toute sa hauteur, parfaitement immobile et n'affichant aucune intention.

— Entemoch ! cria Belwar.

Derrière lui, les prêtres levèrent la tête. Certains trouvèrent le courage de se relever et s'approchèrent du courageux maître-terrassier.

— Entemoch ! s'écria encore Belwar. Tu as répondu à notre appel. Devons-nous comprendre que tout va bien avec Segojan ? Bénéficions-nous toujours de ses faveurs ?

La créature baissa la main à hauteur du sol, paume vers le

haut, et l'approcha de Belwar, qui jeta un regard au haut prêtre qui se tenait sur sa droite.

— Faire confiance à Segojan est notre devoir, dit ce dernier après avoir hoché la tête.

Les deux gnomes grimpèrent ensemble dans la main.

Ils furent élevés dans les airs et se retrouvèrent juste devant le visage du béhémoth : ils furent soulagés et heureux d'y lire de la compassion et de l'amitié. Ils avaient bien affaire à Entemoch, ils le savaient tous deux du fond du cœur, et non à Ogremoch. Segojan les soutenait.

Le Prince des élémentaires leva la main au-dessus de la tête et se fondit dans le sol, laissant finalement Belwar et le haut prêtre au centre du cercle parfaitement reformé.

Des acclamations éclatèrent dans la cavité et plus d'un visage rugueux de svirfnebelin se couvrit de larmes. Les prêtres se donnèrent des tapes dans le dos, se félicitèrent et applaudirent tous les gnomes de Blingdenpierre. Tous se mirent à chanter des louanges au roi Schnicktick, qui les avait conduits jusqu'à cet instant de gloire svirfnebeline.

Pour au moins l'un d'entre eux, Belwar, cette allégresse fut de courte durée. Leur dieu était manifestement de retour parmi eux, tout comme leur magie, mais qu'en était-il pour les drows de Menzoberranzan ? La Reine Araignée était-elle également revenue ? Ainsi que les pouvoirs des magiciens drows ?

Avant tous ces événements, les gnomes en étaient arrivés à penser, non sans raison, que les drows se préparaient à la guerre. En cette période chaotique, le conflit n'avait pas éclaté, ce qui se comprenait, les drows dépendant encore plus de la magie que les gnomes. Si tout était véritablement rentré dans l'ordre, comme la venue d'Entemoch semblait l'indiquer, alors Blingdenpierre serait probablement bientôt menacée.

Autour du très vénérable maître-terrassier, les prêtres et guerriers gnomes dansaient et criaient leur joie. *Combien de temps avant que ces cris deviennent des hurlements de douleur ou de chagrin ?* se demanda-t-il.

13
Réparations

— Doucement ! murmura sévèrement Fret, les yeux rivés sur les mains de Drizzt, qui raclait et décapait le baume séché sur le cou de la figurine de panthère. Fais attention !

Comme si Drizzt ne faisait pas attention ! Il ne s'était jamais montré aussi précautionneux. Quelle que soit l'importance accordée par le nain à cet objet, Drizzt y tenait cent fois plus, tant il aimait son compagnon félin. Il n'avait jamais entrepris une tâche aussi cruciale, ni avec son esprit ni avec ses armes. Il se servait de l'outil délicat que Fret lui avait donné, un fin bâtonnet d'argent dont l'extrémité était aplatie et légèrement crochue.

Un autre morceau de baume se détacha : près de deux centimètres avaient été nettoyés le long du cou de la panthère. Drizzt avait remarqué, plein d'espoir, qu'on n'y voyait aucune fêlure. La substance visqueuse avait si bien comblé la figurine en onyx qu'on ne discernait plus l'endroit où le coup avait été porté.

Drizzt se calma, conscient que son excitation le pousserait inévitablement à trop se précipiter dans sa tâche. Il devait prendre son temps. La circonférence du cou de la figurine n'excédait pas une dizaine de centimètres mais Drizzt s'attendait à y passer la matinée entière, ce qui était également l'estimation de Fret.

Le rôdeur drow s'écarta afin que le nain coquet puisse observer la zone dégagée. Celui-ci examina l'objet puis adressa un hochement de tête à l'elfe noir et se permit même un sourire optimiste. Il avait confiance en la magie de Dame Alustriel et en ses capacités à arranger une situation tragique.

Il donna une petite tape sur l'épaule de Drizzt et recula,

laissant ce dernier se remettre à l'ouvrage, lentement et avec mille précautions, une petite particule à la fois.

Le cou fut débarrassé de toute trace de baume vers midi. Drizzt tourna la statuette dans ses mains et l'examina mais ne vit ni ligne de brisure ni résidu de baume. Il posa les doigts sur la tête de la figurine et, après une profonde inspiration pour reprendre son calme, il osa la soulever, la pression du poids de l'objet reposant ainsi sur la zone coupée.

L'artefact tint bon. Drizzt secoua la main, comme pour défier la panthère de se briser, ce qui ne se produisit pas.

— Ce collage sera aussi résistant que n'importe quelle autre partie de l'objet, lui assura Fret. Sois certain que la statuette est de nouveau entière.

— Entendu, répondit Drizzt. Mais qu'en est-il de sa magie ? (Fret ne répondit pas.) Le véritable défi sera de renvoyer Guenhwyvar sur le plan Astral.

— Ou de la rappeler, ajouta le nain.

Cette idée glaça Drizzt, qui savait que le petit être soigné avait raison. Peut-être ne parviendrait-il à ouvrir un tunnel qui permettrait à Guenhwyvar de rentrer chez elle que pour la perdre pour toujours. Cependant, il était pour lui hors de question de garder l'animal auprès de lui. L'état de la panthère s'était stabilisé – apparemment, elle pouvait demeurer indéfiniment sur le plan matériel – mais elle n'était pas en forme, ni physiquement ni mentalement.

Si elle ne semblait plus en danger de mort, Guenhwyvar errait dans un perpétuel état d'épuisement, les muscles flasques sur ses flancs autrefois lustrés, les yeux souvent fermés tandis qu'elle cherchait désespérément un sommeil nécessaire.

— Mieux vaut renvoyer Guenhwyvar chez elle, dit Drizzt, déterminé. Ma vie perdra de sa saveur si je ne peux pas la faire revenir, mais ce sera toujours mieux que ce qu'elle doit subir en ce moment.

La figurine dans les mains, ils regagnèrent tous deux la chambre de l'elfe noir. Comme d'habitude, le félin était allongé sur le tapis disposé devant l'âtre, et absorbait la chaleur des braises luisantes. Drizzt n'hésita pas ; il s'approcha de la panthère – qui leva faiblement la tête pour le regarder – et

déposa la statuette sur le sol, devant elle.

— Dame Alustriel et ce bon Fret sont venus à notre aide, Guenhwyvar, lui apprit-il.

Sa voix se mit à trembler quand il essaya de poursuivre : il prenait conscience qu'il contemplait peut-être sa compagne pour la dernière fois. Guenhwyvar sentit ce malaise et, avec un effort considérable, parvint à se redresser en position assise, la tête à hauteur du visage de son maître, qui s'était agenouillé.

— Rentre chez toi, mon amie, murmura Drizzt. Rentre chez toi…

La panthère hésita, dévisageant intensément le drow, comme pour comprendre l'origine de l'évidente gêne de Drizzt. Elle eut alors elle aussi la sensation – en observant l'elfe et non pas la figurine, qui lui paraissait de nouveau entière – que cette séparation serait peut-être définitive pour deux amis chers.

Mais elle n'avait aucun contrôle sur cette affaire. Vu son état de fatigue avancé, elle n'aurait même pas pu ne pas tenir compte de l'appel de la magie si elle avait essayé. Chancelante, elle se leva et fit quelques pas autour de la statuette.

Drizzt fut à la fois ravi et terrifié quand la forme de Guenhwyvar se fondit dans la fumée grise, puis disparut.

Une fois la panthère partie, Drizzt ramassa la figurine et se réjouit de constater qu'aucune chaleur n'en émanait ; visiblement, ce qui n'avait pas fonctionné au dernier renvoi de Guenhwyvar chez elle ne semblait plus poser de problème. Puis, soudain, il se rendit compte à quel point il s'était montré stupide. Il se tourna vers Fret, les yeux écarquillés sous le choc.

— Qu'y a-t-il ? s'enquit le nain.

— Je n'ai pas l'épée de Catti-Brie ! Si la voie n'est pas dégagée jusqu'au plan Astral…

— La magie est revenue, répondit sans hésiter Fret, agitant sa main dans les airs de façon apaisante. Dans la figurine comme dans le monde qui nous entoure. La magie est revenue.

Drizzt serra la statuette contre lui. Il n'avait aucune idée de l'endroit où Catti-Brie pouvait se trouver et il savait qu'elle portait son épée. Il ne lui restait qu'à attendre et espérer.

* * *

Bruenor était assis sur son trône, Régis à ses côtés, visiblement nettement plus agité que le roi nain. Régis avait déjà aperçu les invités sur le point d'être présentés à Bruenor, et le halfelin, curieux comme à son habitude, se faisait une joie de rencontrer les extraordinaires Harpell de Longueselle. Quatre d'entre eux étaient arrivés à Castelmithral, quatre magiciens qui joueraient peut-être un rôle important dans la défense du complexe nain… s'ils ne détruisaient pas l'endroit par mégarde.

Tels étaient les risques encourus lorsque l'on s'associait aux Harpell.

Ils entrèrent tous les quatre en trombe dans la salle du trône, si bien qu'ils écrasèrent presque le pauvre nain qui avait surgi peu avant eux pour les annoncer. Il y avait là Harkle, bien entendu, qui portait un bandage sur le visage, ses yeux se trouvant déjà à Castelmithral. Il était guidé par Regweld, qui était arrivé juché sur une étrange monture dont l'avant évoquait un cheval et l'arrière davantage une grenouille. Regweld avait nommé – de façon appropriée – cette chose Sauteflaque.

Bruenor et Régis ne connaissaient pas le troisième Harpell, qui ne se présenta pas et émit un léger grognement en leur adressant un signe de la tête.

— Je suis Bella don DelRoy Harpell, déclara le quatrième personnage, une jeune femme, petite et assez jolie, si l'on exceptait le fait que ses yeux verts ne regardaient pas dans la même direction.

L'un d'eux brillait d'une vive lueur tandis que l'autre était d'une couleur terne tirant sur le gris, détail qui conférait toutefois aux traits fins de Bella un caractère encore plus exotique.

Bruenor reconnut l'un des noms cités et comprit qu'elle était sans doute le chef de ce groupe.

— La fille de DelRoy, le chef de Longueselle ? demanda-t-il, ce à quoi la magicienne répondit en s'inclinant bas, si bas que ses cheveux blonds balayèrent presque le sol.

— Salutations de Longueselle, huitième roi de Castelmithral, dit poliment Bella. Ton appel a été pris en compte. (*Dommage*, songea Bruenor, qui eut le tact de rester silencieux.) Sont venus

avec moi…

— Harkle et Regweld ! l'interrompit Régis, qui connaissait assez bien ces deux Harpell d'un précédent séjour à Longueselle. Salutations ! Quel plaisir de constater que vos expériences de croisements de chevaux et de grenouilles se sont concrétisées !

— Sauteflaque ! répondit joyeusement Regweld, plutôt morne à l'ordinaire.

Ce nom promettait un spectacle que Régis tenait à contempler !

— Je suis la fille de DelRoy, reprit Bella, assez sèchement et en regardant le halfelin droit dans les yeux. Je te prie ne plus m'interrompre ou je serai contrainte de te transformer en quelque chose que Sauteflaque trouvera appétissant.

L'éclat qui apparut dans son œil valide quand elle le dévisagea – une lueur similaire naquit dans les yeux gris du halfelin – lui révéla que cette menace était creuse. Il en tint tout de même compte, tenant soudain à rester dans les faveurs de Bella. Elle ne mesurait pas plus d'un mètre cinquante et était peut-être légèrement grassouillette, ce qui la faisait ressembler à Régis, en un peu plus grand, sauf que l'on ne pouvait pas se méprendre sur ses attributs féminins. En tout cas, pas Régis.

— Mon troisième compagnon se nomme Bidderdoo, poursuivit Bella.

Ce nom parut familier à Bruenor et Régis, puis leurs souvenirs leur revinrent quand Bidderdoo réagit en aboyant.

Bruenor poussa un grognement et Régis éclata de rire en frappant dans ses mains. Quand ils étaient passés par Longueselle, alors qu'ils recherchaient Castelmithral, Bidderdoo avait tenu le rôle du chien de la famille Harpell, suite à une erreur de potion.

— La transformation n'est pas encore achevée, s'excusa Bella, qui, du revers de la main, tapota brièvement l'épaule de Bidderdoo pour lui rappeler de cesser de tirer la langue.

Harkle, qui s'agitait de plus en plus, se racla alors la gorge.

— Oui, bien sûr ! dit aussitôt Bruenor.

Le nain siffla et un de ses serviteurs sortit d'une salle attenante, un œil dans chaque main et avec une bonne volonté

telle qu'il essayait de les faire bouger le moins possible tout en les orientant dans la direction de Harkle.

— Oh ! Comme c'est bon de me voir de nouveau ! s'exclama le magicien, qui fit aussitôt demi-tour.

S'appuyant sur ce qu'il voyait, il commença à avancer vers lui-même, ou plutôt vers ses yeux, mais en fait vers le mur du fond et la porte par laquelle il était entré avec ses compagnons. Tout en poussant des cris, il décrivit un tour complet sur lui-même, tandis qu'il essayait de se repérer, ce qui n'était pas chose facile puisqu'il se voyait depuis l'autre côté de la pièce.

Bruenor poussa un nouveau grognement.

— Comme c'est perturbant ! dit Harkle, agacé, quand Regweld l'attrapa et tenta de le pousser dans la bonne direction. Ah, voilà, c'est bon !

Le magicien se retourna alors et se redirigea vers la porte.

— De l'autre côté ! s'écria Regweld, qui perdait patience.

Bruenor prit les yeux des mains de son serviteur et les tourna vers son propre visage renfrogné.

Harkle poussa un cri.

— Hé ! rugit Bruenor. Retourne-toi.

Harkle se calma et obtempéra ; son corps se retrouva face au roi nain.

Celui-ci se tourna vers Régis, poussa un ricanement et jeta un des yeux vers Harkle, suivi de l'autre un instant plus tard, le tout avec un mouvement de poignet qui fit tourner les globes oculaires dans les airs.

Harkle hurla de nouveau et s'évanouit.

Regweld attrapa un œil et Bidderdoo entreprit de ramasser l'autre avec la bouche. Fort heureusement, Bella l'en empêcha. Hélas, l'œil lui échappa et roula sur le sol.

— C'était très méchant, roi nain ! gronda la fille de DelRoy. C'était…

Elle ne parvint pas à garder plus longtemps son sérieux et éclata de rire, bientôt imitée par ses compagnons, même si les gloussements de Bidderdoo ressemblaient davantage à des grognements. Régis se joignit à eux, puis Bruenor, mais juste une seconde. Le roi nain ne pouvait pas oublier que ces magiciens maladroits constitueraient peut-être sa seule défense

magique face aux armées d'elfes noirs.

Cette pensée n'était guère réjouissante.

* * *

Drizzt quitta Castelmithral à l'aube le matin suivant. Il avait aperçu un feu de camp sur le flanc de la montagne la nuit précédente et avait deviné qu'il s'agissait de Catti-Brie. Il n'avait toujours pas essayé de rappeler Guenhwyvar et résistait à cette envie en gardant à l'esprit qu'il lui fallait traiter un problème à la fois.

Et celui qui se posait pour l'heure était Catti-Brie, ou plus précisément son épée.

Il trouva son amie au détour d'une courbe de la piste, alors qu'il évoluait dans l'ombre de deux gros rochers. Elle s'était arrêtée en contrebas, dans une petite clairière donnant sur l'immense plaine vallonnée qui s'étendait à l'est de Castelmithral. À cause du soleil qui surgissait de l'horizon droit devant elle, Drizzt ne discernait que sa silhouette. La jeune femme était lancée dans un ballet d'entraînement avec son épée, qu'elle maniait lentement avec des gestes gracieux, traçant de longues lignes devant elle. Drizzt s'immobilisa et observa avec approbation l'élégance et la perfection des mouvements de la guerrière. Il les lui avait enseignés et, comme toujours, Catti-Brie les avait parfaitement retenus. Le drow songea qu'il aurait pu être en train d'admirer sa propre silhouette, tant cette danse était parfaite et synchrone.

Il la laissa poursuivre, autant pour l'importance de cet entraînement que parce qu'il ne se lassait pas de la contempler.

Enfin, près de vingt minutes plus tard, Catti-Brie inspira profondément et s'étira, profitant du soleil levant.

— Bravo, la félicita Drizzt en la rejoignant.

Catti-Brie, qui avait failli sursauter, se retourna, quelque peu embarrassée et agacée par la présence de l'elfe noir.

— Préviens quand tu t'approches d'une fille, lui dit-elle.

— Je t'ai trouvée par hasard, mentit Drizzt. Mais c'est plutôt une bonne chose, à vrai dire.

— J'ai vu les Harpell entrer à Castelmithral hier. Tu leur as

parlé ?

Drizzt secoua la tête.

— Peu importe. Pour le moment, c'est à toi que j'ai besoin de parler. (Cela semblait sérieux. Catti-Brie s'apprêtait à glisser son épée dans son fourreau quand le drow leva la main pour l'interrompre.) Je suis venu pour l'épée.

— *Khazid'hea ?* s'étonna Catti-Brie.

— Quoi ? dit Drizzt, encore plus surpris.

— C'est son nom, lui expliqua la jeune femme, qui brandit la splendide arme devant elle, son tranchant affûté redevenu rouge brillant. *Khazid'hea*.

Drizzt connaissait ce mot, un mot drow ! Il signifiait « couper » ou « couperet » et semblait tout à fait approprié pour une lame capable de trancher la roche. *Comment l'a-t-elle su ?* se demanda-t-il. Son visage posait cette question aussi clairement que des mots.

— Elle me l'a dit ! répondit Catti-Brie.

Drizzt hocha la tête et recouvra son calme. Il n'aurait pas dû être surpris ; après tout, il savait cette épée intelligente.

— *Khazid'hea*, concéda-t-il.

Il sortit *Scintillante* de son fourreau et la présenta, poignée en avant, à Catti-Brie, qui considéra l'arme d'un air ébahi, sans comprendre.

— Un échange honnête, expliqua Drizzt. *Scintillante* contre *Khazid'hea*.

— Tu préfères les cimeterres.

— J'apprendrai à manier épée et cimeterre en harmonie. Accepte cet échange. *Khazid'hea* a demandé que je la brandisse et je vais me plier à ce souhait. Il est juste que cette lame et moi soyons associés.

La jeune femme pouvait à peine croire que son ami exige cela d'elle. Son expression passa de la surprise à l'incrédulité. Elle avait passé des jours – des semaines ! – seule dans les montagnes à s'entraîner avec cette épée, à apprivoiser cette intelligence peu ordinaire, à essayer d'établir un lien.

— As-tu oublié notre rencontre ? demanda Drizzt, d'une façon quelque peu cruelle.

Catti-Brie devint écarlate. Elle n'avait certes pas oublié, et

cela ne risquait pas d'arriver un jour, comme elle s'était sentie stupide quand elle s'était rendu compte de la façon dont elle – ou plutôt son épée, se servant de son corps – s'était jetée sur Drizzt.

— Donne-moi l'épée, dit fermement le drow, en agitant la poignée de *Scintillante* devant la jeune femme abasourdie. Il est juste que nous soyons associés.

Catti-Brie, sur la défensive, empoigna *Khazid'hea*, ferma les yeux et parut sur le point de chanceler. Il sembla à Drizzt qu'elle était en train de communiquer avec la lame, qu'elle était à l'écoute des sentiments de l'arme.

Quand elle rouvrit les yeux, Drizzt avança la main et eut la surprise – et la satisfaction – de voir l'épée soudain se dresser et le contraindre à reculer d'un petit coup sur la main.

— L'épée veut pas d'toi ! lâcha Catti-Brie, presque en grondant.

— Tu me frapperais ? dit l'elfe noir, dont la question calma la jeune femme.

— Juste une réaction, balbutia-t-elle en guise de tentative d'excuse.

Juste une réaction, répéta pour lui-même le drow, mais exactement celle qu'il avait espérée ; l'épée défendait le droit de Catti-Brie de la manier et avait écarté Drizzt de sa propriétaire légitime.

En un clin d'œil, Drizzt retourna *Scintillante* et la remisa dans son fourreau. Le sourire qu'il afficha alors permit à son amie de comprendre la véritable raison de cette rencontre.

— Une épreuve ! s'exclama-t-elle. Tu viens d'me mettre à l'épreuve !

— C'était nécessaire.

— T'as jamais eu l'intention d'prendre *Khazid'hea*, poursuivit-elle, de plus en plus fort à mesure que sa colère grandissait. Même si j'avais accepté ta proposition…

— J'aurais pris l'épée, répondit Drizzt avec franchise. Et je l'aurais placée à la vue de tous dans un endroit sécurisé de la salle de Dumathoïn.

— Et t'aurais repris *Scintillante* ! se vexa Catti-Brie. Espèce de drow menteur !

Drizzt pesa ces mots, puis haussa les épaules et acquiesça.

Catti-Brie lui adressa une moue impertinente et fit un mouvement brusque de la tête, ce qui envoya sa crinière auburn voler derrière son épaule.

— L'épée sait que je suis une meilleure combattante, c'est tout, dit-elle, apparemment convaincue de ses paroles. (Drizzt éclata de rire.) Dégaine tes lames, alors, et je te montrerai de quoi mon épée et moi sommes capables !

Face à son amie, déjà en position de combat, Drizzt sourit largement et ses cimeterres jaillirent dans ses mains. Il savait que l'heure des dernières épreuves, les plus cruciales, était venue ; il allait voir si Catti-Brie avait réellement pris le contrôle de son épée.

Des bruits métalliques résonnèrent dans l'air matinal, les deux amis sautillant pour se mettre en place, tout en soufflant des volutes de vapeur dans le froid. Peu après le début de leur duel, la garde de Drizzt s'abaissa, ce qui offrit à Catti-Brie la possibilité d'un assaut parfait.

Khazid'hea plongea en avant mais s'arrêta net.

— Tu l'as fait exprès ! accusa Catti-Brie après avoir reculé.

Elle avait vu juste. En outre, en ne tentant pas de frapper sérieusement, son épée et elle avaient passé une deuxième épreuve avec succès.

Plus qu'une seule à venir.

Drizzt ne dit rien et se replaça en position, jambes fléchies. Catti-Brie remarqua alors qu'il ne portait pas les bracelets, ce qui signifiait qu'il ne serait sans doute pas déséquilibré. Elle s'élança tout de même, avec autant d'enthousiasme que de rage, et offrit une belle passe d'armes, tandis que le soleil s'arrachait de l'horizon et entamait sa lente ascension dans le ciel de l'est.

Elle n'était toutefois pas à la hauteur du drow et, à vrai dire, elle ne l'avait pas vu se battre avec autant de vigueur depuis très longtemps. Quand cet assaut prit fin, Catti-Brie, les fesses par terre, avait un cimeterre posé sur chacune de ses épaules, alors que sa propre épée gisait sur le sol quelques mètres plus loin.

Drizzt craignait que l'épée intelligente soit furieuse que sa propriétaire ait été si sèchement battue. Il s'écarta de son amie et s'approcha de *Khazid'hea*, puis se pencha pour la ramasser,

avant d'interrompre son geste, alors que sa main ne se trouvait qu'à quelques centimètres du pommeau.

Celui-ci n'adoptait plus la forme d'une licorne, ni même celle d'un fiélon, comme à l'époque où l'arme avait appartenu à Dantrag Baenre. Il évoquait désormais une silhouette féline aux lignes pures, quelque chose qui ressemblait à Guenhwyvar en pleine course, pattes tendues. Plus important encore aux yeux de Drizzt, il y avait une rune inscrite sur le flanc de l'animal, les montagnes jumelles, le symbole de Dumathoïn, le dieu nain, le dieu de Catti-Brie, le Gardien des Secrets sous la Montagne.

Drizzt s'empara de *Khazid'hea* et n'éprouva ni hostilité, ni désir comparable à celui que l'épée avait auparavant exprimé pour lui. Catti-Brie s'approcha de lui, un sourire aux lèvres car elle avait compris que son ami approuvait son choix pour le pommeau.

Drizzt tendit alors *Khazid'hea* à sa propriétaire légitime.

14
La colère de Lolth

Baenre se sentait forte de nouveau. Lolth était de retour, elle était de son côté, et K'yorl Odran, cette maudite K'yorl, s'était lourdement trompée. Depuis toujours, la Reine Araignée avait protégé la Maison Oblodra, malgré le peu de foi de ses soi-disant « prêtresses », qui allaient parfois jusqu'à afficher ouvertement le mépris qu'elles éprouvaient pour Lolth. Les étranges pouvoirs des Oblodra, cette force psionique, avaient autant intrigué Lolth qu'ils avaient effrayé les autres Maisons de Menzoberranzan. Aucune d'entre elles ne souhaitait entrer en conflit avec K'yorl et son clan, ce que n'avait pas voulu la déesse. En cas d'attaque extérieure de Menzoberranzan, notamment par les illithids, dont le repaire n'était pas très éloigné, K'yorl et les Oblodra seraient très utiles.

Mais cela s'arrêtait là. K'yorl avait franchi une ligne très dangereuse. Elle avait assassiné une Mère Matrone, et si cet acte en lui-même n'était pas rare, elle prévoyait d'usurper le pouvoir des prêtresses de Lolth et l'exercer elle-même, et pas au nom de la Reine Araignée.

Matrone Baenre était au fait de tout cela, elle sentait en elle la force et la volonté de la déesse.

— Le Temps des Troubles est révolu, annonça-t-elle à sa famille réunie dans la chapelle presque réparée de sa maison.

Personnellement invitée par Matrone Baenre, Mez'Barris Armgo était également présente, installée sur un siège d'honneur disposé sur l'estrade centrale.

Matrone Baenre s'assit à côté de la Mère Matrone de la Deuxième Maison, tandis que de la foule rassemblée jaillissaient des acclamations et, lancé par Triel, un chant dédié à la Reine Araignée.

— C'est terminé ? demanda Mez'Barris à Baenre, se servant du code gestuel silencieux, étant donné qu'il leur était impossible de se parler quand deux mille soldats Baenre chantaient à pleine voix.

— Le Temps des Troubles est terminé, confirmèrent les doigts fins de Baenre.

— Sauf pour la Maison Oblodra, ajouta Mez'Barris, ce à quoi son hôte ne répondit que par un gloussement mauvais. En effet, personne à Menzoberranzan n'ignorait que la Maison Oblodra rencontrait de sérieux problèmes. Tout le monde savait que tanar'ris et autres fiélons encerclaient toujours son domaine, cueillant des kobolds sur les saillies de Griffe-Gorge et attaquant même sans pitié tout Oblodra qui osait se montrer.

— K'yorl sera pardonnée ? s'enquit Mez'Barris, qui leva son pouce gauche à la fin de sa phrase codée afin d'indiquer qu'il s'agissait d'une question.

Matrone Baenre secoua vivement la tête et regarda ostensiblement ailleurs, vers Triel, qui conduisait les prières enthousiastes adressées par les drows à la Reine Araignée.

D'un de ses longs ongles courbes, Mez'Barris se tapota une dent avec nervosité, tout en se demandant comment Baenre pouvait être si sûre d'elle. Projetait-elle de se lancer seule à l'assaut de la Maison Oblodra ou comptait-elle proposer une nouvelle alliance aux Barrison del'Armgo ? Mez'Barris ne doutait pas que sa maison et celle de Baenre, unies, soient capables d'écraser la Maison Oblodra, cependant la perspective d'affronter K'yorl et ses pouvoirs inconnus ne l'enthousiasmait guère.

Invisible et posté sur le côté de l'estrade, Methil n'éprouvait aucune difficulté à lire dans l'esprit de la Mère Matrone invitée, dont il transmettait les pensées à Matrone Baenre.

— Telle est la volonté de Lolth, dit durement cette dernière en regardant de nouveau Mez'Barris. K'yorl s'est dressée contre la Reine Araignée, elle sera donc punie.

— Par l'Académie, comme le veut la coutume ? hasarda Mez'Barris, pleine d'espoir.

Une étincelle, toute en férocité, jaillit dans le regard rouge de Matrone Baenre.

— Par moi, dit-elle froidement, avant de se détourner encore, indiquant ainsi à Mez'Barris qu'elle n'en saurait pas davantage.

La Mère Matrone de la Deuxième Maison était suffisamment sage pour ne pas insister. Elle se cala dans sa chaise et se mit à méditer cette surprenante et perturbante information. Matrone Baenre n'avait pas évoqué d'alliance de Maisons pour attaquer la Maison Oblodra, mais elle avait déclaré une guerre personnelle. Se croyait-elle vraiment capable de vaincre K'yorl ? Ou ces fiélons, jusqu'aux plus grands tanar'ris, étaient-ils plus encore sous son contrôle que Mez'Barris l'avait imaginé ? Cette supposition n'était pas loin de terroriser la Mère Matrone, car, si elle était fondée, quelles autres « punitions » la colérique et ambitieuse Matrone Baenre infligerait-elle ?

Mez'Barris soupira et laissa ces pensées s'envoler. Elle ne pouvait pas faire grand-chose pour l'instant, assise dans la chapelle de la Maison Baenre et entourée de deux mille soldats Baenre. Elle savait qu'il lui fallait faire confiance à Matrone Baenre.

Non, rectifia-t-elle pour elle-même. *Pas lui faire confiance. Jamais*. Elle devait espérer que Matrone Baenre estime qu'elle servait mieux la cause – quelle qu'elle soit – vivante que morte.

* * *

Installée sur un disque dérivant auréolé d'une lueur bleutée, Matrone Baenre mena en personne la procession de la Maison Baenre, partant de Qu'ellarz'orl et traversant la cité, son armée chantant les louanges de Lolth à chaque pas. Les cavaliers Baenre à dos de lézard, commandés par Berg'inyon, encadraient le gros des troupes et allaient et venaient sur les autres domaines de façon à s'assurer qu'aucune surprise n'entraverait la marche.

Cette précaution était nécessaire dès que la Première Mère Matrone sortait, toutefois celle-ci ne craignait aucune embuscade, pas ce jour-là. À l'exception de Mez'Barris Armgo, personne n'avait été prévenu de la procession Baenre, et il était certain que les Maisons de moindre envergure, seules ou unies, n'oseraient pas s'en prendre à la Première Maison sans une

parfaite coordination préalablement établie.

Depuis le côté opposé de l'immense caverne s'avançait un autre défilé, également conduit par les Baenre. Triel, Gromph et les autres Maîtresses et Maîtres de l'Académie drow venaient depuis leurs bâtiments, suivis par leurs élèves. En temps normal, c'était précisément cette force, la puissante Académie, qui décidait des punitions que devaient subir les Maisons à titre individuel quand elles commettaient des crimes contre Menzoberranzan. Pourtant, Triel avait prévenu les membres de son institution que cette fois ils ne viendraient que pour regarder, pour admirer la gloire de Lolth révélée.

Quand les deux groupes atteignirent la foule déjà présente au bord de Griffe-Gorge, leurs effectifs avaient été multipliés par cinq. Nobles et soldats issus de toutes les Maisons de la cité se décidaient à venir contempler ce spectacle dès qu'ils apprenaient que les Maisons Baenre et Oblodra allaient en finir une bonne fois pour toutes avec leur combat.

Quand ils parvinrent devant les portes principales de la Maison Oblodra, les soldats Baenre formèrent un demi-cercle défensif derrière Matrone Baenre afin de la protéger, non pas de K'yorl et de la famille Odran, mais du reste de l'attroupement. On ne cessait de murmurer, et les mains drows s'agitaient frénétiquement en autant de conversations animées. Les fiélons, comprenant qu'une calamité était sur le point de se produire, filaient à toute allure de tous les côtés du domaine Oblodra et libéraient même parfois leur magie retrouvée à coups d'éclairs bleu-blanc ou de boules de feu.

Consciente de la terreur qu'il inspirait au domaine maudit, Matrone Baenre laissa ce déploiement se poursuivre pendant plusieurs minutes. Elle tenait à savourer ce moment plus que tout autre, à se délecter de l'odeur de peur qui émanait du territoire de cette famille si détestée.

Puis vint l'heure de commencer… ou plutôt d'en finir. Baenre savait ce qu'elle devait faire. Une vision lui était apparue à ce sujet au cours de la cérémonie qui avait précédé la guerre et, malgré les doutes de Mez'Barris quand elle s'en était ouverte à elle, Baenre gardait foi en la Reine Araignée. Elle était profondément convaincue que la volonté de Lolth était que la

Maison Oblodra soit anéantie.

Elle sortit des plis de sa robe un morceau de soufre. L'avatar lui avait donné ce bloc jaune pour permettre aux prêtresses d'ouvrir une porte sur les Abysses dans la petite pièce située au fond de Qu'ellarz'orl. Elle leva bien haut la main et se mit à flotter dans les airs. Une tonitruante explosion se produisit alors, comme un roulement de tonnerre.

Le silence se fit instantanément, tous les regards rivés sur le spectre de Matrone Baenre, en suspension à plus de cinq mètres du sol de la caverne.

Berg'inyon, responsable de la sécurité de sa mère, se tourna vers Sos'Umptu, l'air inquiet ; il estimait sa mère terriblement vulnérable là-haut.

Sos'Umptu ne réagit que par un rire moqueur. N'étant pas une prêtresse, il ne pouvait pas comprendre que Matrone Baenre était alors mieux protégée qu'à aucun autre moment de sa longue vie.

— K'yorl Odran ! appela Baenre, dont la voix semblait amplifiée, comme si elle eût appartenu à un géant.

* * *

Enfermée dans une pièce du dernier étage de la plus haute stalagmite du domaine Oblodra, K'yorl Odran entendit clairement l'appel de Baenre. Elle crispa les mains sur les accoudoirs en marbre sculpté de son trône et ferma les yeux, comme si elle se forçait à se concentrer.

Elle avait plus que jamais besoin de ses pouvoirs et, pour la première fois, ils ne se manifestaient pas ! Quelque chose n'allait pas, elle l'avait deviné, et même si elle subodorait la présence – d'une façon ou d'une autre – de Lolth derrière ce phénomène, elle sentait, comme l'avaient senti de nombreuses prêtresses de la Reine Araignée au début du Temps des Troubles, que ces ennuis dépassaient Lolth elle-même.

Cela avait commencé peu après avoir été chassée et contrainte de regagner son territoire par le tanar'ri libéré. Elle avait alors rassemblé ses filles afin de mettre sur pied un plan d'attaque destiné à repousser les fiélons. Comme toujours lors

des efficaces réunions Oblodra, le groupe partageait ses pensées par télépathie, ce qui revenait à tenir plusieurs conversations compréhensibles à la fois.

Ce plan s'était bien mis en place : K'yorl était certaine que les tanar'ris seraient renvoyés sur leur propre plan d'existence et, quand ce serait fait, avec l'aide de sa famille, elle irait punir Matrone Baenre et les autres comme il se devait. C'est alors que quelque chose d'affreux s'était produit. Un tanar'ri avait lancé un éclair, brûlant et aveuglant, qui avait provoqué une fêlure dans le mur externe du domaine Oblodra. Cette agression n'était en soi pas dramatique – comme toutes les maisons de Menzoberranzan, ce domaine était capable d'encaisser bon nombre d'assauts –, mais ce que signifiaient cette explosion et le retour des pouvoirs magiques était catastrophique pour les Oblodra.

Au même instant, la conversation télépathique s'était brusquement interrompue et, malgré leurs nombreuses tentatives, les nobles de la Maison maudite n'avaient pas réussi à en lancer une autre.

K'yorl figurait parmi les drows les plus intelligents de Menzoberranzan et ses capacités de concentration étaient sans pareil. Elle sentait la force psionique dans son esprit, ce pouvoir qui lui permettait de franchir les parois ou d'extraire le cœur battant d'une poitrine ennemie. Il était là, profondément enfoui, mais elle ne parvenait pas à l'exprimer et ne cessait de se reprocher son manque de concentration face au désastre. Elle se frappa même la tempe, comme si un choc physique pouvait déclencher quelque manifestation magique.

Ses efforts furent vains. De nombreuses répercussions en chaîne s'étaient produites quand le Temps des Troubles avait pris fin, et que la tapisserie de la magie s'était réassemblée. À travers les Royaumes, des zones de magie morte étaient apparues, des endroits où aucun sort ne fonctionnait plus ou, pire encore, où aucun sort ne débouchait sur l'effet désiré. Un autre de ces effets secondaires touchait les pouvoirs psioniques, les pouvoirs magiques de l'esprit. Leur force restait présente, comme K'yorl l'avait remarqué, mais il fallait désormais suivre un cheminement différent pour la faire agir.

Les illithids, comme Methil l'avait appris à Matrone Baenre, avaient déjà trouvé cette nouvelle voie, si bien que leurs pouvoirs fonctionnaient presque aussi parfaitement qu'auparavant. Il faut dire que cette race, uniquement composée de thaumaturges, bénéficiait d'une intelligence collective. Les flagelleurs mentaux avaient déjà procédé aux ajustements nécessaires afin d'accéder à leurs pouvoirs psioniques, ce que n'étaient pas parvenues à réaliser K'yorl Odran et sa famille.

La Matrone de la Troisième Maison était donc assise dans l'obscurité, les yeux fermés, occupée à se concentrer. Elle avait entendu l'appel de Baenre et savait que si elle n'y répondait pas, Baenre ne tarderait pas à venir à elle.

Si elle avait disposé de temps, K'yorl serait venue à bout de cette épreuve mentale. Si elle avait disposé d'un mois, peut-être, elle aurait commencé à refaire surgir ses pouvoirs.

K'yorl n'avait pas un mois devant elle… K'yorl n'avait même pas une heure.

* * *

Matrone Baenre sentait la magie palpiter dans le morceau de soufre, sa chaleur interne, qui gagnait rapidement en intensité. Elle fut stupéfaite quand sa main remua, comme si le soufre l'avait implorée de modifier sa position.

Elle hocha la tête, comprenant que quelque force n'appartenant pas au plan matériel, quelque créature des Abysses, peut-être même Lolth en personne, guidait ses gestes. Sa main s'éleva encore, jusqu'à placer le morceau de soufre à hauteur du dernier étage de la tour la plus haute du domaine Oblodra.

— Qui es-tu ? demanda-t-elle.

— *Je m'appelle Errtu*, lui fut-il répondu dans son esprit. Baenre connaissait ce nom, elle savait que cette créature était un balor, le plus terrifiant et le plus puissant des tanar'ris. Comme Lolth l'avait bien armée !

Elle sentit la méchanceté pure de la créature reliée à elle augmenter dans le soufre, et cette énergie croître à l'endroit où

elle imaginait que ce bloc exploserait, tandis qu'Errtu allait sans doute surgir à ses côtés.

C'était impossible, bien entendu, mais elle n'en savait rien.

C'était la puissance de l'artefact lui-même qu'elle ressentait, de ce morceau de soufre, apparemment inoffensif, imprégné de la magie de Lolth et brandi par la plus haute prêtresse vouée à la Reine Araignée de Menzoberranzan.

Suivant uniquement son instinct, Baenre aplatit la main. Le soufre envoya alors un jet de lumière jaune, brillante et crépitante, qui frappa le mur de la tour Oblodra, cette paroi même qui séparait K'yorl et Baenre. Des lignes de lumière et d'énergie encerclèrent alors la stalagmite, grésillant et mordant la pierre, s'attaquant à l'ensemble du bâtiment.

Puis le soufre se calma, son éclair d'énergie visiblement vivante libéré, mais Baenre ne baissa pas la main et ne détourna pas son regard stupéfait de la tour.

Pas plus que les dix mille elfes noirs rassemblés derrière elle. Pas plus que K'yorl Odran, qui, soudain, voyait les lignes jaunes de destruction alors qu'elles dévoraient les pierres de sa tour.

La cité entière eut un haut-le-corps quand le sommet explosa et fut réduit en poussière.

On distingua alors K'yorl, assise sur son trône de marbre noir, désormais en plein air et qui regardait la foule immense.

De nombreux tanar'ris ailés plongèrent sur la Mère Matrone vulnérable, mais aucun d'entre eux n'osa trop s'en approcher, craignant sagement la colère d'Errtu s'ils s'avisaient de lui voler son plaisir.

K'yorl, toujours aussi fière et forte, se leva et marcha jusqu'au rebord de la tour, d'où elle observa le rassemblement. De nombreux drows, parmi lesquels des Mères Matrones, respectaient tant ses étranges pouvoirs qu'ils tournèrent la tête quand ils sentirent son regard pénétrant se poser sur eux, comme si, de là-haut, elle décidait qui elle allait punir pour cette agression.

Enfin, K'yorl se tourna vers Matrone Baenre, qui ne cilla pas.

— Vous osez ! cria-t-elle, ses mots atténués par la distance.

— C'est *toi* qui oses ! répliqua Matrone Baenre, la puissance de sa voix se répercutant sur les parois de la caverne. Tu as

abandonné la Reine Araignée.

— Que Lolth retourne aux Abysses, c'est là-bas qu'est sa place ! rétorqua l'obstinée K'yorl.

Ce furent là ses derniers mots.

Baenre leva encore la main et sentit une nouvelle manifestation du pouvoir ; l'ouverture d'un portail extraplanaire – aucune lumière jaune ne surgit et aucune force ne fut visible – que K'yorl sentit pleinement.

Elle essaya de protester mais ne parvint qu'à pousser un petit gémissement, puis un gargouillis quand, soudain, ses traits se tordirent et s'allongèrent. Elle tenta de résister, de garder les pieds fermement ancrés dans le sol, et se concentra encore afin de faire surgir ses pouvoirs.

K'yorl sentit sa peau être arrachée de ses os, elle sentit son être tout entier se déformer sous l'effet de l'élongation, tandis que le soufre l'étirait avec une force implacable. Elle résista avec entêtement durant toute son agonie, tandis que son funeste destin s'accomplissait. Elle ouvrit la bouche afin de prononcer quelque juron mais n'en sortit que sa langue, qui fut étirée jusqu'à son maximum… et au-delà.

Son corps s'étendait à présent de la tour au morceau de soufre, et donc au portail. Elle aurait déjà dû être morte.

Matrone Baenre garda la main ferme mais ne put s'empêcher de fermer les yeux quand la forme étrangement allongée de K'yorl fut brusquement arrachée du sommet de la tour éventrée et fondit sur elle.

Plusieurs drows, au nombre desquels Berg'inyon, hurlèrent, d'autres sursautèrent de nouveau et d'autres encore en appelèrent à la gloire de Lolth, quand K'yorl, étirée au point d'évoquer à présent une lance vivante, fut aspirée par le bloc de soufre, ce portail qui la conduirait aux Abysses et auprès d'Errtu, le tortionnaire attitré de Lolth.

Après K'yorl vinrent les fiélons qui, dans un grand tapage et sans cesser de rugir, lâchaient toujours sur le territoire Oblodra éclairs, boules de feu explosives et autres manifestations aveuglantes de leur puissance. Errtu les contraignit alors à s'étirer et s'affiner pour se fondre dans le morceau de soufre, tandis que Matrone Baenre résistait à la terreur qu'elle

éprouvait, la transformant peu à peu en une sensation de puissance absolue.

En quelques instants, tous les fiélons, jusqu'aux immenses tanar'ris, disparurent, même si Matrone Baenre sentait toujours leur puissance contenue dans la pierre qu'elle brandissait.

Puis, subitement, le calme revint. De nombreux elfes noirs s'interrogèrent du regard, se demandant si la punition était accomplie et si la Maison Oblodra serait autorisée à survivre sous les ordres d'une nouvelle Mère Matrone. Des nobles issus de différentes familles s'adressèrent des signes en langage gestuel, inquiets à l'idée que Matrone Baenre place une de ses filles aux commandes de la Troisième Maison, ce qui ne ferait qu'assurer sa position dominante dans la cité.

Baenre ne songeait pas à cela. Cette punition – totale – exigée par Lolth était l'événement le plus terrifiant jamais subi par une Maison de Menzoberranzan. Suivant toujours les instructions télépathiques d'Errtu, elle jeta le morceau de soufre palpitant dans Griffe-Gorge. Quand les acclamations s'élevèrent autour d'elle, les elfes noirs pensant la cérémonie achevée, elle leva les bras et leur ordonna de contempler la colère de Lolth.

Ils sentirent les premiers tremblements au fond de Griffe-Gorge, sous leurs pieds, puis quelques instants remplis d'angoisse s'écoulèrent, trop calmes, trop silencieux.

L'une des filles de K'yorl apparut alors sur la plate-forme de la tour brisée, désormais en plein air. Elle courut jusqu'au bord et appela, supplia Matrone Baenre. Un peu plus tard, Baenre n'ayant pas répondu, elle tourna la tête sur le côté, vers l'une des failles aux allures de doigts du gigantesque Griffe-Gorge.

Les yeux écarquillés, elle poussa un cri de terreur, tel qu'aucun drow n'en avait jamais entendu. Du poste d'observation élevé que lui offrait son sort de lévitation, Matrone Baenre suivit son regard et réagit à son tour ; elle écarta les bras et, en pleine extase, cria le nom de sa déesse. Quelques secondes plus tard, la foule comprit.

Un immense tentacule noir apparut sur le rebord de Griffe-Gorge et se tortilla jusqu'au domaine Oblodra. Telle une vague, les elfes noirs reculèrent, trébuchant les uns sur les autres, tandis que la monstruosité, épaisse de plus de cinq mètres,

longeait la paroi du fond, puis le côté et enfin le mur le plus proche du gouffre, avant d'y revenir.

— Baenre ! supplia l'Oblodra, aussi désespérée que perdue.

— Tu as renié Lolth, répondit calmement la Première Mère Matrone. Sens sa colère !

Le sol de la caverne trembla légèrement quand le tentacule, symbole de la main furieuse de Lolth, se resserra sur le domaine Oblodra. Les murs se déformèrent et s'effondrèrent quand la chose commença à tout balayer.

La fille de K'yorl sauta de la tour quand elle s'écroula. Elle échappa au tentacule et, toujours vivante bien que sévèrement blessée, se réceptionna sur le sol, où un groupe d'elfes noirs, parmi lesquels Uthegental Armgo, fondit sur elle. Le puissant maître d'armes écarta les autres et les empêcha d'achever la pitoyable créature, qu'il prit dans ses bras épais. À travers ses yeux larmoyants, la drow meurtrie le regarda et parvint même à esquisser un léger sourire, comme si elle imaginait qu'il était venu la sauver.

Avec un rire cruel, Uthegental la souleva au-dessus de sa tête et la projeta par-dessus le tentacule, dans les débris qui avaient autrefois constitué sa maison.

Acclamations et cris se firent assourdissants, ainsi que le grondement produit par la chose quand elle poussa ce qui avait été la Maison Oblodra, ses bâtiments comme ses drows, dans le gouffre.

15
Avidité

Le mercenaire secoua son crâne chauve, une attitude provocante comme il n'en avait jamais eu à l'encontre de Matrone Baenre. Si peu de temps après l'impressionnant déploiement de puissance de la Première Mère Matrone, et étant donné qu'elle bénéficiait de toute évidence des plus grandes faveurs de la Reine Araignée, il semblait d'autant plus dangereux pour Jarlaxle de remettre en question les plans de la drow.

Triel Baenre ricana et Berg'inyon ferma les yeux. Aucun d'eux ne souhaitait vraiment voir ce drow si utile être battu à mort. Quant à la perfide Bladen'Kerst, elle se pourlécha les lèvres avec impatience et agrippa le fouet à cinq têtes accroché à sa hanche, espérant que sa mère lui céderait ce plaisir.

— Je crains que ce ne soit pas le moment, dit Jarlaxle, ouvertement et sans ménagement.

— Ce n'est pas ce que m'a dit Lolth, répondit Baenre, qui semblait plutôt calme, étant donné qu'un simple drow mâle lui exprimait son désaccord.

— Nous ne pouvons être certains que notre magie continuera à fonctionner comme nous l'imaginons, expliqua Jarlaxle.

Baenre acquiesça et les autres se rendirent compte, à leur plus grande surprise, que leur mère était ravie de voir le mercenaire endosser ce rôle pessimiste. Ses questions étaient pertinentes et, en réalité, il était en train d'aider Baenre à régler les détails de la nouvelle alliance qu'elle proposait pour marcher sur Castelmithral.

Triel Baenre jeta un regard suspicieux à sa mère, dont la réaction faisait son petit effet. Si cette dernière avait directement reçu des instructions de Lolth, comme elle l'avait

clairement prétendu, pourquoi écoutait-elle, pourquoi tolérait-elle ces objections ? En quoi était-il nécessaire qu'on lui apporte des réponses quant à la pertinence ou non de la marche ?

— La magie est rétablie, répondit Baenre.

Jarlaxle ne contesta pas ce point. Tout ce qu'il avait entendu, dans la cité comme à l'extérieur, semblait aller dans ce sens.

— Vous n'aurez pas la moindre difficulté à former l'alliance après le spectacle de la chute de la Maison Oblodra. Matrone Mez'Barris Armgo n'a cessé de vous soutenir et aucune autre Mère Matrone n'oserait seulement insinuer avoir peur de vous suivre.

— Griffe-Gorge est suffisamment profond pour contenir les décombres de plusieurs maisons, fit sèchement remarquer Baenre.

— C'est vrai, ricana le mercenaire. Comme il est vrai que le temps d'une alliance est venu.

— Le temps est venu de marcher sur Castelmithral, l'interrompit la Mère Matrone, sur un ton qui n'admettait aucune réplique. Il est temps de se relever de notre échec et de porter à de plus hauts sommets la gloire de la Reine Araignée.

— Nous avons subi beaucoup de pertes, osa insister Jarlaxle. La Maison Oblodra et leurs esclaves kobolds étaient censés attaquer les premiers et mourir dans les pièges dressés à l'intention des drows.

— Les kobolds seront tirés des trous de Griffe-Gorge.

Jarlaxle ne manifesta pas de désaccord. Cependant, il connaissait les tunnels situés sous le rebord du gouffre mieux que personne, à présent que la Maison Oblodra n'existait plus. Baenre retrouverait quelques kobolds, peut-être plusieurs centaines, alors que la Maison Oblodra en aurait fourni des milliers.

— La hiérarchie de la cité est en jeu, poursuivit le mercenaire. La Troisième Maison a disparu et la Quatrième a perdu sa Mère Matrone. Quant à votre propre famille, elle ne s'est pas encore remise de l'évasion du renégat et de la perte de Dantrag et Vendes.

Sans se lever de son trône, Baenre se pencha brutalement en avant, ce qui ne fit pas broncher Jarlaxle, contrairement à de

nombreux enfants Baenre, qui craignaient que leur mère entrevoie la vérité contenue dans l'affirmation du chef de Bregan D'aerthe. Elle risquait en effet de ne plus tolérer les chamailleries entre ses enfants survivants, qui évoquaient les responsabilités laissées vacantes et les occasions créées par la mort de leur frère et de leur sœur.

Baenre se calma aussi brusquement qu'elle s'était énervée et se leva. Elle laissa son dangereux regard s'attarder sur chacun de ses enfants réunis avant de le poser sur l'impertinent mercenaire.

— Suivez-moi, lui ordonna-t-elle.

Jarlaxle s'écarta pour la laisser passer et, aussi prudent qu'obéissant, lui emboîta le pas. Triel s'apprêtait à les suivre quand Baenre se retourna, arrêtant net sa fille.

— Uniquement lui, gronda-t-elle.

Une fêlure apparut sur le côté de la colonne noire – qu'on aurait juré parfaitement uniforme – qui se dressait au centre de la pièce quand Baenre et Jarlaxle s'en approchèrent. Cette faille s'agrandit et dévoila un astucieux passage, qui permit aux deux drows d'entrer dans le pilier.

Jarlaxle s'attendait à voir Baenre crier, le sermonner ou le menacer, une fois la porte fermée, les séparant ainsi de sa famille. Pourtant, elle n'ouvrit pas la bouche et se contenta de marcher calmement jusqu'à un trou pratiqué dans le sol. Elle s'y engagea, sans chuter puisqu'elle se mit à flotter jusqu'au niveau inférieur, le troisième étage de l'immense stalactite Baenre, sur des courants d'énergie magique. Jarlaxle la suivit dès que la voie fut libre, mais quand il parvint au troisième étage, il dut presser le pas pour rattraper la Mère Matrone agitée, qui se glissait dans un autre trou, et ainsi de suite jusqu'à atteindre les donjons enterrés sous le monticule géant.

Comme elle ne lui offrait toujours aucune explication, Jarlaxle commença à se demander s'il allait y être emprisonné. Quantité de drows, y compris des nobles, avaient subi ce sinistre sort. D'après les rumeurs, plusieurs d'entre eux avaient été détenus par Baenre plus d'un siècle durant, éternellement torturés, puis guéris par les prêtresses afin de pouvoir être torturés de nouveau.

D'un signe de la main, la Mère Matrone chassa les deux gardes postés de chaque côté de la porte d'une cellule.

Jarlaxle fut aussi soulagé que curieux quand il y entra, derrière Baenre, et y vit un étonnant nain au torse massif enchaîné au mur du fond. Il se tourna ensuite vers la drow et ne remarqua qu'à ce moment qu'elle ne portait pas l'un de ses habituels colliers, celui dont le pendentif avait été sculpté dans une dent de nain.

— Une nouvelle prise ? demanda-t-il, bien que songeant à une autre explication.

— Elle date de deux mille ans, répondit Baenre. Je vous présente Gandalug Marteaudeguerre, protecteur du clan Marteaudeguerre et fondateur de Castelmithral.

Jarlaxle eut un mouvement de recul. Il avait eu vent des rumeurs, évidemment, selon lesquelles la dent de Baenre renfermait l'âme d'un ancien roi nain, mais il n'avait jamais soupçonné un tel lien. Il comprit alors que le raid sur Castelmithral ne concernait pas Drizzt Do'Urden ; le renégat n'était qu'un prétexte pour quelque chose que la Mère Matrone désirait depuis très longtemps.

— Deux mille ans ? répéta-t-il en observant cette drow flétrie, se demandant quel âge elle pouvait avoir en vérité.

— J'ai conservé cette âme au cours des siècles, dit-elle en toisant le nain. Alors que Lolth ne recevait plus nos prières, cet objet fut détruit et Gandalug apparut, vivant de nouveau. (Elle fit quelques pas et abaissa son visage moqueur à hauteur du long nez pointu du nain meurtri et nu, puis elle posa la main sur son épaule.) Vivant mais pas plus libre qu'auparavant.

Gandalug se racla la gorge, comme s'il avait l'intention de cracher sur Baenre, et s'arrêta net quand il vit une araignée jaillir de la bague que portait la drow. L'animal sauta sur son épaule et atteignit son cou.

Gandalug savait que Baenre ne le tuerait pas ; elle avait besoin de lui pour la conquête qu'elle prévoyait. Il ne craignait pas la mort, il l'aurait même préférée à cette torture. Surtout qu'il était possible qu'il contribue involontairement à la chute de son peuple. Plus d'une fois, l'épouvantable flagelleur mental de Baenre avait fouillé ses pensées et obtenu des informations

qu'aucune torture n'aurait pu arracher au vieux nain têtu.

De façon rationnelle, Gandalug n'avait rien à craindre, ce qui ne lui était d'aucun réconfort en cet instant. Il abhorrait les araignées plus que tout, il les détestait et les craignait. Quand il sentit cette chose poilue et grouillante sur son cou, il se figea, les yeux grands ouverts et le front couvert de sueur.

Baenre s'écarta, abandonnant son araignée domestique sur le cou de son prisonnier, et se tourna vers Jarlaxle, un air de supériorité sur le visage, comme si la simple présence de Gandalug devait changer la face du monde aux yeux du mercenaire dubitatif.

Ce ne fut pas le cas. Jarlaxle n'avait jamais douté que Menzoberranzan était en mesure de vaincre Castelmithral et que cette conquête était couronnée de succès. Mais il s'interrogeait sur les conséquences de cette entreprise. Dans la cité drow bouleversée, des luttes sans pitié ne tarderaient pas à surgir, peut-être même une guerre ouverte, avec pour enjeu les places laissées vacantes par la chute de la Maison Oblodra et la mort de Ghenni'tiroth Tlabbar. Vivant depuis des siècles au bord du désastre avec sa bande impénétrable, le mercenaire saisissait parfaitement les dangers qu'il y avait à vouloir étendre son emprise : il savait qu'en dispersant trop ses forces on pouvait finir par voir son empire s'effondrer.

D'un autre côté, il savait également qu'il ne convaincrait pas Matrone Baenre. *Qu'il en soit ainsi*, décida-t-il. Il laisserait Baenre marcher sur Castelmithral sans lui poser davantage de questions, il irait même jusqu'à l'encourager. Si les événements se déroulaient comme elle le prévoyait, tout irait pour le mieux.

Dans le cas contraire…

Jarlaxle ne s'embêta pas à envisager cette éventualité. Il savait ce que Gromph avait en tête et n'ignorait rien de la frustration du magicien, ni de celle de Bregan D'aerthe, une bande presque exclusivement composée d'éléments masculins. Que Baenre s'élance vers Castelmithral ; si elle échouait, alors Jarlaxle suivrait le propre conseil de la Mère Matrone et se « relèverait de l'échec ».

Et comment.

16
À cœurs ouverts

Drizzt la trouva sur le plateau tourné vers l'est sur lequel elle s'était entraînée ces dernières semaines, en ce même endroit où elle avait enfin pris le contrôle de son épée à la force de sa volonté. De longues ombres tombaient des montagnes, tandis que le soleil était bas dans le ciel, derrière eux. Les premières étoiles brillaient déjà nettement, scintillantes au-dessus de Lunargent, Sundabar et encore au-delà vers l'est.

Catti-Brie était assise, immobile, jambes pliées et genoux contre la poitrine. Si elle entendit le drow presque silencieux approcher, elle n'en montra rien et se mit à se balancer doucement d'avant en arrière en contemplant l'obscurité grandissante.

— Cette nuit est magnifique, dit Drizzt, qui sut alors qu'elle l'avait entendu arriver puisqu'elle ne broncha pas à ses mots. Mais le vent est frais.

— L'hiver approche, répondit doucement la jeune femme, sans quitter du regard le ciel de l'est qui s'assombrissait.

Drizzt chercha quelque chose à répondre. Il voulait continuer à parler car il se sentait gêné de se trouver là, ce qui était plutôt étrange ; jamais depuis qu'il connaissait Catti-Brie, c'est-à-dire des années, il n'y avait eu une telle tension entre eux. Il avança et s'accroupit près d'elle mais ne la regarda pas, pas plus qu'elle ne se tourna vers lui.

— J'appellerai Guenhwyvar cette nuit, dit Drizzt.

Catti-Brie hocha la tête.

Le fait qu'elle garde le silence surprit le drow. Appeler la panthère, pour la première fois depuis la réparation de la figurine, n'était pas une chose insignifiante. La magie de l'objet fonctionnerait-elle correctement et permettrait-elle à

Guenhwyvar de le rejoindre ? Fret lui avait assuré que ce serait le cas, néanmoins Drizzt n'en serait certain et ne pourrait se reposer sans arrière-pensée que quand cette tâche serait accomplie, et que la panthère se trouverait de nouveau auprès de lui.

Cela aurait également dû être important pour Catti-Brie, qui devrait se soucier de ce problème autant que lui, Guenhwyvar et elle étant aussi proches l'une de l'autre que possible. Pourtant, elle ne répondit rien, ce qui fit naître un début de colère en Drizzt, qui se tourna alors pour l'observer plus attentivement.

Il vit des larmes dans les yeux bleus de son amie, des larmes qui chassèrent instantanément sa colère et lui révélèrent que ce qui s'était produit entre eux n'avait visiblement pas encore été oublié. Lors de leur dernière rencontre, en ce même endroit, ils avaient enterré les questions qu'ils voulaient tous deux poser sous l'énergie du duel à l'épée. Catti-Brie avait alors dû se concentrer de façon totale, comme elle l'avait fait les jours précédents, tandis qu'elle luttait pour maîtriser son épée. Cette tâche était désormais achevée et, comme Drizzt, elle avait désormais le temps de penser… et de se souvenir.

— Tu sais qu'c'était l'épée ? demanda-t-elle, presque suppliante.

Drizzt sourit, essayant de la réconforter. Bien sûr que c'était l'épée intelligente qui l'avait poussée à se jeter sur lui. Uniquement l'épée. Toutefois, il le regrettait presque. *Elle aussi, peut-être…*, songea-t-il en l'observant. Il y avait une indéniable tension entre eux depuis quelque temps. La situation était compliquée, et plus encore à présent, après cet incident de possession avec *Khazid'hea*.

— Tu as bien fait de me repousser, dit Catti-Brie, qui s'éclaircit la voix pour cacher un reniflement.

Drizzt resta silencieux un long moment, conscient du poids potentiel de sa réponse.

— Je ne t'ai repoussée que parce que j'ai vu le pommeau, dit-il, ce qui arracha Catti-Brie à sa contemplation du ciel. (Elle le dévisagea, ses yeux bleus rivés sur le regard violet de son ami.) C'était l'épée, uniquement l'épée…

Catti-Brie ne cilla pas, respirant à peine, et songea à quel

point ce drow s'était conduit de façon noble. Tant d'autres hommes n'auraient pas posé de questions et auraient abusé de la situation. *Mais cela aurait-il été une si mauvaise chose ?* ne put-elle s'empêcher de se demander. Les sentiments qu'elle éprouvait pour Drizzt étaient profonds et réels, formant un véritable lien d'amitié et d'amour. Cela aurait-il été une si mauvaise chose s'il lui avait fait l'amour dans cette chambre ?

Oui, trancha-t-elle. Pour tous les deux. Si c'était son corps qui avait été offert, c'était *Khazid'hea* qui le contrôlait alors. La situation entre eux deux était assez embarrassante pour le moment, mais si Drizzt avait suivi les sentiments que Catti-Brie savait qu'il éprouvait pour elle, s'il ne s'était pas montré si honnête dans cette étrange situation et avait cédé à la tentation offerte, il était vraisemblable qu'ils n'auraient plus été capables de se regarder l'un l'autre dans les yeux.

Comme en cet instant précis, sur un plateau calme, haut dans les montagnes, sous une brise fraîche et piquante et des étoiles qui brillaient de plus en plus au-dessus d'eux.

— T'es un homme bien, Drizzt Do'Urden, dit Catti-Brie, reconnaissante, avec un sourire qui venait du fond du cœur.

— Pas vraiment un homme, gloussa Drizzt, heureux de voir la tension s'envoler.

Ce ne fut que temporaire. Son rire et son sourire moururent presque instantanément, ce qui les reconduisit au même point, à la même gêne, née autant de l'idylle que de la peur.

Catti-Brie leva de nouveau les yeux vers le ciel, aussitôt imitée par Drizzt.

— Tu sais qu'je l'aimais, dit-elle.

— Tu l'aimes toujours.

Un sourire sincère parait le visage du drow quand Catti-Brie se retourna encore pour le regarder, avant de redresser presque aussitôt de nouveau la tête vers les étoiles éclatantes, en pensant à Wulfgar.

— Tu te serais mariée avec lui, poursuivit Drizzt.

Catti-Brie n'en était pas si sûre. Malgré tout l'amour véritable qu'elle éprouvait pour le barbare, celui-ci portait le poids de son héritage et d'une société où les femmes n'étaient pas considérées comme des partenaires mais comme des

servantes. Wulfgar avait su oublier bon nombre des habitudes de son peuple tribal borné mais, à mesure que le mariage approchait, il s'était montré de plus en plus protecteur vis-à-vis d'elle, au point d'en être insultant. Et cela, plus que tout le reste, la fière et efficace Catti-Brie ne pouvait le tolérer.

Drizzt, qui la connaissait mieux que quiconque, lut facilement ses doutes sur son visage.

— Tu te serais mariée avec lui, répéta-t-il d'un ton ferme qui poussa son amie à baisser les yeux sur lui. Wulfgar n'était pas stupide.

— Ne mets pas tout sur l'dos d'Entreri et d'la pierre du halfelin.

Une fois la menace du raid drow écartée, après la mort de Wulfgar, Drizzt lui avait en effet fourni, à elle ainsi qu'à Bruenor, qui, peut-être plus que quiconque, avait besoin d'entendre ces justifications, les explications suivantes : Entreri, sous l'apparence de Régis, s'était servi des pouvoirs hypnotiques du pendentif orné de son rubis sur Wulfgar. Malgré tout, cette théorie n'expliquait pas totalement le comportement scandaleux du barbare, qui s'était engagé sur cette pente bien longtemps avant qu'Entreri atteigne Castelmithral.

— La gemme a certainement poussé Wulfgar un peu plus loin, objecta Drizzt.

— Oui, là où il voulait aller.

— Non.

Cette simple réponse, énoncée avec une certitude absolue, surprit presque Catti-Brie. Elle pencha la tête sur le côté, son épaisse chevelure auburn lui tombant en cascade sur l'épaule, et attendit que le drow précise sa pensée.

— Il avait peur, dit-il. Rien au monde n'effrayait tant le puissant Wulfgar que l'idée de perdre sa Catti-Brie.

— *Sa* Catti-Brie ? reprit-elle en écho.

La susceptibilité de la jeune femme fit rire Drizzt.

— Sa Catti-Brie, comme il était ton Wulfgar, dit-il, ce qui effaça le sourire narquois de Catti-Brie aussi vite que sa méprise sur le sens des mots. Il t'aimait de tout son cœur. (Il marqua une pause, mais Catti-Brie ne dit rien et resta immobile et silencieuse, à l'écoute de ses paroles.) Il t'aimait, cet amour le

faisait se sentir vulnérable et l'effrayait. Il ne craignait ni tortures ni combats, ni même la mort, mais la plus petite égratignure sur Catti-Brie lui faisait l'effet d'une dague brûlante plongée dans le cœur.

» C'est pourquoi il s'est comporté de façon idiote peu de temps avant votre mariage. Si vous aviez pu mener un autre combat, ta force et ton indépendance auraient tenu lieu de miroir pour lui, et lui auraient montré son erreur. Contrairement à tant de représentants de son peuple orgueilleux, contrairement à Berkthgar, Wulfgar reconnaissait ses erreurs et ne les reproduisait jamais.

Alors qu'elle écoutait les sages paroles de son ami, Catti-Brie se rappela précisément cet incident, le combat au cours duquel Wulfgar avait été tué. Ces peurs qu'il éprouvait pour elle avaient joué un rôle certain dans la mort du barbare, mais avant qu'il lui soit pris, il l'avait regardée dans les yeux et s'était en effet rendu compte de ce que lui avait coûté sa stupidité, de ce qu'elle leur avait coûté à tous les deux.

Catti-Brie devait le croire, à présent, tandis qu'elle revivait cette scène à la lumière des paroles du drow. Elle devait croire que son amour pour Wulfgar avait été réel, on ne peut plus réel, et non pas une erreur, qu'il était vraiment ce qu'elle avait toujours cru.

Pour la première fois depuis la mort de Wulfgar, elle pensa à lui sans élan de culpabilité, sans la crainte de ne pas l'avoir épousé s'il avait survécu. Car Drizzt avait raison ; Wulfgar aurait reconnu son erreur, malgré sa fierté, et en serait sorti grandi, comme il l'avait toujours fait. Telle était la plus estimable qualité – presque enfantine – de cet homme, cette façon de voir le monde et sa propre vie comme quelque chose s'améliorant sans cesse.

Catti-Brie afficha alors son sourire le plus sincère depuis de nombreux mois. Elle se sentait soudain libre, en accord avec son passé, réconciliée et capable d'aller de l'avant dans sa vie.

Elle se tourna vers le drow, les yeux écarquillés, avec une curiosité qui parut le surprendre. Elle pouvait aller de l'avant, certes, mais qu'est-ce que cela signifiait exactement ?

Lentement, elle se mit à secouer la tête et Drizzt finit par

comprendre que cette réaction avait quelque chose à voir avec lui. De sa main élégante, il écarta quelques cheveux rebelles de la joue de Catti-Brie, sa peau noire formant un violent contraste avec celle de son amie, même sous la faible lueur nocturne.

— Je t'aime, lâcha-t-il subitement, ce qui fut loin de surprendre Catti-Brie. Tout comme tu m'aimes. (Puis il poursuivit calmement, confiant en la justesse de ses mots :) Moi aussi, je dois désormais me tourner vers l'avenir, je dois trouver ma place parmi mes amis, à tes côtés et sans Wulfgar.

— Peut-être qu'un jour…, hasarda Catti-Brie, la voix réduite à un murmure.

— Peut-être. Mais pour le moment…

— Nous sommes amis.

Quand Drizzt retira sa main, la jeune femme l'attrapa et la serra.

Amis.

Cet instant se prolongea, les yeux dans les yeux, sans un mot, et se serait éternisé encore sans le vacarme qui éclata sur la piste, derrière eux, et sans deux voix qu'ils reconnurent tous les deux.

— Ce stupide elfe pouvait pas faire ça à l'intérieur ! fulminait Bruenor.

— Les étoiles conviennent mieux à Guenhwyvar, haleta Régis, à bout de souffle.

Ils surgirent d'un buisson, non loin du plateau, et dévalèrent une pente, trébuchant et dérapant, pour rejoindre leurs amis.

— Ce stupide elfe ? répéta Catti-Brie en s'adressant à son père.

— Bah ! grogna celui-ci. J'ai jamais dit…

— Eh bien si, en fait, commença à rectifier Régis, qui changea d'avis quand Bruenor tourna vers lui son visage tailladé en grondant.

— Bon, t'as raison, j'ai dit « ce stupide elfe », reconnut-il, principalement à l'intention de Drizzt, ce qui s'approchait le plus d'une excuse que tout ce qu'il avait jamais dit. Mais, j'ai du travail ! (Il se retourna vers la piste, dans la direction de la porte est de Castelmithral.) À l'intérieur !

Drizzt sortit la figurine d'onyx et la déposa sur le sol,

volontairement juste devant les lourdes bottes du nain.

— Quand Guenhwyvar nous aura rejoints, je lui expliquerai à quel point tu n'avais pas envie de venir assister à son retour, dit Drizzt en souriant.

— Ce stupide elfe..., marmonna le roi nain dans sa barbe, s'attendant déjà que Drizzt fasse dormir le félin sur lui, ou pire encore.

Catti-Brie et Régis rirent mais leur hilarité resta tendue et empreinte de nervosité, tandis que Drizzt appelait doucement la panthère. La douleur qu'ils éprouveraient si la magie de la statuette n'avait pas été restaurée, si Guenhwyvar ne revenait pas parmi eux, ne serait pour eux pas moins intense que celle qu'ils avaient ressentie à la perte de Wulfgar.

Ils le savaient tous, même le revêche et fougueux Bruenor, qui nierait jusqu'à la tombe l'affection qu'il éprouvait pour la panthère magique. Le silence se fit autour de la figurine ; la fumée grise apparut, se mit à tourbillonner et se solidifia.

Guenhwyvar parut presque désorientée quand elle observa les quatre compagnons qui l'entouraient, aucun n'osant dire un mot.

Drizzt fut le premier à sourire, et largement, quand il vit que sa fidèle compagne était guérie, sa fourrure noire brillant sous la lueur des étoiles et ses muscles aux lignes pures fermes et puissants.

Il avait demandé à Bruenor et Régis de venir assister à cet instant. Il était juste qu'ils soient tous les quatre présents lors du retour de Guenhwyvar.

La présence du sixième compagnon, Wulfgar, fils de Beornegar, aurait été encore plus juste, sur ce plateau, dans la nuit paisible, sous les étoiles et en ces dernières heures de paix à Castelmithral.

Quatrième partie

La marche des drows

J’ai remarqué quelque chose de vraiment surprenant et qui m’a réchauffé le cœur quand nous tous, les défenseurs de Castelmithral et sa région proche, approchions de la fin des préparatifs et du moment où les drows surgiraient.

Je suis un drow. Ma peau prouve que je suis différent. Cette teinte d’ébène crie mon héritage de façon aussi nette qu’indéniable. Pourtant, pas un seul regard mauvais ne me fut alors jeté, pas davantage que la moindre expression de consternation de la part des Harpell ou des Grands Cavaliers ni le plus infime propos agressif du versatile Berkthgar et de son peuple de guerriers. De même, aucun nain, pas même le général Dagna, qui n’appréciait personne qui ne soit pas nain, ne pointa de doigt accusateur dans ma direction.

Nous ignorions pour quelle raison les drows étaient venus. Ce pouvait être pour moi comme pour les trésors que promettait le riche complexe nain. Quelle qu’en soit la vraie raison, les défenseurs ne me reprochèrent rien. Comme ce fut merveilleux pour moi, après avoir supporté des mois durant le fardeau d’une culpabilité que je m’étais imposée ; celle du raid précédent, celle de la mort de Wulfgar ou celle d’avoir contraint Catti-Brie à se lancer par amitié à ma recherche jusqu’à Menzoberranzan.

Malgré toutes ces charges, ceux qui m’entouraient, qui avaient autant à perdre que moi, ne m’accablèrent pas.

Se rendre compte de cela fut quelque chose de très particulier pour quelqu’un ayant un passé aussi lourd que le mien. C’était une réaction d’amitié sincère et, plus important encore, involontaire, offerte sans arrière-pensée ni intention quelconque. Trop souvent dans le passé, mes « amis » ont agi de la sorte comme pour se prouver quelque chose à eux-mêmes plutôt qu’à moi. Ils se sentaient alors meilleurs car capables de regarder au-delà des différences évidentes, comme la couleur de ma peau.

Guenhwyvar ne s’est jamais comportée ainsi. Ni Bruenor. Ni

Catti-Brie ou Régis. Wulfgar a commencé par me mépriser, ouvertement et sans explication, simplement parce que j'étais un drow. Ils étaient honnêtes, c'est pourquoi ils sont toujours restés mes amis. En ces jours de préparatifs à la guerre, j'ai vu cette sphère d'amitié s'élargir d'une façon considérable. J'ai fini par comprendre que les nains de Castelmithral, les hommes et les femmes de Calmepierre, ainsi que beaucoup, beaucoup d'autres, m'acceptaient sincèrement.

C'est la nature honnête de l'amitié. C'est quand elle devient sincère et non pas tournée vers soi. Ainsi, à cette période, Drizzt Do'Urden a fini par comprendre, une bonne fois pour toutes, qu'il ne faisait pas partie de Menzoberranzan.

J'ai alors posé mon fardeau de culpabilité. Et j'ai souri.

Drizzt Do'Urden

17
Blingdenpierre

Il y avait des ombres parmi les ombres, des mouvements oscillants qui disparaissaient avant d'être surpris par les regards. Et il n'y avait pas de bruit. Trois cents elfes noirs progressaient en formation, un flanc droit, un flanc gauche et une colonne centrale, tout cela sans émettre le moindre son.

Ils avaient quitté Menzoberranzan par l'ouest, à la recherche des tunnels les plus praticables et les plus larges pour les conduire ensuite vers l'est et la surface, jusqu'à Castelmithral. Blingdenpierre, la cité des svirfnebelins, que les drows haïssaient plus que toutes les autres, ne se trouvait pas très loin, ce qui constituait un autre avantage de ce détour.

Uthegental Armgo s'arrêta dans une petite niche abritée. Les galeries étaient vastes au point que c'en était gênant. Les svirfnebelins étaient autant maîtres tacticiens que bâtisseurs ; au cours d'un combat, ils s'appuieraient sur des formations, peut-être même sur des machines de guerre, afin de se hisser à la hauteur des drows, plus furtifs et individualistes. Uthegental devinait que ce soudain écartement des boyaux n'était pas un hasard, que ce n'était en rien dû à la nature. Ce champ de bataille avait depuis longtemps été préparé par ses ennemis.

Alors où étaient-ils donc ? Uthegental était entré sur leur domaine avec trois cents drows, son groupe ouvrant la route à une armée de huit mille elfes noirs et quelques milliers d'esclaves humanoïdes. Pourtant, même si Blingdenpierre ne se trouvait à guère plus de vingt minutes de marche de sa position actuelle – ses éclaireurs en étaient même plus proches encore –, aucun signe d'une présence svirfnebeline n'avait été remarqué.

Le protecteur brutal des Barrison del'Armgo n'était pas satisfait. Uthegental aimait les choses prévisibles, au moins

quand il s'agissait des ennemis, et avait espéré que, à ce stade, lui et ses guerriers auraient déjà commencé à en découdre avec les gnomes. Ce n'était pas non plus un hasard si son détachement, et lui-même, se trouvaient à la tête de l'armée drow. Cela avait été une concession de Baenre à Mez'Barris, comme une façon de souligner l'importance de la Deuxième Maison. Cette concession s'accompagnait néanmoins d'une certaine responsabilité, que Matrone Mez'Barris s'était hâtée de lâcher sur les robustes épaules d'Uthegental. La Maison Barrison del'Armgo avait besoin de ressortir de cette guerre couverte de gloire, notamment vis-à-vis de l'incroyable démonstration de Matrone Baenre lors de la destruction de la Maison Oblodra. Le réarrangement de la hiérarchie de Menzoberranzan débuterait vraisemblablement une fois l'affaire Castelmithral réglée. Des conflits entre Maisons semblaient inévitables, au vu des immenses vides devant être remplis juste derrière les Barrison del'Armgo.

Matrone Mez'Barris avait juré fidélité à Baenre, en échange de quoi elle avait été autorisée à ne pas participer à l'expédition. Elle était donc restée à Menzoberranzan, où elle se chargeait de consolider la position de sa Maison et œuvrait main dans la main avec Triel Baenre afin de dresser un tissu de mensonges et d'alliés destiné à protéger la Maison Baenre d'éventuelles accusations à venir. Baenre avait accepté la proposition de Mez'Barris, n'ignorant pas qu'elle aussi deviendrait vulnérable si tout ne se déroulait pas parfaitement à Castelmithral.

La Mère Matrone de sa Maison étant restée à Menzoberranzan, il revenait à Uthegental de couvrir de gloire la Maison Barrison del'Armgo. Bien que ravi de devoir mener cette tâche à bien, le féroce guerrier était quelque peu crispé, comme submergé par une énergie nerveuse, désireux d'un combat, n'importe quel combat capable d'affûter son appétit pour ce qui devait se produire ensuite et qui lui permettrait de tremper les pointes de son redoutable trident dans le sang d'un ennemi.

Mais où donc se terraient les affreux petits svirfnebelins ? Le plan de marche ne prévoyant pas précisément l'attaque de Blingdenpierre – pas à l'aller, en tout cas –, l'assaut de la cité des gnomes, si assaut il devait y avoir, se déroulerait sur le

chemin du retour, après l'accomplissement du principal objectif. Uthegental avait tout de même été autorisé à tester les défenses svirfnebelines et à affronter tous les gnomes que ses guerriers et lui trouveraient dans les galeries ouvertes.

Il en mourait d'envie et avait d'ailleurs déjà décidé que s'il trouvait les défenses des gnomes, les mettait à l'épreuve et y découvrait suffisamment de brèches, alors il passerait à l'étape suivante, espérant ainsi retrouver Baenre avec la tête du roi svirfnebelin plantée sur son trident.

Pour la plus grande gloire des Barrison del'Armgo.

Une drow partie en éclaireur se glissa entre les gardes et se plaça directement à la hauteur du terrible guerrier. De ses doigts, qui s'animèrent aussitôt en langage gestuel codé, elle expliqua à son chef qu'elle s'était approchée plus près, beaucoup plus près, qu'elle avait même aperçu les marches qui menaient aux immenses portes principales de Blingdenpierre. Sans voir le moindre signe d'un svirfnebelin.

C'était forcément un piège. L'instinct de l'expérimenté maître d'armes lui disait que les petits êtres étaient tapis et prêts à surgir. N'importe quel autre elfe noir – une race connue pour les précautions qu'elle prenait quand elle avait affaire à des étrangers, principalement parce que les drows se savaient capables de l'emporter au cours de telles rencontres s'ils frappaient au moment approprié – aurait renoncé. À vrai dire, la mission d'Uthegental, cette expédition de reconnaissance, était désormais remplie et il pouvait rejoindre Matrone Baenre et lui fournir un rapport complet qui la satisferait.

Seulement, le cruel Uthegental ne ressemblait pas aux autres drows. Loin d'être soulagé, il bouillait de rage.

— Conduis-moi là-bas, ordonna-t-il avec ses doigts, ce qui étonna la drow.

— Tu es trop précieux, répondirent les mains de la soldate.

— On y va tous ! hurla soudain Uthegental, dont la voix puissante surprit les nombreux elfes noirs qui l'entouraient, ce qui ne le calma guère. Faites passer le mot le long de la colonne ; suivez-moi jusqu'aux portes de Blingdenpierre !

Les soldats drows furent nombreux à se tourner avec nervosité vers leur voisin. Ils étaient trois cents, une force

impressionnante, mais Blingdenpierre abritait beaucoup plus de combattants, et les svirfnebelins, pour qui la pierre n'avait pas de secrets et que l'on trouvait souvent alliés à de puissants monstres du plan de la Terre, n'étaient pas des ennemis faciles à affronter. Malgré cela, aucun elfe noir n'aurait osé contredire Uthegental Armgo, surtout qu'il était le seul à savoir ce que Matrone Baenre attendait de ce groupe éclaireur.

Ils se présentèrent donc tous au pied des marches, qu'ils gravirent, et parvinrent aux portes même de Blingdenpierre. Un technicien drow remarqua qu'elles étaient sournoisement piégées ; le plafond qui les surplombait s'effondrerait entièrement si elles venaient à être ouvertes. Uthegental appela alors une des prêtresses affectées à son groupe.

— Peux-tu faire passer cette barrière à l'un d'entre nous ? lui demanda-t-il avec ses doigts, ce à quoi elle répondit par un hochement de tête.

Uthegental surprit encore tout le monde quand il indiqua qu'il pénétrerait personnellement dans la cité svirfnebeline. C'était du jamais vu. Aucun chef drow n'était jamais entré le premier chez l'ennemi, c'était un rôle dévolu aux soldats ordinaires.

Mais, une fois encore, qui aurait osé s'opposer à Uthegental ? En vérité, que ce mâle arrogant se fasse déchiqueter importait peu pour la prêtresse. Elle se lança aussitôt dans son incantation, un sort qui rendrait Uthegental aussi immatériel qu'un spectre et lui permettrait de se glisser dans les plus étroits interstices. Quand ce fut fait, le courageux maître d'armes s'élança sans hésitation et sans même prendre la peine de laisser des instructions au cas où il ne reviendrait pas.

Fier et animé d'une confiance absolue, Uthegental ne pensait pas de cette façon, tout simplement.

Quelques minutes plus tard, après avoir traversé les chambres de gardes désertées et s'être frayé un chemin entre des tranchées et des fortifications astucieusement disposées, Uthegental devint le deuxième drow, après Drizzt Do'Urden, à poser les yeux sur les demeures rondes et naturelles des svirfnebelins et sur les allées sinueuses et banales qui constituaient leur cité. Comme Blingdenpierre était différente

de Menzoberranzan, construite en accord avec ce que les gnomes avaient trouvé dans ces cavernes naturelles, plutôt que sculptée et reformée à la façon plus appréciée des elfes noirs.

Uthegental, qui exigeait de contrôler tout ce qui l'entourait, trouva cette cité svirfnebeline, la plus ancienne et la plus sacrée, repoussante. Il la trouva également vide.

* * *

Belwar Dissengulp regardait par-dessus le rebord de la profonde cavité, loin à l'ouest de Blingdenpierre, et se demandait s'il avait eu raison de convaincre le roi Schnicktick d'abandonner la cité gnome. Le très vénérable maître-terrassier avait estimé que, avec le retour de la magie, les drows s'élanceraient certainement vers Castelmithral. Or Belwar savait que cet itinéraire les approcherait dangereusement de Blingdenpierre.

Il avait facilement convaincu ses camarades que les elfes noirs se mettraient en route. Malgré tout, l'idée de quitter Blingdenpierre, de simplement empaqueter quelques affaires et d'abandonner leur demeure ancestrale, n'avait pas beaucoup plu. Les gnomes vivaient depuis plus de deux mille ans dans l'ombre menaçante de Menzoberranzan et ils avaient plus d'une fois cru que les drows leur déclareraient la guerre.

Pour Belwar, il en allait différemment aujourd'hui. Il l'avait dit aux autres, d'un discours passionné et appuyé par la relation qu'il entretenait avec le drow renégat échappé de cette terrible cité. Il était loin d'avoir convaincu Schnicktick et les autres quand le conseiller Firble s'était rallié à son opinion.

Firble avait affirmé en toute sincérité que les choses étaient différentes, cette fois. Cette fois, la totalité des forces de Menzoberranzan serait groupée et les attaques ne seraient pas le fait de l'ambition d'une unique Maison. Cette fois, les gnomes, ainsi que toute créature suffisamment malchanceuse pour se trouver sur la route des drows, ne pourraient compter sur des rivalités entre Maisons pour les sauver. Firble avait appris par Jarlaxle la chute de la Maison Oblodra. Un élémentaire de la Terre secrètement envoyé sous

Menzoberranzan et dans Griffe-Gorge par les prêtres svirfnebelins avait ensuite confirmé la destruction pure et simple de la Troisième Maison. Ainsi, quand, lors de leur dernière rencontre, Jarlaxle avait laissé entendre qu'il ne serait pas prudent d'abriter Drizzt Do'Urden, Firble, qui n'ignorait rien des façons d'agir des drows, en avait déduit que les elfes noirs se lanceraient bel et bien à l'assaut de Castelmithral, et ce en une force unifiée par la peur du responsable de l'écrasement de la Troisième Maison.

Sur cette remarque chargée de menace, les svirfnebelins avaient quitté Blingdenpierre, Belwar ayant joué un rôle déterminant dans ce départ. Cette responsabilité semblait à présent peser des tonnes sur le maître-terrassier, qui se prenait à douter du raisonnement qu'il avait cru si évident alors que le danger était imminent. Ici, à l'ouest, les tunnels étaient tranquilles, pas le moins du monde inquiétants, comme cela aurait été le cas avec des ennemis drows se glissant d'ombre en ombre. Les galeries étaient emplies d'un silence paisible ; la guerre que Belwar avait anticipée semblait distante de milliers de kilomètres ou d'années.

Les autres gnomes avaient également ce sentiment et Belwar avait dû subir les plaintes de plusieurs d'entre eux, pour qui la décision de quitter Blingdenpierre était, au mieux, idiote.

Belwar n'avait pris conscience de la gravité du départ et du fardeau émotionnel que cela représentait que lorsque les derniers svirfnebelins avaient quitté la cité et que le long convoi avait entamé sa marche vers l'ouest. En s'enfuyant, les gnomes s'avouaient ne pas être à la hauteur des drows, ne pas être capables de se protéger ou de protéger leurs demeures face aux elfes noirs. Ils furent d'ailleurs nombreux à en être écœurés, Belwar peut-être plus encore que les autres. Ce qu'ils s'imaginaient à propos de leur sécurité, de la force de leurs chamans et de leur dieu en personne avait été secoué sans qu'une seule goutte de sang svirfnebelin ait été versée.

Belwar se sentait lâche.

Le très vénérable maître-terrassier se consola en songeant qu'ils disposaient toujours d'un regard à Blingdenpierre. Fondu dans la pierre, un élémentaire ami avait reçu l'ordre d'attendre

et observer, puis de faire son rapport aux chamans qui l'avaient invoqué. Si les elfes noirs se présentaient, comme Belwar s'y attendait, les gnomes le sauraient.

Mais s'ils ne viennent pas ? se demanda-t-il. Si Firble et lui se trompaient et que l'ennemi n'attaquait pas, alors quel prix les svirfnebelins devraient-ils payer au nom du principe de précaution ?

Se sentiraient-ils un jour de nouveau en sécurité à Blingdenpierre ?

* * *

Matrone Baenre n'était pas satisfaite par le rapport d'Uthegental, qui disait que la cité gnome avait été désertée. Cependant, son expression revêche faisait pâle figure à côté de la fureur affichée sur le visage de Berg'inyon, qui se tenait près d'elle. Les yeux plissés de façon agressive, le fils Baenre observait le puissant protecteur de la Deuxième Maison, qui, y voyant un défi, faisait davantage que lui rendre son regard menaçant.

Baenre savait ce qui mettait Berg'inyon dans un tel état, elle-même n'étant pas non plus très satisfaite d'avoir appris qu'Uthegental avait pris l'initiative d'entrer dans Blingdenpierre. Cet acte reflétait clairement le désespoir de Mez'Barris, qui, de toute évidence, se sentait vulnérable, dans l'ombre de la démonstration qu'avait produite Matrone Baenre face aux Oblodra. Elle avait donc reporté ses espoirs sur les larges épaules d'Uthegental.

Matrone Baenre savait qu'Uthegental était présent pour la gloire des Barrison del'Armgo ; il progressait de façon fanatique avec sa horde de plus de trois cents guerriers drows.

Pour Berg'inyon, ce n'était pas une bonne chose car c'était bien lui, et non pas sa mère, qui se trouvait en rivalité avec le puissant maître d'armes.

Matrone Baenre prit le temps de réfléchir à ces nouveaux éléments, notamment après avoir aperçu l'expression arborée par son fils, et finit par voir l'audace d'Uthegental d'un bon œil. Cette compétition pousserait Berg'inyon à l'excellence. S'il

échouait, si Uthegental finissait par tuer Drizzt Do'Urden – car c'était évidemment ce que recherchaient les deux rivaux –, voire même Berg'inyon, alors il en irait ainsi. Cette expédition était plus importante que la Maison Baenre, plus importante que tout objectif personnel – à l'exception, bien entendu, de ceux de Matrone Baenre elle-même.

Quand Castelmithral serait conquis, quel qu'en soit le prix payé par son fils, elle serait portée dans la plus haute gloire de la Reine Araignée et sa maison serait intouchable si les autres unissaient leurs forces contre elle !

— Tu peux disposer, dit Baenre à Uthegental. Retourne à l'avant.

Le maître d'armes aux cheveux hérissés afficha un sourire vicieux et s'inclina, sans jamais quitter Berg'inyon des yeux. Il fit ensuite demi-tour pour s'en aller mais se retourna immédiatement quand Baenre lui adressa encore la parole :

— Et si tu découvres des traces des svirfnebelins en fuite… (Baenre marqua une pause et son regard passa d'Uthegental à Berg'inyon.)… envoie un émissaire me tenir au courant de la poursuite.

Les épaules de Berg'inyon s'affaissèrent et le sourire d'Uthegental s'élargit, atteignant presque ses oreilles et dévoilant des dents pointues et limées. Puis il s'inclina et partit en courant.

— Les svirfnebelins sont de puissants ennemis, lâcha Baenre avec désinvolture, s'adressant à son fils. Ils le tueront, ainsi que la totalité de sa bande.

Elle ne croyait pas vraiment en ses propres paroles et n'avait dit cela que pour apaiser Berg'inyon, qui n'y croyait pas davantage, ce qu'elle devina quand elle l'observa. Elle se tourna ensuite de l'autre côté, vers Quenthel, qui restait là à ne rien faire et qui visiblement s'ennuyait, et Methil, qui lui semblait toujours s'ennuyer.

— Dans le cas contraire, cela signifiera que ces gnomes ne sont pas une prise de choix, reprit-elle. (Elle reposa brusquement les yeux sur Berg'inyon et poursuivit d'une voix réduite à un grondement sauvage :) Nous savons quel est le prix de cette expédition.

Elle ne prit pas la peine de préciser que son objectif ultime n'était pas le même que celui de son fils.

L'effet sur le jeune maître d'armes fut instantané ; il se redressa au garde-à-vous et s'en alla, juché sur son lézard, dès que sa mère le congédia d'un geste de la main.

Baenre s'adressa alors à Quenthel en langage gestuel :

— Assure-toi que des espions soient placés parmi les soldats d'Uthegental. Baenre s'interrompit, le temps de réfléchir à la façon dont réagirait le féroce maître d'armes s'il découvrait de tels espions. Des mâles, ajouta-t-elle pour sa fille, qui approuva ce choix.

Les mâles n'étaient que du consommable.

Assise seule tandis que son disque dérivant flottait au milieu de l'armée, Matrone Baenre concentra ses pensées sur des problèmes plus importants. La rivalité qui existait entre Berg'inyon et Uthegental ne portait que peu à conséquence, tout comme l'apparent mépris de ce dernier vis-à-vis de ses ordres. En revanche, l'absence des svirfnebelins était plus inquiétante. Ces maudits gnomes projetaient-ils d'attaquer Menzoberranzan alors que Baenre et ses forces s'en éloignaient ?

C'était une idée stupide, que Matrone Baenre chassa rapidement. Plus de la moitié des elfes noirs était restée à Menzoberranzan, sous les regards attentifs de Mez'Barris Armgo, Triel et Gromph. Si les gnomes lançaient l'assaut, ils seraient purement et simplement anéantis, ce qui consoliderait davantage la gloire de la Reine Araignée.

Pourtant, alors qu'elle songeait aux défenses de la cité, l'idée d'un complot dirigé contre elle vint harceler Baenre à l'orée de sa conscience.

— *Triel est loyale et sous contrôle*, dit alors avec assurance la voix télépathique de Methil, qui restait présent non loin de là et lisait les moindres de ses pensées.

Cela réconforta quelque peu la Mère Matrone. Avant de quitter Menzoberranzan, elle avait demandé à Methil d'observer les réactions de sa fille vis-à-vis de ses plans et l'illithid lui avait fourni un rapport tout à fait positif. Triel n'était pas ravie de la décision de marcher sur Castelmithral et craignait que sa mère aille trop loin, mais elle était convaincue, comme l'étaient sans

doute tous les autres, qu'en permettant la destruction de la Maison Oblodra Lolth avait déjà désigné le vainqueur de cette guerre. Par conséquent, Triel ne tenterait pas de prendre le contrôle de la Maison Baenre en l'absence de sa mère et, quoi qu'il advienne, elle ne se dresserait pas contre elle en cette période.

Baenre se détendit. Tout se déroulait comme prévu, le fait que les gnomes aient lâchement fui n'était après tout pas si important.

Tout se déroulait même mieux que prévu puisque la rivalité entre Uthegental et Berg'inyon promettait beaucoup de distractions. Les éventualités étaient fascinantes ; si Uthegental tuait Drizzt, et Berg'inyon par la même occasion, Matrone Baenre contraindrait ce sauvage aux cheveux hérissés à intégrer la Maison Baenre pour y servir en tant que maître d'armes. Mez'Barris n'oserait pas protester, pas après la conquête de Castelmithral.

18
Rassemblements difficiles

— Regweld nous guidera dès maintenant jusqu'au roi Bruenor, dit un cavalier, un chevalier paré d'une étrange armure.

Il n'y avait pas un seul endroit lisse sur sa cotte de mailles, hérissée de toutes parts et pourvue de pics pointés de tous côtés afin d'écarter les coups, de dévier plutôt que d'encaisser.

Les cinquante camarades de cet homme – un groupe dont l'allure sortait de l'ordinaire – étaient vêtus de façon similaire, ce qui s'expliquait aisément si l'on observait leur étendard inhabituel. On y trouvait un homme schématisé, les cheveux dressés et les bras tendus vers le haut, debout sur le toit d'une maison et jetant des éclairs vers le ciel… Ou peut-être attrapait-il des éclairs lancés sur lui depuis les nuages, il était difficile d'en être certain. Il s'agissait de la bannière de Longueselle et ces hommes étaient les Grands Cavaliers, les soldats de Longueselle, une faction efficace bien qu'excentrique. Ils étaient arrivés à Calmepierre en cette froide et sombre journée, accompagnés par les premiers flocons de la première neige.

— Regweld *te* guidera, intervint un autre cavalier, grand et à l'aise sur sa selle, marqué par les cicatrices d'innombrables combats. Mais pas nous. Nous sommes les Cavaliers de Nesmé et nous ne suivons personne, si ce n'est nous-mêmes !

Celui-là était armé de façon plus conventionnelle, à l'image de ses quarante compagnons, qui chevauchaient sous la bannière de l'ours et de la lance de Nesmé, l'orgueilleuse ville frontière qui se dressait non loin des landes aux Trolls.

— Ce n'est pas parce que vous êtes arrivés les premiers que vous devez édicter les lois ! se plaignit le Grand Cavalier.

— N'oublions pas pourquoi nous sommes ici, rappela un

troisième cavalier, son cheval lancé au trot et entouré de deux compagnons afin de saluer les derniers arrivants.

Quand il se fut approché, les autres remarquèrent ses traits anguleux, ses cheveux d'un doré brillant, ses yeux de cette même couleur et en déduisirent qu'ils n'avaient pas affaire à un homme mais à un elfe, bien que plutôt grand pour sa race.

— Je suis Besnell de Lunargent, dit-il. Je suis venu avec une centaine de soldats de Dame Alustriel. Nous trouverons chacun notre place quand le combat éclatera, cependant s'il doit y avoir un chef parmi nous, ce sera moi car je m'exprime au nom d'Alustriel.

Le soldat de Nesmé et celui de Longueselle échangèrent un regard impuissant. Leurs villes respectives, et notamment Nesmé, étaient clairement dans l'ombre de Lunargent, et leurs souverains respectifs ne contesteraient pas l'autorité d'Alustriel.

— Mais vous n'êtes pas à Lunargent ! rugit alors Berkthgar, qui, tapi dans l'ombre d'une porte proche, avait écouté la discussion, espérant presque qu'il en émergerait quelque chose de plus amusant que de simples échanges de paroles. Vous êtes à Calmepierre, où Berkthgar fait la loi, et à Calmepierre, vous devez obéir à Berkthgar !

Chacun se tendit, en particulier les deux soldats de Lunargent qui escortaient Besnell. Le guerrier elfe resta assis un moment sans rien dire, le regard posé sur l'immense barbare, tandis que Berkthgar, son épée démesurée accrochée dans le dos, approchait d'un pas calme et régulier. Besnell n'était pas quelqu'un de particulièrement orgueilleux. Sa position au sein du détachement de Lunargent suffisait d'ailleurs à prouver qu'il ne laissait jamais sa fierté nuire à la qualité de son jugement.

— Bien parlé, Berkthgar le Hardi, tu as tout à fait raison, répondit-il avec politesse, avant de se tourner vers les deux autres chefs à cheval. Nous sommes venus de Lunargent, vous de Nesmé, vous de Longueselle, pour servir la cause de Berkthgar, pour servir la cause de Bruenor Marteaudeguerre.

— Nous avons répondu à l'appel de Bruenor, pas à celui de Berkthgar, maugréa le Grand Cavalier.

— Souhaites-tu donc mener ta monture dans les noirs tunnels qui courent sous Castelmithral ? dit Besnell, qui savait,

suite à des réunions tenues en compagnie de Berkthgar et Catti-Brie, que les nains s'occuperaient des troubles souterrains, tandis que les cavaliers se joindraient aux guerriers de Calmepierre pour sécuriser des zones plus vastes.

— Son cheval et lui pourraient se retrouver sous terre plus vite que prévu, lâcha Berkthgar, une menace claire qui ébranla sérieusement le Grand Cavalier.

— Assez ! intervint aussitôt l'elfe. Nous sommes tous venus en tant qu'alliés, et alliés nous resterons, réunis pour une cause commune.

— Réunis par la peur, répliqua le soldat de Nesmé. Chez nous, nous avons déjà eu l'occasion de croiser l'ami de Bruenor… (Il s'interrompit, dévisageant les autres chefs puis cherchant du soutien dans le visage de ses propres hommes, alors qu'il cherchait ses mots, avant de reprendre, sur un ton ouvertement railleur :) Nous avons croisé l'ami à la peau noire du roi Bruenor. Quel avantage peut-on espérer d'une association avec un de ces maudits drows ?

Ces mots étaient à peine sortis de la bouche de l'homme que Berkthgar s'approchait de lui. Il leva les bras, l'attrapa par un pli de son armure et le désarçonna pour qu'il puisse le regarder droit dans les yeux. Les soldats de Nesmé dégainèrent leurs armes, aussitôt imités par les hommes de Berkthgar, qui surgirent de chaque maison en pierre et de chaque coin.

Besnell lâcha un gémissement et les Grands Cavaliers secouèrent tous sans exception la tête de consternation.

— Si tu dis encore une seule fois du mal de Drizzt Do'Urden, tu m'offriras un choix très intéressant, gronda Berkthgar, sans se soucier le moins du monde des épées et des lances brandies non loin de lui. Te découperai-je en morceaux avant d'abandonner ton cadavre sur le champ de bataille ou te mènerai-je à Drizzt pour qu'il te fasse l'honneur de te décapiter lui-même ?

Besnell fit avancer son cheval à la hauteur du barbare et se servit de la masse de la bête pour contraindre Berkthgar à s'écarter du soldat de Nesmé abasourdi.

— Drizzt Do'Urden ne tuerait pas cet homme pour ses paroles, dit l'elfe, sûr de son fait car il avait rencontré le drow en

de nombreuses occasions lors de ses fréquents séjours à Lunargent.

Sachant que l'elfe avait raison, Berkthgar se calma et recula de quelques pas.

— Bruenor l'aurait tué, fit-il tout de même remarquer.

— Certainement, concéda Besnell. Et de nombreux autres auraient pris les armes pour prendre la défense de l'elfe noir. Mais comme je l'ai dit, assez. Tous réunis, nous formons un groupe de cent quatre-vingt-dix cavaliers, venus soutenir la cause. (Il regardait autour de lui tout en parlant et semblait plus grand et plus imposant que le laissait supposer son allure elfique.) Cent quatre-vingt-dix soldats venus se joindre à Berkthgar et ses fiers guerriers. Ces quatre groupes n'ont que rarement été unis en tant qu'alliés ; les Grands Cavaliers, les Cavaliers de Nesmé, les Chevaliers d'Argent et les guerriers de Calmepierre, tous unis pour une cause commune. Si la guerre survient – et quand je contemple les alliés que j'ai découverts ce jour, j'espère que ce sera le cas –, nos exploits seront contés à travers tous les Royaumes ! L'armée drow n'a qu'à bien se tenir !

Il avait flatté leur orgueil à la perfection, aussi les acclamations fusèrent-elles de toutes parts et les instants de tension furent-ils oubliés. Besnell sourit et hocha la tête tandis que les cris se poursuivaient, sans pour autant oublier que les liens n'étaient pas aussi solides et amicaux qu'ils auraient dû l'être. Longueselle avait envoyé cinquante soldats, ainsi qu'une poignée de magiciens, un sacrifice considérable pour cette ville qui, en vérité, ne se souciait que fort peu du bien-être de Bruenor. Bien que plutôt tournés vers l'ouest, vers Eauprofonde, à la recherche de commerce et d'alliances, que vers l'est, les Harpell avaient répondu à l'appel de Bruenor, avec notamment la présence de la propre fille de leur chef. Lunargent s'était tout autant engagée, par amitié pour Bruenor et Drizzt mais aussi parce que Alustriel était suffisamment avisée pour comprendre que, si l'armée drow arpentait un jour la surface, le monde entier en pâtirait. Elle avait donc déployé une centaine de chevaliers auprès de Berkthgar, tandis qu'une autre centaine chevauchait de façon indépendante, longeant les contreforts est en dessous de Castelmithral, parcourant les pistes accidentées

qui contournaient la face nord de Quatrepic, jusqu'à la vallée du Gardien, à l'ouest. Au final, ils étaient deux cents guerriers montés, soit les deux cinquièmes des célèbres Chevaliers d'Argent, une force considérable pour un sacrifice qui ne l'était pas moins, en particulier sous les premières bourrasques hivernales glaciales.

Le sacrifice consenti par Nesmé était moindre, ce qu'avait remarqué Besnell, qui se doutait que l'engagement des cavaliers de cette cité le serait également. Cette ville était celle qui avait le plus à perdre, à l'exception de Calmepierre, bien entendu, et pourtant, Nesmé n'avait envoyé qu'à peine un dixième de sa garnison chevronnée. Les relations tendues entre Castelmithral et Nesmé n'étaient un secret pour personne : il y avait là un conflit latent qui s'était déclenché avant même que Bruenor ait retrouvé son foyer, quand le nain et ses compagnons s'en étaient approchés. Bruenor et ses amis avaient sauvé plusieurs cavaliers de créatures errantes des marécages pour ensuite les voir se retourner contre eux quand le combat avait pris fin. À cause de la couleur de la peau de Drizzt et de la réputation de sa race, le groupe de Bruenor avait été refoulé. Même si l'indignation du nain avait plus tard été quelque peu tempérée par l'aide de soldats de Nesmé pour la reconquête de Castelmithral, les relations étaient restées plutôt tendues.

Cette fois, les adversaires attendus étaient des elfes noirs. Ce simple fait avait sûrement rappelé aux prudents habitants de Nesmé la méfiance qu'ils éprouvaient vis-à-vis du meilleur ami de Bruenor. Mais au moins, ils étaient venus, et quarante soldats valaient toujours mieux qu'aucun, comme se le disait Besnell. Il avait ostensiblement proclamé Berkthgar chef des quatre groupes et c'est ainsi que les choses se dérouleraient – même si, quand les combats débuteraient, chaque contingent reprendrait probablement ses propres tactiques, dont il fallait espérer qu'elles se révéleraient complémentaires –, mais Besnell entrevoyait un autre rôle pour lui, moins évident mais tout aussi capital. Il serait le conciliateur. Il se chargerait de conserver les factions en ligne et en harmonie.

Si les elfes noirs survenaient, sa tâche en serait facilitée, il en était conscient, car face à un ennemi si mortel ces différends

sans importance seraient vite oubliés.

* * *

Belwar ne sut s'il devait se sentir soulagé ou effrayé quand un rapport de l'élémentaire espion révéla que les drows, en tout cas qu'au moins l'un d'entre eux, s'était bel et bien introduit dans Blingdenpierre, et qu'une armée drow était passée près de la cité désertée, avant de s'engager dans les tunnels donnant vers l'est, soit le chemin qui conduisait à Castelmithral.

Le très vénérable maître-terrassier était une fois de plus installé sur son perchoir, désormais habituel, et scrutait les galeries vides. Il pensait à Drizzt, un ami si cher, et à l'endroit que cet elfe noir considérait à présent comme son foyer. Drizzt lui avait parlé de Castelmithral quand il était passé par Blingdenpierre, alors qu'il se rendait à Menzoberranzan, quelques mois plus tôt. Comme le drow s'était enthousiasmé quand il avait évoqué ses amis, ce nain nommé Bruenor, ainsi que cette humaine, Catti-Brie, qui avait à son tour traversé Blingdenpierre un peu plus tard, sur les talons de Drizzt, qu'elle avait ensuite aidé dans sa folle évasion de la cité drow, à en croire les derniers échos.

Belwar comprenait bien que ce dernier élément avait déclenché l'expédition drow, et pourtant il était heureux que son ami se soit échappé des griffes de Matrone Baenre. Drizzt était désormais rentré chez lui mais les elfes noirs s'étaient lancés à sa recherche.

Le gnome se rappela la tristesse authentique qu'il avait vue dans les yeux lavande de Drizzt quand celui-ci lui avait raconté la perte de l'un de ses amis de la surface.

Quelles autres larmes l'elfe noir rebelle allait-il bientôt verser, à présent qu'une armée drow était en marche, déterminée à détruire son nouveau foyer ?

— Il nous faut prendre des décisions, dit une voix derrière le robuste gnome.

Belwar frappa ses « mains » de mithral l'une contre l'autre, davantage pour clarifier ses pensées que pour quoi que ce soit d'autre, et se retourna pour faire face à Firble.

L'amitié grandissante entre Firble et Belwar était l'un des points positifs émergeant de toute cette confusion. Figurant tous deux parmi les svirfnebelins les plus âgés de Blingdenpierre, ils se connaissaient, ou se situaient l'un l'autre, depuis très longtemps, mais ce n'était que lorsque les yeux de Belwar – grâce à son amitié avec Drizzt – s'étaient tournés vers le monde extérieur à la cité gnome que Firble était véritablement entré dans sa vie. Au premier abord, ces deux-là semblaient complètement dépareillés, puis chacun avait trouvé de la force dans ce que l'autre avait à offrir, si bien qu'un lien s'était tissé entre eux, même si aucun d'eux ne l'avait encore reconnu.

— Des décisions ?

— Les drows sont passés, dit Firble.

— Comme rentrer chez nous ?

— Bien entendu, dit le conseiller aux épaules voûtées, après avoir hoché la tête. Le roi Schnicktick doit décider si nous retournons à Blingdenpierre.

Belwar eut la sensation d'être frappé par une serviette froide et mouillée. Retourner à Blingdenpierre ? *Évidemment qu'on va rentrer chez nous !* hurla en pensée le très vénérable maître-terrassier. Toute autre éventualité était ridicule. Mais alors qu'il se calmait et observait la mine sinistre de Firble, Belwar commença à entrevoir la vérité ; les drows reviendraient. S'ils avaient alors conquis quelque chose en surface, peut-être Castelmithral, comme beaucoup le pensaient, la route reliant Menzoberranzan et ce lieu éloigné demeurerait vraisemblablement ouverte, une route qui passait très près de Blingdenpierre.

— Des voix s'élèvent, des voix d'influences très diverses, qui suggèrent que nous devrions aller plus loin vers l'ouest et trouver une nouvelle caverne, une nouvelle Blingdenpierre, dit Firble, sur un ton qui indiquait clairement que cette idée ne l'enchantait guère.

— Jamais, dit Belwar, sans grande conviction.

— Le roi Schnicktick te demandera ton avis sur ce problème d'extrême importance. Réfléchis-y bien, Belwar Dissengulp. Nos vies à tous dépendent peut-être de ta réponse.

Un long moment s'écoula en silence, puis Firble hocha brièvement la tête et fit demi-tour pour s'en aller.

— Qu'en pense Firble ? demanda Belwar avant qu'il détale.

Le conseiller se retourna lentement, l'air résolu et regardant son ami droit dans les yeux.

— Firble dit qu'il n'existe qu'une seule Blingdenpierre, répondit-il avec plus de cran que Belwar en avait jamais entendu – ou imaginé entendre – de sa part. S'en aller quand les drows passent est une chose, une bonne chose. Rester ensuite éloignés n'en est pas une si bonne.

— Certaines choses valent qu'on se batte pour elles, ajouta Belwar.

— Ou qu'on meure pour elles ?

Sur ces mots, le conseiller fit demi-tour et partit.

Belwar resta seul, ses pensées tournées vers son foyer et son ami.

19
Improvisation

Catti-Brie comprit dès qu'elle vit le visage du nain coursier, dont les traits reflétaient à la fois de l'angoisse et l'envie d'en découdre. Elle comprit, et donc, se mit à son tour à courir, devançant le messager, le long des allées tortueuses de Castelmithral, à travers la ville souterraine, qui semblaient désormais presque abandonnée, les fourneaux brûlant à leur minimum. De nombreux regards se posèrent sur elle, remarquèrent son allure précipitée et en devinèrent la raison. Elle avait compris, et ils comprirent donc tous.

Les elfes noirs étaient arrivés.

Les nains de garde à la lourde porte donnant sur l'extérieur de Castelmithral la virent passer en trombe.

— Fonce, fillette ! lui cria l'un d'eux dans le dos.

Bien que terriblement apeurée et ayant la sensation de voir son pire cauchemar prendre vie, elle parvint à esquisser un sourire.

Elle trouva Bruenor, flanqué de Régis, dans une vaste caverne, cette même cavité où les nains avaient vaincu une tribu de gobelins pas si longtemps auparavant. Cet endroit avait depuis été aménagé de façon à servir de poste de commandement pour le roi nain, véritable centre nerveux de la défense des tunnels externes et inférieurs. Les boyaux donnant sur cette cavité depuis les tréfonds de l'Outreterre avaient été presque tous complètement piégés ou effondrés sur eux-mêmes. D'autres étaient gardés par d'importants effectifs, ce qui faisait de ce poste avancé l'endroit le plus sûr à l'extérieur de Castelmithral proprement dit.

— Où est Drizzt ? demanda Catti-Brie.

Bruenor se tourna vers l'autre côté de la caverne, où un vaste

tunnel plongeait vers les zones les plus profondes.

— Par là-bas, répondit-il. Avec la panthère.

Catti-Brie regarda autour d'elle. Les préparatifs étaient achevés ; tout avait été mis en place, autant que possible en si peu de temps. Non loin de là, Stompette Grifferâteau et ses camarades prêtres étaient accroupis et agenouillés sur le sol, occupés à aligner et à ranger des dizaines de petits flacons de potion et à préparer bandages, couvertures et baumes à base de plantes destinés aux blessés. Catti-Brie grimaça en songeant que tous ces bandages, et bien plus, seraient nécessaires avant que tout ceci soit terminé.

Près des prêtres, trois Harpell – Harkle, Bidderdoo et Bella don DelRoy – s'entretenaient autour d'une petite table ronde recouverte de dizaines de cartes et autres parchemins.

Bella redressa la tête et fit un signe à Bruenor, qui la rejoignit en toute hâte.

— Allons-nous rester assis à attendre ? demanda Catti-Brie à Régis.

— Pour l'instant, répondit le halfelin. Mais bientôt, Bruenor et moi, nous conduirons un groupe, en compagnie d'un Harpell, au rendez-vous fixé avec Drizzt et Gaspard à la caverne de Tunult. Je suis certain que Bruenor prévoit que tu en fasses partie.

— Qu'il essaie d'm'en empêcher, pour voir, marmonna la jeune femme dans un souffle.

Elle se mit à réfléchir à ce rendez-vous. La caverne de Tunult était la plus vaste cavité hors de Castelmithral ; s'ils devaient y retrouver Drizzt – plutôt qu'en un quelconque endroit plus reculé – et si les elfes noirs se trouvaient vraiment déjà dans les galeries proches de Castelmithral, alors la bataille à laquelle tout le monde pensait surviendrait sans tarder.

Elle inspira profondément et empoigna *Taulmaril*, son arc magique, dont elle testa la tension de la corde, avant de vérifier que son carquois était plein, même si l'enchantement dont il bénéficiait assurait qu'il en soit toujours ainsi.

— *Nous sommes prêts*, intervint une voix dans son esprit, une pensée émanant de *Khazid'hea*, ce qui réconforta Catti-Brie. Elle avait désormais confiance en son épée et savait

qu'elles étaient toutes deux semblables de caractère. Et en effet, elles étaient prêtes. Ils étaient tous prêts.

Malgré tout, quand Bruenor et Bidderdoo s'éloignèrent des autres Harpell et que le nain appela d'un geste son escorte personnelle, Régis et Catti-Brie, le cœur de la guerrière s'arrêta quelques secondes.

* * *

La Brigade Tord-boyaux progressait bruyamment, ses membres heurtant les murs et se bousculant dans un joyeux désordre. Des drows dans les tunnels ! Des drows avaient été aperçus dans les tunnels ; il fallait donc désormais passer à la phase capture ou même tuerie !

Pour les elfes noirs qui s'étaient beaucoup approchés de Castelmithral, en tant qu'éclaireurs au service de la vague qui suivait, le vacarme des soldats de Pointepique était assourdissant. Les drows formaient une race discrète, aussi discrète que l'Outreterre elle-même, aussi le remue-ménage des nains de la surface leur donnait-il à penser que mille guerriers féroces les pourchassaient. Ils revinrent donc sur leurs pas, en lignes allongées, les précieux éléments féminins en tête de cette retraite, tandis que les mâles étaient contraints de rester à l'arrière pour contenir l'ennemi.

Le premier contact fut établi dans un tunnel étroit mais haut de plafond. Les nains surgirent violemment et à toute allure de l'est et trois drows, en lévitation parmi les stalactites, actionnèrent leurs arbalètes de poing. Gaspard et deux autres soldats du premier rang reçurent des carreaux empoisonnés.

— Quoi ! rugit le guerroyeur effréné, tout comme ses compagnons, surpris par cette piqûre inattendue.

L'astucieux Pointepique, toujours méfiant et futé, regarda autour de lui, puis s'écroula sur le sol, aussitôt imité par ses acolytes.

Avec un cri de surprise, le reste de la Brigade Tord-boyaux fit demi-tour et prit la fuite, sans même songer à récupérer les camarades tombés.

— Tuez-en deux et gardez-en un pour interrogatoire, signa le

chef des trois elfes noirs, alors qu'avec ses compagnons il s'approchait du sol.

Ils se réceptionnèrent avec légèreté et dégainèrent de fines épées.

Les trois guerroyeurs effrénés bondirent d'un coup sur leurs petites jambes. Aucun poison, pas même le célèbre somnifère drow, n'était capable de prendre le dessus sur les incroyables mixtures que ce groupe avait récemment ingurgitées. Car faire partie de la Brigade Tord-boyaux signifiait également boire et non pas seulement se battre. Si un nain survivait à la boisson en elle-même, il n'avait plus à se soucier d'être empoisonné – ni d'avoir froid – pour un bon moment.

Étant le plus proche des elfes noirs, Gaspard baissa la tête et empala un ennemi en pleine poitrine avec la pointe de son casque, déchirant au passage – aussi facilement que brutalement – la légère cotte de mailles de l'armure drow.

Le deuxième éclaireur parvint à dévier la charge d'un autre guerroyeur effréné en écartant la pointe du casque de celui-ci à l'aide de ses deux épées. Hélas pour lui, un poing ganté de fer, dont les jointures étaient vicieusement pourvues d'autres pointes, l'atteignit sous le menton et lui ouvrit largement la gorge. Luttant pour trouver de l'air, le malheureux parvint à frapper sérieusement par deux fois le dos de son adversaire. Hélas pour lui, ces deux coups ne pesèrent pas bien lourd en regard de la furie qu'était devenu le nain aux yeux fous.

Le troisième drow fut le seul à survivre à cet assaut initial. Il bondit haut dans les airs, réactivant son sort de lévitation, et évita de justesse la charge du dernier nain, principalement parce que celui-ci avait glissé sur le sang répandu par la vive attaque de Gaspard Pointepique.

Le drow s'éleva donc jusqu'aux amas de stalactites et disparut.

Gaspard se redressa et se dégagea du drow mort.

— Par là ! rugit-il en désignant la galerie. Y faut trouver une zone où l'plafond est visible et faire le guet ! On va pas laisser çui-là s'enfuir !

Par le côté est du boyau survint alors le restant de la Brigade Tord-boyaux, hurlant et criant, les armures s'entrechoquant et

les nombreux pics et pointes de chacun accrochant et griffant les autres, tels mille ongles sur une ardoise.

— On ouvre les yeux ! beugla Gaspard en désignant le plafond, suite à quoi les nains levèrent tous la tête avec avidité.

L'un d'eux poussa soudain un cri quand il reçut une fléchette en plein visage, cri de douleur qui devint cri de joie car il n'eut qu'à regarder dans la direction d'où avait été lancé le projectile pour apercevoir le drow en suspension dans les airs. Malgré la sphère de ténèbres qui engloutit aussitôt cette zone de stalactites, les nains savaient désormais où trouver leur ennemi.

— Lasso ! hurla Pointepique.

Un autre nain sortit de sa ceinture une corde qui se terminait par un nœud coulant et se précipita vers le guerroyeur effréné. Se méprenant sur les intentions de son chef, il fit tournoyer le lasso au-dessus de lui et se tourna vers la zone obscurcie, essayant de déterminer la meilleure façon d'agir.

Pointepique l'attrapa par le poignet et le bloqua, ce qui envoya la corde à terre.

— Lasso de guerroyeur effréné, précisa Gaspard.

D'autres nains accoururent, ignorant ce que leur chef avait en tête. Des sourires apparurent sur les visages quand ce dernier passa la boucle autour de son pied et la serra sur sa cheville. Il expliqua ensuite à ses soldats que plus d'un nain serait nécessaire pour faire voler cet attrape-drow.

Enthousiastes, les nains se ruèrent tous sur la corde, sur laquelle ils se mirent à tirer de toutes leurs forces, ce qui n'eut pour effet que de faire tomber Pointepique par terre. Peu à peu, calmés par les menaces de leur redoutable commandant, ils parvinrent à trouver un rythme et à faire bondir Gaspard sur le sol.

Puis ils réussirent à le faire s'élever dans les airs, à le faire voler, tournant sans cesse sur eux-mêmes. Malheureusement, trop de mou fut donné à la corde et Pointepique se fracassa violemment contre l'une des parois du tunnel, la pointe de son casque faisant même jaillir quelques étincelles.

Mais ce groupe apprenait vite, surtout si l'on considérait qu'il était composé de nains ayant passé leurs journées à se précipiter la tête la première sur des portes renforcées d'acier.

Un bon rythme et une longueur de corde parfaite furent bientôt trouvés.

Deux tours, cinq tours… et le guerroyeur effréné s'envola dans les airs pour aller s'écraser contre les stalactites. L'espace d'une seconde, il en agrippa une, hélas, elle se brisa, si bien que roche et nain tombèrent tous deux.

Gaspard heurta violemment le sol et se rétablit aussitôt sur ses pieds.

— Un obstacle de moins entre l'ennemi et nous ! rugit un nain.

Avant que Pointepique, quelque peu sonné, ait le temps de protester, les autres s'enthousiasmèrent en criant et se remirent à tirer sur la corde, ce qui ne tarda pas à faire décoller de nouveau le guerroyeur effréné.

Gaspard fut projeté, pour un résultat similaire, tout aussi douloureux que le précédent, puis une troisième fois, suivie d'une quatrième, qui fit mouche puisque le pauvre drow osa enfin se présenter à découvert pour se diriger vers l'ouest.

Il sentit le lasso vivant fondre sur lui et parvint à se réfugier en catastrophe derrière une fine stalactite, ce qui ne changea pas grand-chose car Pointepique atteignit parfaitement la pierre, qu'il entoura des bras, enveloppant également l'elfe noir dans la manœuvre. Drow, nain et roche tombèrent ensemble et se réceptionnèrent durement sur le sol. Avant que le drow reprenne ses esprits, la moitié de la brigade lui tomba dessus et le frappa jusqu'à lui faire perdre connaissance.

Cinq minutes furent nécessaires pour que Gaspard, à demi inconscient, consente à lâcher sa victime.

Peu après, ils se relevèrent et se remirent en marche, Pointepique compris, le drow attaché par les chevilles et les poignets à un long piquet porté par deux membres de la bande. Ils n'avaient pas encore sécurisé cette galerie quand les deux nains envoyés en éclaireurs, un peu plus à l'ouest, poussèrent un cri et se retournèrent, prêts à réagir :

— Drow !

Dans le passage survint un elfe noir solitaire, trottinant.

— Pas çui-là ! hurla Gaspard.

Trop tard ; deux nains s'étaient lancés têtes baissées.

En une fraction de seconde, le nouveau venu se fendit sur la gauche, puis sur la droite, et fit un tour sur lui-même avant de s'écarter. Les deux membres de la Brigade Tord-boyaux trébuchèrent et percutèrent violemment la paroi. Ils se rendirent compte de leur stupidité quand une immense panthère se présenta un instant plus tard, suivant son compagnon drow.

Drizzt revint auprès des nains et les aida à se relever.

— Foncez, leur murmura-t-il.

Ils méditèrent suffisamment longtemps cet ordre pour entendre le bourdonnement d'une charge pas si lointaine.

Se méprenant sur ces mots, les deux nains, grands sourires aux lèvres, se préparaient à poursuivre leur propre charge vers l'ouest, en direction de la force qui approchait, quand Drizzt les retint fermement.

— Nos ennemis fondent sur nous et sont nettement supérieurs en nombre, dit-il. Vous aurez votre combat, et même plus encore que dans vos rêves les plus fous, mais pas ici.

Quand Drizzt, les deux nains et la panthère eurent rejoint Pointepique, l'écho de l'armée était devenu évident.

— J'croyais qu't'avais dit qu'ces foutus drows s'déplaçaient en silence ? dit le guerroyeur effréné, accélérant la foulée pour suivre le rapide elfe noir.

— Ce ne sont pas des drows mais des kobolds et des gobelins, lui répondit Drizzt.

Pointepique s'arrêta net :

— On fuit des kobolds puants ?

— Des milliers de kobolds puants, rectifia Drizzt sans élever la voix. Ainsi que des monstres plus massifs, sans doute suivis par des milliers de drows.

— Oh…, lâcha le guerroyeur effréné, soudain calmé.

Dans ces tunnels familiers, Drizzt, Gaspard et ses soldats n'eurent aucune difficulté à conserver leur avance sur l'armée lancée. Drizzt ne prit cette fois aucun détour et fila droit vers l'est, passant devant les tunnels que les nains avaient minés de façon à les faire s'effondrer.

— Fuyez ! ordonna le drow aux quelques nains chargés de déclencher les pièges.

Postés près de manivelles qui relâcheraient les cordes supportant la structure de la galerie, ils échangèrent des regards étonnés.

— Ils arrivent, fit remarquer l'un d'eux, ce qui était précisément la raison de leur présence en ces boyaux.

— Vous n'attraperez que des kobolds, expliqua Drizzt, pour qui les tactiques drows n'avaient aucun secret. Fuyez et nous verrons si nous ne pouvons pas prendre quelques drows.

— Mais il ne restera plus personne pour déclencher les pièges ! se plaignirent plusieurs autres nains, parmi lesquels Gaspard.

Le sourire malicieux du rôdeur fut convaincant ; les nains, qui avaient depuis longtemps appris à lui faire confiance, haussèrent les épaules et suivirent la Brigade Tord-boyaux qui s'en allait déjà.

— On va où ? s'enquit Pointepique.

— Continuez sur encore cent pas, vous déboucherez sur la caverne de Tunult, où vous aurez votre combat.

— Des promesses, toujours des promesses..., grommela le terrible guerroyeur effréné.

La caverne de Tunult, la zone dégagée la plus vaste de ce côté-ci de Castelmithral, était en réalité une série de sept cavités reliées par de larges tunnels voûtés et où le sol n'était plat nulle part ; certaines parties étaient surélevées par rapport à d'autres, tandis que de nombreuses et profondes fissures parcouraient la roche.

C'est en ce lieu que patientaient Bruenor et son escorte, accompagnés par près d'un millier des meilleurs combattants de Castelmithral. Dans un premier temps, cet endroit avait été considéré comme un poste de commandement avancé qui servirait de plate-forme reliée aux autres tunnels, moins directs, quand la progression drow aurait été stoppée par les pierres lâchées.

Drizzt, qui avait modifié ce plan, rejoignit Bruenor en toute hâte et discuta avec lui, ainsi qu'avec Bidderdoo Harpell, un magicien que le drow était ravi de voir à ses côtés.

— T'as abandonné les pièges ! beugla le roi nain dès qu'il comprit que le rôdeur avait laissé les galeries intactes derrière

lui.

— Pas vraiment, répondit Drizzt, sûr de lui.

Alors que, du regard, il poussait Bruenor à se tourner vers le tunnel orienté vers l'est, les premiers rangs de kobolds surgirent, jaillissant sur les nains qui les attendaient comme de l'eau brisant un barrage.

— J'ai simplement laissé passer le menu fretin.

20
La bataille de la caverne de Tunult

La confusion fut immédiate et totale, des kobolds surgissant par dizaines, tandis que les robustes nains se serraient en formation de combat et se précipitaient à leur rencontre.

Catti-Brie leva son arc magique et se mit à tirer flèche sur flèche, visant l'entrée principale. Des éclairs éclataient à chacun de ses tirs, alors que les projectiles enchantés filaient, et des étincelles jaillissaient chaque fois qu'ils se fracassaient contre une paroi. Les kobolds se présentant à la file, une flèche en tuait souvent plusieurs d'un coup, ce qui ne semblait guère porter à conséquence, tant ils étaient nombreux.

Guenhwyvar bondit, suivie de près par son maître. Une vingtaine de kobolds avait réussi à se sortir des premières escarmouches et fonçait vers Bruenor. Un tir de Catti-Brie en tua un et Guenhwyvar, d'un plongeon, éparpilla le reste. Quant à Drizzt, qui se déplaçait plus rapidement que jamais, il se glissa dans la mêlée, frappa un ennemi, pivota sur la gauche et abattit *Scintillante*, brillant de son bleu habituel, sur la lame dressée d'un autre. La courte épée du kobold l'aurait déviée si elle avait été une lame droite mais Drizzt fit adroitement tourner son arme courbée dans sa main et modifia ainsi légèrement son angle d'attaque. Le cimeterre s'enroula autour de l'épée du kobold et plongea dans sa poitrine.

Sans freiner son élan, le drow se laissa glisser sur la droite, un genou à terre. *Scintillante* percuta une lame de kobold, qu'elle repoussa violemment sur une autre. Plus puissant que les deux créatures réunies et bénéficiant d'un meilleur angle, Drizzt les contraignit à lever leurs armes, et donc leurs défenses, suite à quoi son second cimeterre s'abattit, éventrant un adversaire et coupant net les jambes de l'autre.

— C'foutu drow nous vole tout not' plaisir ! marmonna Bruenor, qui s'élança en courant dans la mêlée.

Face à Drizzt, la panthère et l'incessant tir de barrage de Catti-Brie, les quelques rares kobolds – parmi les vingt qui avaient surgi – qui tenaient encore debout prenaient la fuite.

— Il y en aura beaucoup d'autres à tuer, dit Drizzt à Bruenor, dont il avait aperçu la mine renfrognée.

Un trait argenté fendit les airs entre les deux amis juste après que le drow se fut exprimé. Quand les étoiles se dissipèrent de leur vue, ils se retournèrent et virent les kobolds tués et brûlés par le dernier tir de Catti-Brie.

Celle-ci les rejoignit ensuite, *Khazid'hea* en main, imitée par Régis, armé de la petite massue que Bruenor lui avait forgée bien longtemps auparavant. Catti-Brie haussa les épaules quand ses amis remarquèrent qu'elle avait changé d'arme puis, observant les alentours, ils comprirent la tactique de la jeune femme. D'autres kobolds surgissant sans interruption et d'autres nains intervenant depuis d'autres cavités pour affronter l'ennemi, la mêlée devenait simplement trop confuse et dispersée pour lui permettre de poursuivre ses tirs à l'arc en toute sécurité.

— On fonce ! dit-elle, un sourire quelque peu nostalgique sur ses traits gracieux.

Drizzt lui rendit son regard, tandis que des étincelles naissaient dans les yeux de Bruenor, et même de Régis. Subitement, ils avaient la sensation de se retrouver comme au bon vieux temps.

Guenhwyvar mena la charge, Bruenor contraint de faire des efforts pour ne pas se laisser distancer par la queue de l'animal. Catti-Brie et Régis l'entouraient, alors que Drizzt, qui filait en tournoyant, contournait le groupe, d'abord sur la gauche, puis sur la droite, donnant l'impression d'être présent où que les combats se déclenchent, courant à une vitesse incroyable.

* * *

Bidderdoo Harpell savait qu'il avait commis une erreur. Drizzt lui avait demandé de se rendre à la porte et d'y attendre

les premiers drows à se présenter dans la caverne. Il devait alors lancer dans le tunnel une boule de feu, dont les flammes brûleraient les cordes qui soutenaient les pierres, lesquelles seraient ainsi lâchées.

— Ce n'est pas une mission difficile, avait-il assuré à Drizzt.

Cela n'aurait en effet pas dû être le cas. Le magicien avait mémorisé un sort capable de le positionner au bon endroit et il en connaissait d'autres qui lui assureraient de rester caché, en sécurité, jusqu'à la fin des explosions. Ainsi, quand ses compagnons l'avaient quitté pour se précipiter vers les combats, ils étaient certains que les pièges seraient déclenchés, que les tunnels s'effondreraient et que la vague ennemie serait contenue.

Quelque chose s'était mal passé. Bidderdoo avait commencé à prononcer l'incantation du sort censé le projeter à l'entrée de la galerie, il avait même aperçu les contours du portail extra dimensionnel qui se rouvrirait à l'endroit désiré, mais il avait alors vu un groupe de kobolds, qui l'avait également repéré. Ce n'était pas un exploit car Bidderdoo, en tant qu'humain et ne profitant donc pas d'une vision infrarouge, portait une gemme brillante. Les kobolds, créatures loin d'être stupides quand il s'agissait de se battre, devinèrent le rôle de cet humain qui ne se trouvait visiblement pas à sa place. Même le combattant kobold le moins expérimenté aurait compris la valeur de la capture d'un magicien ou simplement compris l'intérêt qu'il y avait à contraindre un tel personnage, si dangereux avec ses sorts, à se battre, les mains prises par des armes plutôt que par des composants explosifs.

Malgré tout, Bidderdoo aurait été capable de les repousser et de pénétrer dans l'extradimension afin de se rendre à son poste.

Sept années durant, et ce jusqu'au Temps des Troubles, Bidderdoo Harpell avait subi les effets d'une potion ayant mal tourné et avait vécu en tant que chien domestique des Harpell. Quand la magie s'était mise à dérailler, Bidderdoo avait retrouvé sa forme humaine, suffisamment longtemps pour réunir les ingrédients nécessaires pour contrer la maudite potion. Peu après, Bidderdoo avait été de nouveau transformé en victime de puces mais il avait aidé sa famille à trouver une

façon de le débarrasser de cet enchantement. Un grand débat s'était alors tenu à la Demeure au Lierre pour déterminer s'il fallait ou non « guérir » Bidderdoo. Apparemment, nombre de Harpell en étaient venus à apprécier le chien, nettement plus qu'ils avaient jamais aimé l'humain.

Bidderdoo avait même servi de chien d'aveugle à Harkle une bonne partie du voyage jusqu'à Castelmithral, tandis que ce dernier était dépourvu de ses yeux.

Cependant, le débat n'avait plus eu lieu d'être quand la magie avait été rétablie ; l'enchantement avait tout simplement cessé.

Vraiment ? Bidderdoo n'avait eu aucun doute au sujet de sa guérison jusqu'à cet instant, quand il vit les kobolds approcher. Sa lèvre supérieure se retroussa en un rictus agressif et il sentit les poils de sa nuque se hérisser, tandis que l'extrémité de sa colonne vertébrale semblait se raidir ; s'il avait encore une queue, elle aurait été tendue derrière lui !

Il commença à se tapir sur lui-même, puis se rendit compte qu'il n'était pas pourvu de pattes mais de mains, des mains qui ne portaient aucune arme. Il se mit à grogner ; les kobolds n'étaient plus qu'à trois mètres de lui.

Le magicien opta pour un sort. Il fit se toucher les bouts de ses pouces, mains écartées de chaque côté, et se lança avec frénésie dans une incantation.

Les kobolds approchèrent, devant lui et sur les côtés, le premier d'entre eux brandissant une épée et prêt à frapper.

Des flammes jaillirent alors des mains de Bidderdoo, des jets de feu brûlant qui décrivaient des demi-cercles.

Six kobolds s'effondrèrent, morts, et plusieurs autres clignèrent des yeux, stupéfaits, à travers leurs paupières roussies.

— Ha ! s'écria Bidderdoo, qui claqua des doigts.

Les kobolds clignèrent encore des yeux et chargèrent. Bidderdoo ne parvint pas à jeter un sort suffisamment rapidement pour les arrêter.

* * *

À première vue, kobolds et gobelins semblaient ne constituer qu'une masse grouillante et désordonnée, ce qui était bel et bien le cas pour beaucoup de ces adversaires indisciplinés. Cela dit, plusieurs groupes avaient été sérieusement entraînés en vue de la guerre dans les cavernes sous le complexe de la Maison Oblodra. L'un d'eux, fort de cinquante éléments, maintenait une formation serrée, trois kobolds massifs en pointe suivis d'une fine ligne qui allait en s'élargissant de chaque côté.

Ils entrèrent dans la cavité principale, évitèrent suffisamment les combats pour rétablir leur formation et se dirigèrent directement sur la gauche, vers l'entrée béante de l'une des cavernes latérales. Les nains les évitèrent pour la plupart, avec tant d'autres proies plus faciles à portée de coup, aussi le groupe de kobolds atteignit-il la chambre visée quasiment sans perte.

Une dizaine de nains surgirent précisément de cette cavité à cet instant. Les guerriers barbus, hurlant et rugissant, se précipitèrent avec rage, mais la formation kobold ne vacilla pas et réagit à la perfection en coupant l'assaut nain en deux, avant d'agrandir cette brèche, les éléments de tête poussant vers l'entrée de la caverne. Deux kobolds furent abattus au cours de cette charge, tandis qu'un nain était tué, mais leurs rangs se resserrèrent immédiatement. Les nains coincés entre la formation et la paroi en pente douce de la caverne principale se trouvèrent alors dans une situation peu enviable.

De l'autre côté, la moitié « libre » du groupe de nains comprit leur erreur ; ils avaient pris les kobolds trop à la légère et ne les avaient pas imaginé capables de tactiques si élaborées. Leurs cousins étaient perdus et ils ne pouvaient rien faire pour perturber cette formation, serrée et disciplinée à un point surprenant… Et qui semblait d'autant plus serrée que, en approchant du mur, les kobolds se glissaient sous des stalactites qui descendaient assez bas.

Les nains se lancèrent tout de même à l'assaut, enhardis par les hurlements de leurs compagnons, manifestement déjà perdus.

Guenhwyvar évoluait près du sol, suffisamment bas pour se glisser sous n'importe quelle stalactite. Lancée à pleine vitesse,

elle toucha l'arrière de la formation de kobolds. Elle en tua deux et bondit sur un troisième, dans lequel elle planta ses griffes pour une meilleure prise alors qu'elle sautait par-dessus le malheureux.

Drizzt survint juste derrière et se laissa de nouveau glisser sur un genou, tuant deux ennemis dans ce premier numéro, aussitôt suivi par Régis, pas plus grand qu'un kobold mais qui tenait la dragée haute à n'importe lequel d'entre eux.

Par son style fait d'amples balayages de sa hache, Bruenor se sentait au mieux mal à l'aise dans cette zone resserrée, qui convenait encore moins à Catti-Brie, moins agile et vive que Drizzt et nettement désavantagée si elle mettait un genou à terre comme l'avait fait son ami.

Debout et gênée par une stalactite, elle ne se sentait pas en bien meilleure position.

Khazid'hea lui offrit la solution.

Cela allait à l'encontre de tous les instincts de la guerrière et était contraire à tout ce que Bruenor – qui avait passé la majeure partie de sa vie à réparer des armes endommagées – lui avait enseigné à propos du combat. Pourtant, sans même y penser, Catti-Brie empoigna son épée à deux mains et brandit bien haut sa splendide arme.

La ligne rouge de *Khazid'hea* se mit à briller avec fureur quand elle entra en contact avec la pierre suspendue. L'élan de la jeune femme fut ralenti, mais à peine, car *Couperet* se montra à la hauteur de son nom et fendit la roche. Catti-Brie fit un bond de côté quand la lame ressortit de la stalactite ; elle fut d'ailleurs vulnérable à cette seconde, mais les deux kobolds qui se tenaient devant elle en formation s'inquiétèrent en priorité du ciel qui s'écroulait.

L'un d'eux fut écrasé sous la stalactite et la mort de l'autre fut tout aussi rapide ; Bruenor, ayant remarqué l'ouverture, se rua et donna un coup de hache qui coupa presque la pauvre chose en deux.

Les nains séparés de leurs camarades reprirent courage avec l'intervention d'un groupe si efficace et harcelèrent avec rage la file de kobolds, tout en hurlant à leurs compagnons piégés de tenir bon et en leur promettant que l'aide ne tarderait plus.

Régis détestait se battre, en tout cas quand son adversaire le voyait arriver, mais on avait à présent besoin de lui. Il en était conscient et ne comptait pas se dérober à ses responsabilités. Près de lui, Drizzt luttait à genoux. Comment le halfelin, qui aurait dû se hisser sur la pointe des pieds pour toucher une stalactite de la tête, aurait-il pu rester à ne rien faire près de son ami drow ?

Les deux mains sur le manche de sa massue, il s'élança avec rage et esquissa même un sourire quand il toucha un ennemi, quand son arme parfaitement forgée s'écrasa sur le bras d'un kobold.

Alors que cet adversaire s'enfuyait, un autre se faufila et le frappa, son épée l'atteignant sous son bras levé. Le halfelin ne dut la vie qu'à la merveilleuse armure naine qu'il portait – il se promit alors d'offrir quelques grandes chopes d'hydromel à Buster Bracelet s'il sortait vivant de ce guêpier.

La tête de kobold n'était pas aussi résistante que l'armure naine, comme le prouva quelques instants plus tard la massue de Régis.

— Bien joué, le félicita Drizzt, dont le combat s'était suffisamment calmé pour lui permettre d'apprécier le coup de son ami.

Celui-ci essaya de sourire mais ne parvint qu'à grimacer, à cause de la douleur qu'il ressentait au niveau de ses côtes meurtries.

Drizzt remarqua cette expression de souffrance et se glissa jusqu'à Régis, avant de se jeter sur la formation kobold, qui se réorganisait de façon à compenser la brèche qui allait s'agrandissant. Les cimeterres du drow virevoltèrent en un ballet de fureur, tranchant et frappant, heurtant souvent les stalactites basses, ce qui provoquait des étincelles, mais touchant plus souvent encore des kobolds.

Sur le côté, Catti-Brie et Bruenor avaient formé une alliance improvisée, le nain repoussant l'ennemi tandis que sa fille et *Couperet* continuaient à dégager une voie plus haute de plafond, coupant une à une les pierres suspendues.

De l'autre côté, les nains restaient cruellement coincés, comptant déjà deux morts, et les cinq survivants encaissant de

nombreux coups. Les compagnons devinaient qu'aucun d'eux ne parviendrait à franchir à temps la formation ennemie serrée pour les sauver.

Aucun d'eux à l'exception de Guenhwyvar.

Volant telle une flèche noire, la panthère perça la troupe ennemie, abattant les kobolds un par un et assenant de nombreux coups de griffe mortels. Du sang se mit à couler des flancs de la panthère mais cela ne la découragea pas. Elle rejoignit ainsi les nains et les soutint, accueillie par des acclamations de joie et de soulagement absolus.

Tout en chantant, les nains redoublèrent d'ardeur au combat, aidés par le félin, si bien que les kobolds furent incapables d'achever leur tâche. Avec les agressions subies de l'autre côté, la formation ne tarda pas à se désagréger et le groupe de nains fut reconstitué, ce qui permit aux blessés d'être évacués de la caverne.

Les inquiétudes de Drizzt et Catti-Brie au sujet de Guenhwyvar furent dissipées par un rugissement de leur amie, suivi de son envol ; l'animal guidait déjà les cinq compagnons vers un autre endroit où leur présence était requise d'urgence.

* * *

Bidderdoo ferma les yeux et se demanda quels mystères la mort allait lui révéler.

Il espérait en tout cas en découvrir quelques-uns.

Il entendit un rugissement, puis un fracas d'acier devant lui, suivi d'un grognement et du bruit écœurant d'un corps éventré s'effondrant sur le sol.

Ils se battent pour déterminer qui me tuera, songea le magicien.

D'autres cris – des cris nains ! – et d'autres grognements… puis d'autres corps percés heurtant la roche.

Bidderdoo ouvrit les yeux et vit les rangs kobolds décimés, ainsi qu'une poignée de nains parmi les plus sales et odorants qu'il était possible d'imaginer, bondissant autour de lui et pointant du doigt différentes directions tandis que la Brigade Tord-boyaux, puisque c'est d'elle qu'il s'agissait, se demandait

où elle pourrait provoquer le plus de ravages à présent.

Il fallut un moment à Bidderdoo pour observer les kobolds, une dizaine, tués net.

— Déchirés, plutôt, murmura-t-il, estimant que ce terme convenait mieux à ce qu'il voyait.

— Tout va bien, maintenant, lui dit l'un des nains.

Dans les souvenirs du magicien, cet être se nommait Gaspard Pointepique ou quelque chose d'approchant – de toute façon, quand on s'appelait Bidderdoo, on ne critiquait pas les noms des autres.

— On y va, mes gars et moi ! lâcha encore le guerroyeur effréné.

Bidderdoo hocha la tête, puis se rendit compte qu'il avait toujours un sérieux problème sur les bras. Il n'avait préparé qu'un sort d'ouverture de portail extra dimensionnel, qu'il avait gaspillé puisque cet enchantement s'était terminé quand les kobolds avaient surgi.

— Attends ! cria-t-il à Gaspard, qui fut surpris, tout comme le magicien lui-même, quand un glapissement canin suivit ces mots.

Pointepique observa cet Harpell avec curiosité, puis le rejoignit en quelques bonds et s'immobilisa devant lui, la tête penchée, mouvement accentué par la pointe inclinée de son casque.

— Attends. Je t'en prie, ne pars pas, bon et noble nain ! dit gentiment Bidderdoo, qui avait besoin d'aide.

Gaspard regarda autour de lui et derrière lui, comme s'il se demandait à qui ce magicien s'adressait. Les autres membres de la Brigade Tord-boyaux étaient tout aussi perturbés, certains immobiles et le regard vide tandis qu'ils se grattaient la tête.

Leur chef pointa un doigt boudiné crasseux sur son propre torse, avec une expression indiquant qu'il était loin de se considérer comme quelqu'un de « bon et noble ».

— Ne m'abandonne pas ! supplia Bidderdoo.

— T'es toujours vivant, fit observer Gaspard. Et il n'y a plus rien à tuer ici.

Comme si cette explication réglait tout, le guerroyeur effréné fit demi-tour et commença à s'en aller.

— Mais j'ai échouééoouuuuuh ! gémit Bidderdoo, laissant échapper un hurlement animal à la fin de sa phrase.

— T'as échoué-ouh ?

— Oh ! Nous sommes tous perduuuoouuuuh ! poursuivit le mage, criant de façon de plus en plus spectaculaire. C'est trop loin-oouuuuhhh !

Les guerroyeurs effrénés s'étaient tous approchés de leur chef, intrigués par cet étrange accent, quel qu'il soit. Les ennemis les plus proches, une bande de gobelins, auraient alors pu attaquer, mais aucun d'eux ne voulait trop s'approcher de cette troupe dont la violence était notamment prouvée par le dernier groupe de kobolds, dont il ne restait que des morceaux ensanglantés dispersés dans la zone.

— Tu ferais mieux de t'expliquer et vite, grogna Pointepique, impatient de reprendre sa tuerie.

— Ouuuh !

— Et arrête ces foutus hurlements !

En vérité, le pauvre Bidderdoo ne le faisait pas exprès. Dans cette situation stressante, le mage, qui avait si longtemps vécu en tant que chien, faisait involontairement appel à cette expérience et redécouvrait ces instincts canins primaires. Il prit une profonde inspiration et fit l'effort de se rappeler qu'il était un humain et non plus un chien.

— Je dois parvenir à l'entrée du tunnel, dit-il sans aboyer, glapir ou japper. Le drow m'a demandé de jeter un sort dans cette galerie.

— Ces trucs d'magicien m'intéressent pas ! l'interrompit Gaspard, qui fit de nouveau demi-tour.

— Ça t'dirait pas d'faire écrouler c'tunnel puant sur les têtes d'ces drows puants ? lâcha Bidderdoo, imitant de son mieux le guerroyeur effréné.

— Bah ! grogna Pointepique. Mes gars et moi, on va t'conduire là-bas !

Bidderdoo prit soin de conserver un visage sévère mais se félicita intérieurement d'avoir fait appel à l'appétit de carnage de ces nains brutaux.

En un clin d'œil canin, il fut emporté par la vague de la Brigade Tord-boyaux lancée à vive allure. Il suggéra un

itinéraire indirect et désigna de la main le côté gauche, ou nord, de la caverne, où les combats semblaient moins intenses.

Quel idiot, ce magicien.

La Brigade Tord-boyaux fonça droit devant et renversa les kobolds, puis les gobelins, plus imposants, arrivant derrière les lignes kobolds. Ils écrasèrent presque deux nains qui ne plongèrent pas assez vite sur le côté ; les malheureux rebondirent sur les stalagmites et roulèrent un peu plus loin. Avant que Bidderdoo ait le temps de protester au sujet de cette tactique, il se retrouva près du point visé, l'entrée du tunnel.

Un court instant, il se demanda ce qui était le plus rapide entre un sort ouvrant un portail extra dimensionnel et une poignée de guerroyeurs effrénés totalement enragés. Il songea même à créer un nouveau sort, *Escorte de guerroyeurs effrénés*, puis chassa cette idée ; un problème plus immédiat se présentait à l'entrée de la caverne : deux immenses minotaures suivis d'un elfe noir.

— En position défensive ! hurla Bidderdoo. Il faut les contenir ! En position défensive !

Quel idiot, ce magicien.

Les deux nains les plus proches des nouveaux arrivants plongèrent tête baissée aux pieds des deux monstres qui dépassaient les deux mètres. Avant même de comprendre ce qui leur arrivait, les minotaures tombèrent en avant. Aucun d'eux ne toucha sereinement le sol puisque Gaspard et un autre nain fou furieux se précipitèrent et leur assenèrent un coup de tête sur le crâne.

Une sphère de ténèbres apparut alors derrière cet amas de combattants et le drow disparut.

Bidderdoo eut la sagesse de commencer son incantation. Les drows arrivaient ! Exactement comme Drizzt l'avait supposé, les elfes noirs suivaient les kobolds sacrifiables. S'il parvenait à lancer là sa boule de feu, s'il parvenait à faire s'effondrer le tunnel…

Il dut forcer les mots à se frayer un chemin dans le grognement guttural instinctif qui sortait de quelque part au plus profond de sa gorge, alors qu'il avait envie de se joindre à la Brigade Tord-boyaux, dont tous les membres s'agitaient sur les

minotaures à terre, qu'ils déchiraient sans pitié. Il avait envie de se joindre au festin.

— Au festin ? se demanda-t-il à haute voix.

Il secoua la tête et reprit son sort en tâchant de mieux se concentrer. Ayant manifestement entendu l'incantation rythmée du magicien, le drow sortit de l'obscurité, son arbalète de poing dressée et armée.

Bidderdoo ferma les yeux et poussa les mots à sortir le plus rapidement possible. Il sentit la piqûre de la fléchette dans le ventre mais sa concentration était totale : il ne chancela pas, et son incantation ne fut pas interrompue.

Ses jambes lui paraissaient faiblir. Il entendit le drow approcher et imagina une épée brillante, brandie et prête à tuer.

La concentration de Bidderdoo tint bon. Il acheva son dweomer ; une petite boule de feu étincelante jaillit de ses mains et s'éleva dans l'obscurité avant de s'enfoncer dans le tunnel.

Bidderdoo chancela, tant il était affaibli. Il ouvrit les yeux mais ne discerna qu'une caverne floue et oscillante autour de lui. Puis il tomba en arrière, avec la sensation que le sol se précipitait sur lui pour l'engloutir.

Quelque part au fond de son esprit, il s'attendit à violemment heurter la roche, mais c'est à cet instant que la boule de feu fit son effet.

La galerie s'écroula sur elle-même.

21
1-0 pour les gentils

Malgré le lourd fardeau qui pesait sur ses puissantes épaules, le très vénérable maître-terrassier ne baissait pas la tête alors qu'il progressait le long des interminables tunnels sinueux. Il avait pris sa décision l'esprit clair et pour une raison bien précise et refusait tout simplement d'y penser davantage, tandis qu'il se dirigeait vers Castelmithral.

Ses adversaires au cours du débat avaient soutenu que Belwar n'était motivé que par une amitié personnelle et non par les intérêts des svirfnebelins. Firble avait appris que Drizzt Do'Urden, l'ami drow de Belwar, s'était échappé de Menzoberranzan. Tout indiquait que l'expédition drow avait pour objectif Castelmithral, ce qui était sans doute en partie motivé par la haine déclarée qu'entretenait Lolth à l'encontre du renégat.

Belwar allait-il donc mener Blingdenpierre à la guerre pour aider un unique drow ?

En fin de compte, ces hésitations avaient été réglées par Firble, un autre svirfnebelin parmi les plus anciens, un autre qui, avec Belwar, avaient le plus vivement souffert quand Blingdenpierre avait été abandonnée.

— Un choix clair s'offre à nous, avait-il dit. Partir dès à présent et voir si nous pouvons aider les ennemis des elfes noirs ou se lancer à la recherche d'un nouveau foyer. En effet, les drows reviendront certainement, et si nous restons ici, nous serons seuls pour les affronter.

Ce fut une terrible décision à prendre pour le conseil et le roi Schnicktick. S'ils suivaient les elfes noirs et voyaient leurs soupçons confirmés, s'ils débouchaient sur une guerre en surface, pourraient-ils alors compter sur le soutien des nains de

la surface et des humains, deux races que les gnomes des profondeurs ne connaissaient pas ?

Belwar avait assuré que ce serait le cas. Le très vénérable maître-terrassier croyait du fond de son cœur que Drizzt ainsi que tous les amis que celui-ci s'était faits ne l'abandonneraient pas. Firble, qui connaissait si bien le monde extérieur à la cité gnome – mais qui, comme il le reconnaissait lui-même, ne savait rien de la surface – avait abondé dans le sens de Belwar. Il était convaincu que, de façon logique, toute race, jusqu'aux stupides gobelins, accueillerait à bras ouverts de nouveaux alliés face aux elfes noirs.

Schnicktick et le conseil avaient donc finalement accepté cette proposition. Cependant, comme pour toute autre décision de ces êtres viscéralement conservateurs, ils n'iraient pas plus loin. Belwar pouvait se lancer à la poursuite des drows, accompagné de Firble s'il le souhaitait, ainsi que de tous les gnomes qui se porteraient volontaires. Schnicktick avait proclamé qu'ils seraient des éclaireurs et non une armée en marche. Le roi svirfnebelin et ceux qui s'étaient opposés au raisonnement de Belwar furent surpris face au nombre de gnomes qui voulurent participer à cette longue et dangereuse expédition. Au point que Schnicktick, pour que le bon fonctionnement interne de son peuple continue à être assuré, fut contraint de limiter l'effectif envoyé en reconnaissance à trois cents gnomes.

Belwar devinait la raison de la présence des autres svirfnebelins, tout comme il connaissait les véritables motivations de sa décision. Si les elfes noirs atteignaient la surface et submergeaient Castelmithral, ils ne permettraient pas aux svirfnebelins de retourner à Blingdenpierre. Menzoberranzan ne se contentait pas de conquérir et de s'en aller ensuite. Non, les drows réduiraient les nains en esclavage et exploiteraient les mines pour leur propre compte. Blingdenpierre aurait alors tout à craindre, la cité étant située trop près des itinéraires les plus aisés menant au territoire conquis.

Ainsi, ces robustes svirfnebelins, parmi lesquels Belwar et Firble, s'éloignaient plus qu'ils l'avaient jamais fait de

Blingdenpierre, tout en étant conscients de lutter pour leur patrie.

Belwar n'avait pas l'intention de soupeser davantage cette décision et, avec cela en tête, son fardeau s'en trouvait allégé.

* * *

Bidderdoo avait envoyé la boule de feu loin dans la galerie, mais cet étroit boyau fut insuffisant pour contenir le simple volume de l'explosion. Une ligne de feu s'y étira donc, en direction de la caverne, tel le souffle d'un dragon rouge furieux, et enflamma les vêtements du magicien. Il se mit à hurler, aussitôt imité par les nains et kobolds qui se trouvaient près de lui, puis par le rang suivant de minotaures, qui se ruaient dans la cavité, et enfin les elfes noirs cachés derrière eux.

Tous se mirent donc à crier quand la boule de feu éclata et, tout aussi brusquement, les cris s'éteignirent, écrasés, submergés par des centaines de tonnes de pierre.

Une nouvelle secousse ébranla la caverne, une déflagration si intense que son souffle eut raison des flammes qui léchaient la robe de Bidderdoo. Comme les autres, il se retrouva soudain projeté dans les airs, hébété, bombardé de pierres et extrêmement chanceux de ne pas se faire écraser par l'une des stalactites détachées de la voûte.

Le sol était encore secoué. Une paroi se déforma et une des cavités latérales s'effondra. Puis ce fut terminé. Il n'y avait plus de tunnel, comme s'il n'avait jamais existé, et cet endroit, nommé d'après le nain Tunult, paraissait soudain beaucoup plus petit.

Chancelant, Bidderdoo se dégagea de la poussière et des débris empilés et nettoya sommairement ses vêtements et sa gemme brillante, dont l'éclat semblait bien faible à cause de la quantité de poussière en suspension. Le magicien baissa les yeux et vit davantage de peau que de tissu, des dizaines de contusions et une tache rouge vif sur son bras, sous la poussière collante, où le feu l'avait attaqué.

Une pointe de casque, légèrement inclinée, dépassait d'un amas, non loin de là. Bidderdoo était sur le point d'honorer la

mémoire du guerroyeur effréné qui l'avait conduit au bon endroit quand Gaspard surgit soudain des débris, crachant des cailloux et affichant un sourire de fou.

— Bien joué ! rugit-il. Recommence !

Bidderdoo commença à répondre mais s'évanouit, vaincu par l'insidieux poison drow, qui venait de prendre le dessus sur cet afflux temporaire d'adrénaline. Quand il reprit conscience, Pointepique le soutenait et lui faisait boire la préparation la plus immonde qu'il ait jamais goûtée. Immonde mais efficace ; il ne tarda pas à retrouver ses esprits.

— La Brigade Tord-boyaux ! beugla le nain en tapotant cette bonne vieille flasque accrochée à sa ceinture.

Tandis que la poussière retombait, les corps se mirent peu à peu à remuer. Plus résistante que la roche elle-même, la Brigade Tord-boyaux n'avait perdu qu'un unique élément, si bien que les rares kobolds ayant survécu furent taillés en pièces avant même d'avoir l'occasion d'implorer quoi que ce soit.

La façon dont la caverne s'était effondrée sur elle-même, la cavité latérale la plus proche disparue et la paroi opposée déformée, séparait ce petit groupe du gros des troupes. Ils n'étaient toutefois pas coincés puisqu'un étroit passage s'ouvrait sur la gauche, en direction du cœur de la caverne de Tunult, où les combats avaient repris, à en juger par le fracas métallique et les cris nains et kobolds.

De façon plutôt inattendue, Gaspard Pointepique n'ordonna pas à ses soldats de se joindre à la mêlée. Le conduit, déjà étroit de ce côté, semblait se rétrécir encore plus loin, à tel point que Gaspard estimait qu'il leur serait impossible de s'y engouffrer. En outre, le guerroyeur effréné aperçut quelque chose par-dessus l'épaule du magicien ; une profonde fissure dans la paroi voisine du tunnel effondré. En s'approchant de ce point, il sentit un souffle régulier s'en échapper ; la pression de l'air des tunnels s'ajustait à la nouvelle disposition des lieux.

Pointepique siffla et frappa de toutes ses forces le mur, juste en dessous de la faille. La roche instable céda et des pierres tombèrent, dévoilant un passage qui semblait mener vers des boyaux plus éloignés.

— Nous devrions retourner là-bas et faire notre rapport au

roi Bruenor, suggéra Bidderdoo. Ou au moins suivre le tunnel aussi loin que possible et leur faire savoir que nous sommes ici pour qu'ils viennent nous délivrer.

— C'serait une bien mauvaise reconnaissance si on explorait pas cette galerie, grogna Gaspard. Si les drows la trouvent, y seront d'retour bien plus vite qu'ce à quoi s'attend Bruenor. Ça, c'est un rapport important !

Il était difficile pour l'extravagant guerrier nain de résister aux bruits des combats, néanmoins il se donna du courage en songeant aux ennemis encore plus importants, des drows et des minotaures, qu'il trouverait de l'autre côté des boyaux.

— Et si on reste coincés dans c'tunnel, ces foutus drows nous tomberont sur l'dos ! poursuivit le guerroyeur effréné en désignant ce qu'il restait de la caverne de Tunult.

Tandis que la Brigade Tord-boyaux se rassemblait en formation derrière son chef, Bidderdoo secoua la tête et se glissa dans le passage. Ses pires craintes furent rapidement confirmées, car cette faille se rétrécissait bel et bien, l'empêchant de gagner la zone dégagée qui se trouvait un peu plus loin et où les combats se poursuivaient. Il lui était même impossible de s'en approcher suffisamment pour espérer attirer l'attention des siens par-dessus le vacarme de la bataille.

Peut-être un sort pourrait-il m'aider ? songea-t-il. Il plongea la main dans une poche d'une profondeur irréelle et en sortit un grimoire, duquel il arracha plusieurs pages roussies dont l'encre avait coulé du fait de la chaleur intense. La colle et les agrafes avaient également fondu, et quand il porta cet amas de papier à hauteur du visage, tout partit en lambeaux.

Soudain haletant, le magicien eut la sensation que le monde se refermait sur lui. Il ramassa autant de feuilles de son ouvrage qu'il le put, sortit en toute hâte du passage et vit, à sa grande surprise – et à son grand soulagement – que Pointepique et les autres l'attendaient encore.

— J'me doutais qu'tu changerais d'avis, lâcha le guerroyeur effréné.

La Brigade Tord-boyaux, qui comptait un élément de plus, se mit en route derrière son chef.

* * *

— Cinquante drows et un bataillon entier de minotaures, signa Quenthel Baenre de façon saccadée, ce qui révéla à sa mère qu'elle était furieuse.

Idiote, songea pour elle-même Matrone Baenre, doutant soudain des compétences de sa fille pour ce genre d'expédition. Quenthel était une puissante prêtresse, c'était indéniable, mais ce n'est qu'en cet instant que la vieille Mère Matrone se rendit compte que la jeune drow n'avait jamais véritablement connu les combats. La Maison Baenre ne s'était pas trouvée en guerre depuis de nombreux siècles et, du fait de son éducation accélérée à l'Académie, Quenthel avait évité les services au sein de patrouilles de reconnaissance dans les dangereux tunnels situés à l'extérieur de Menzoberranzan.

Baenre fut subitement frappée par le fait que sa fille n'était jamais sortie de la cité drow.

— L'itinéraire principal conduisant à Castelmithral n'existe plus, poursuivirent les mains de Quenthel. Plusieurs autres passages parallèles ont également été détruits. Pire encore… (La jeune drow s'interrompit brusquement et dut prendre une large inspiration pour se calmer, avant de reprendre, la colère peinte sur le visage :)… on compte beaucoup d'éléments féminins parmi les drows morts, dont plusieurs puissantes prêtresses et une haute prêtresse.

Ses gestes étaient trop exagérés, trop secs et trop vifs.

Pensait-elle vraiment que cette conquête serait menée dans la facilité ? songea Baenre. *Imaginait-elle qu'aucun drow ne serait tué ?*

La Mère Matrone se demanda, et ce n'était pas la première fois, si elle ne s'était pas trompée en incluant Quenthel dans cette entreprise. Peut-être aurait-elle dû plutôt faire confiance à Triel, la plus efficace de ses prêtresses ?

Le regard dur de Baenre révéla à Quenthel que sa mère n'était pas satisfaite d'elle, toutefois il lui fallut un moment pour comprendre que cette dernière était plus agacée que ce qu'un tel rapport aurait justifié.

— Les rangs progressent-ils ? demanda Baenre à haute voix.

Quenthel s'éclaircit la voix.

— Bregan D'aerthe a découvert de nombreux autres chemins, répondit-elle. Ainsi que des tunnels dont les nains ignorent tout et qui passent très près de ceux qui sont reliés à Castelmithral.

Matrone Baenre ferma les yeux et hocha la tête, approuvant l'optimisme soudain revenu de sa fille. Il existait en effet des tunnels inconnus des nains, d'étroits passages situés sous les niveaux inférieurs de Castelmithral, oubliés à mesure que les nains avaient concentré leurs opérations d'extraction de minerai sur des veines plus riches. Le vieux Gandalug connaissait ces anciens chemins secrets et, grâce aux interrogatoires fouillés de Methil, les drows également, désormais. Ces galeries secrètes n'étaient en réalité pas directement reliées au domaine des nains, mais les magiciens étaient capables d'ouvrir des portes là où ne s'en trouvait aucune, tandis que les illithids savaient traverser les parois rocheuses et emporter des guerriers drows avec eux au cours de leurs voyages psioniques.

Baenre ouvrit les yeux.

— Des nouvelles de Berg'inyon ?

Quenthel secoua la tête.

— Il a quitté les tunnels, comme il en a reçu l'ordre, mais il n'a pas donné signe de vie depuis.

Les traits de Baenre se crispèrent. Elle savait que Berg'inyon n'avait guère apprécié d'être envoyé à l'extérieur. À la tête de la plus imposante unité, numériquement parlant, composée de près d'un millier de drows et de cinq fois plus de gobelins et de kobolds, et de quantité d'elfes noirs juchés sur d'immenses lézards, il avait reçu la mission, capitale pour la conquête de Castelmithral, de se rendre sur le flanc des montagnes, à l'extérieur du complexe nain. Selon toute vraisemblance, Drizzt Do'Urden se trouverait sous terre, dans les tunnels inférieurs, agissant dans un environnement plus propice aux elfes noirs. Uthegental Armgo, et non Berg'inyon, bénéficierait sans doute du premier essai sur le renégat.

La mine renfrognée de Baenre se mua en un sourire quand elle repensa à son fils et à son accès de rage quand elle lui avait confié sa mission. Bien sûr qu'il avait dû donner l'impression d'être furieux, voire même indigné. Bien sûr qu'il avait dû

protester et souligner que c'était lui, et non Uthegental, qui devait être le fer de lance de l'assaut qui serait mené dans les tunnels. Seulement, Berg'inyon avait été le camarade de classe de Drizzt Do'Urden et son rival principal lors des années passées à Melee-Magthere, l'école des guerriers drows. Berg'inyon était sans doute l'elfe noir de Menzoberranzan qui connaissait le mieux Drizzt. Et Matrone Baenre connaissait son fils.

En vérité, Berg'inyon ne voulait être lié en aucune façon au dangereux rebelle.

— Recherche ton frère avec ta magie, dit soudain Baenre, surprenant Quenthel. Et s'il continue à se montrer si obstiné, prends sa place !

Les yeux de la jeune drow s'écarquillèrent d'horreur. Elle avait accompagné Berg'inyon quand son détachement avait quitté les tunnels et s'était engagé sur une corniche, à flanc de montagne et surplombant un profond ravin. Cette vue l'avait cueillie de plein fouet, jusqu'à l'étourdir, sensations qu'avaient aussi ressenties de nombreux autres drows. Elle s'était sentie perdue, là-haut, insignifiante et vulnérable. Cette caverne qu'était le monde de la surface, cette immense cavité dont le dôme noir était parsemé de têtes d'aiguille brillant d'une lumière inconnue était trop vaste pour ses perceptions.

Matrone Baenre n'apprécia pas cette expression de terreur.

— Va-t'en ! s'écria-t-elle.

Quenthel quitta les lieux en silence.

Elle avait tout juste disparu quand une autre elfe noire se présenta à son tour pour faire son rapport devant le disque dérivant bleuté de Baenre.

Les informations apportées par la nouvelle venue étaient plus satisfaisantes – elles concernaient la progression du groupe qui avançait en secret dans les tunnels inférieurs – mais Baenre les écouta à peine. Ce genre de détail avait tendance à rapidement l'assommer. Les nains, de sérieux adversaires, avaient eu des mois pour se préparer, mais elle ne doutait guère de l'issue finale puisqu'elle était persuadée que Lolth s'était directement adressée à elle. Les drows l'emporteraient et Castelmithral serait pris.

Elle écouta tout de même le rapport, ainsi que le suivant, puis un autre, et encore un autre – cela n'allait-il donc jamais se terminer ? – en se forçant à paraître intéressée.

22
La lumière contre les ténèbres

De son point de vue surélevé, elle bénéficiait d'une vue aux capacités multipliées par des dweomers magiques. Quant à eux, ils ressemblaient à une armée de fourmis ; ils grouillaient sur le flanc est de la montagne, le plus escarpé, remplissaient chaque vallée et escaladaient le moindre rocher. Derrière eux venaient des ombres plus sombres ; les formations serrées des guerriers drows.

La Dame de Lunargent n'avait encore jamais été témoin d'un spectacle si déroutant, elle n'avait encore jamais été inquiète à ce point, malgré les nombreuses guerres et aventures périlleuses qu'elle avait traversées. Le visage d'Alustriel ne reflétait pas ces combats. Elle comptait parmi les femmes les plus splendides de ce monde, la peau lisse et pâle, presque translucide, et les cheveux longs et argentés, non pas grisés par les années, même si elle était en effet très âgée, mais brillants et épais, comme si la lumière tranquille de la nuit et l'éclat étincelant des étoiles y avaient été mêlés. Cette magnifique créature avait donc enduré de nombreux conflits et connu des peines que l'on pouvait lire dans ses yeux, tout comme la sagesse qui la conduisait à mépriser la guerre.

De l'autre côté, vers la face sud du massif, au-delà de la courbe que formait le mont conique, Alustriel discernait les étendards des forces réunies, parmi lesquels le plus fréquent était le pavillon argenté de ses propres chevaliers. Elle n'ignorait pas que ces derniers étaient fiers et impatients car jeunes, pour la plupart, et n'ayant encore jamais connu le chagrin.

La Dame de Lunargent chassa ces pensées perturbantes et se concentra sur ce qui allait vraisemblablement se produire et sur le rôle qu'elle allait devoir tenir.

Le gros des troupes ennemies étant constitué de kobolds, elle estimait que les immenses barbares et les cavaliers en armure ne rencontreraient que peu de difficultés pour les disperser.

Mais comment s'en sortiraient-ils face aux drows ? Elle fit décrire une large boucle à son chariot volant et poursuivit son observation et son attente.

* * *

Des échauffourées éclatèrent quand les éclaireurs humains tombèrent nez à nez avec les kobolds de la première ligne.

En entendant les échos des combats, ainsi que les rapports qui lui parvenaient, Berkthgar se montra de plus en plus impatient de lâcher ses troupes et de charger pour se battre jusqu'à la mort en entonnant un chant dédié à Tempus.

Besnell, guerrier pondéré à la tête des Chevaliers d'Argent, préférait miser sur la stratégie.

— Retiens tes hommes, enjoignit-il au barbare enthousiaste. Nous connaîtrons cette nuit plus de combats que quiconque, pas même Tempus, ton dieu de la bataille, ne le souhaiterait. Mieux vaut affronter l'ennemi sur le terrain de notre choix.

En effet, le chevalier avait pris grand soin d'opter pour cette partie de la montagne et avait dû parlementer avec Berkthgar et le roi Bruenor lui-même pour les convaincre de soutenir son plan. Les forces avaient été divisées en quatre groupes et espacées sur le flanc sud du massif de Quatrepic, où se trouvaient les deux entrées de Castelmithral. Au nord-ouest de la montagne s'étendait la vallée du Gardien, une vaste et profonde plaine, emplie de brume et parsemée de rochers, où débouchait la porte ouest secrète du complexe nain.

De la position des soldats, au nord-est de la montagne, jusqu'aux grandes étendues rocheuses parcourues d'étroites pistes qui s'entrecroisaient, s'étirait le chemin, plus long et plus connu, qui conduisait à la porte est de Castelmithral.

Les émissaires de Bruenor avaient voulu que les troupes se séparent – les cavaliers partiraient défendre la vallée du Gardien tandis que les hommes de Calmepierre surveilleraient les pistes de l'est –, mais Besnell s'était montré inflexible. Il

avait même chargé Berkthgar de retourner la situation à l'avantage des fiers nains en insistant ; ils devaient être capables de cacher et défendre leurs propres entrées.

— Si les drows ont connaissance de ces passages, c'est là qu'ils s'attendront à trouver de la résistance, avait-il souligné.

C'est ainsi que le flanc sud de Quatrepic avait été choisi. Les pistes étaient nombreuses sous les positions des défenseurs mais, au-dessus d'eux, les à-pics étaient nettement plus raides, il n'y avait donc aucune attaque à craindre de ce côté. Les groupes de défenseurs avaient été organisés en fonction du terrain ; les pistes étroites et caillouteuses avaient été exclusivement confiées aux barbares, deux autres groupes étaient constitués des barbares et de cavaliers, alors que le dernier, placé sur un plateau qui surplombait une plaine rocheuse pentue, ne comptait que des Cavaliers de Nesmé.

Besnell et Berkthgar, qui observaient et attendaient depuis la deuxième position, savaient la bataille imminente. Leurs hommes sentaient le silence tapi de l'armée qui approchait. La zone située en contrebas de la montagne, vers l'est, explosa soudain en une multitude de points lumineux quand une pluie de boulettes enchantées, cadeaux des prêtres nains, fut lancée par les barbares de la première position défensive.

Les kobolds s'éparpillèrent aussitôt ! Tout comme les quelques elfes noirs présents parmi les premiers rangs de ces petites créatures. Les monstres juchés le plus haut sur la pente, près de la position secrète, furent submergés par une horde de puissants barbares qui les déchiquetèrent avec leurs énormes épées et haches de combat, quand ils ne se contentèrent pas de soulever les kobolds à bout de bras et de les jeter au bas de la montagne.

— Il faut aller à leur rencontre ! rugit Berkthgar, qui, voyant les siens engagés dans l'affrontement, brandit *Bankenfuere* haut dans les airs. Pour la gloire de Tempus !

Les barbares placés sur la deuxième position reprirent tous ce cri, aussitôt suivis par leurs camarades de la troisième.

— Tant pis pour l'embuscade, marmonna Regweld Harpell, monté sur Sauteflaque, son cheval-grenouille.

Il adressa un signe de tête à Besnell et, le moment de vérité

approchant, tira légèrement sur les rênes de Sauteflaque. L'étrange bête lâcha un hennissement guttural aux allures de coassement et fit un bond de dix mètres vers l'ouest.

— Pas encore, dit Besnell sur un ton implorant à Berkthgar, qui tenait dans sa main une bonne dizaine de ces petites boulettes magiques qui s'illuminaient.

Le chevalier désigna les mouvements des forces ennemies, un peu plus bas, et expliqua au barbare que, si de nombreux adversaires escaladaient la pente pour venir affronter les défenseurs de la position la plus à l'est, de nombreux, très nombreux autres poursuivaient leur chemin le long des pistes basses orientées vers l'ouest. D'autre part, la lumière n'était plus aussi intense car les elfes noirs se servaient de leurs capacités innées pour contrer les enchantements aveuglants.

— Qu'attends-tu ? demanda Berkthgar.

Besnell conservait le bras levé, retenant encore la charge.

À l'est, un barbare se mit à hurler quand il se vit soudain entouré de flammes bleues, des feux magiques qui ne brûlaient pas mais qui n'étaient pas tout à fait inoffensifs puisque, dans la nuit, ils trahissaient nettement la position du soldat. De nombreux claquements d'arbalètes se firent entendre quelque part en contrebas et le malheureux hurla de plus belle… avant de sombrer dans le silence.

C'en fut trop pour Berkthgar, qui jeta ses boulettes. Les hommes postés près de lui firent de même, ce qui éclaira de magie cette deuxième position de la face sud. Les hommes de Calmepierre chargèrent vers le bas, sous le regard consterné de Besnell. Les cavaliers auraient dû s'élancer les premiers, mais pas tout de suite, pas avant que le gros des forces ennemies soit passé.

— Il faut y aller, murmura le chevalier qui se tenait derrière le chef elfe de Lunargent, ce à quoi Besnell répondit en acquiesçant en silence.

Il observa la scène un court instant. Berkthgar et sa centaine de barbares avaient déjà rejoint la mêlée, directement dans l'axe de la pente et sans la moindre chance de rallier les courageux soldats qui défendaient le plateau, un peu plus à l'est. Malgré la colère qu'il éprouvait vis-à-vis de l'impétueux barbare, Besnell

ne put s'empêcher de s'émerveiller en admirant ses prouesses. La puissante *Bankenfuere* abattit trois kobolds d'un seul coup et les expédia, entiers ou en morceaux, haut dans les airs.

— La lumière ne tiendra pas, fit remarquer le chevalier.

— Entre les deux blocs ! répondit Besnell, suffisamment fort pour que tous les cavaliers qui l'entouraient l'entendent. Nous devons descendre de biais de façon à séparer les deux troupes et permettre aux hommes postés à l'est de nous suivre.

Cette option était des plus dangereuses mais aucune plainte ne s'éleva. D'après le plan initial, les Chevaliers d'Argent étaient censés se jeter droit sur l'ennemi, à la fois depuis cette position et depuis la suivante, située plus à l'ouest, tandis que Berkthgar faisait le lien derrière eux, l'ensemble de cette force défensive devant ensuite peu à peu progresser vers l'ouest. Malheureusement, Berkthgar, n'écoutant que sa fougue, avait délaissé ce plan et les Chevaliers d'Argent le paieraient peut-être très cher. Mais personne ne se plaignit, ni hommes ni elfes.

— Gardez vos boulettes jusqu'à ce que les drows éteignent les lumières qui subsistent encore, ordonna Besnell, qui fit cabrer son cheval, juste pour l'effet. Pour la gloire de Lunargent !

— Et pour le bien des peuples de bien ! répondirent les autres en chœur.

Leurs bêtes martelèrent le flanc de Quatrepic, un tonnerre qui résonna jusqu'aux tunnels nains, loin sous la roche. Ils chargèrent au son des cornes, cent cavaliers, lances abaissées, et quand celles-ci se coincèrent ou tombèrent au sol quand ils embrochèrent leurs adversaires, les épées jaillirent de leurs fourreaux.

Les robustes montures, encore plus redoutables, écrasaient des kobolds sous leurs sabots qui pilonnaient la terre, éparpillant et terrorisant tout autant kobolds, gobelins et drows, ces envahisseurs venus de l'Outreterre n'ayant jamais été témoins d'une telle charge de cavalerie.

En quelques minutes, l'offensive ennemie sur le flanc du massif fut enrayée, puis repoussée, tandis que seuls quelques défenseurs avaient été abattus. Alors que les elfes noirs continuaient à éteindre les boulettes lumineuses, les hommes de Besnell contraient ces sorts avec d'autres pierres.

Hélas, les forces des ténèbres progressaient toujours sur les pistes les plus basses, ce dont témoignaient les coups de corne que l'on entendait à l'ouest, des appels à Tempus et à Longueselle, ainsi qu'une nouvelle cavalcade tonitruante quand les Grands Cavaliers s'élancèrent à la suite des Chevaliers d'Argent.

Partie depuis la troisième position, cette charge fut guidée par la première véritable intervention magique, un éclair, lancé par Regweld, qui déchira l'obscurité et provoqua davantage de terreur que de destruction.

De façon surprenante, aucune réaction magique ne survint de la part des drows, à l'exception de quelques sorts de ténèbres mineurs et de *lueurs féeriques* visant des défenseurs bien précis.

Le restant des forces barbares agit selon le plan et se présenta entre les Grands Cavaliers et la zone située juste sous la deuxième position, ralliant ainsi, non pas les Chevaliers d'Argent, comme cela avait été prévu, mais Berkthgar et ses hommes.

* * *

Très haut au-dessus de la bataille, Alustriel devait faire appel à toute sa discipline pour se contenir. Comme prévu, les défenseurs décimaient les rangs des gobelins et des kobolds, qu'ils tuaient selon un ratio qui dépassait nettement cinquante contre un.

Ce nombre aurait facilement été doublé si Alustriel avait lâché sa magie, mais cela lui était impossible. Les drows attendaient patiemment et elle respectait suffisamment les pouvoirs de ces elfes malfaisants pour savoir que son premier assaut serait peut-être le seul.

Elle murmura quelques mots aux chevaux enchantés qui tiraient son chariot volant et perdit un peu d'altitude, hochant la tête avec sévérité en constatant que les combats évoluaient dans le sens qu'elle avait imaginé. Malgré le massacre total sur le haut du flanc sud, la masse noire continuait à déferler sous les affrontements, en direction de l'ouest.

Alustriel comprit alors que de nombreux drows figuraient dans les rangs de ce groupe.

Le chariot s'orienta vers l'est et quitta rapidement le champ de bataille. La Dame de Lunargent fut quelque peu réconfortée quand elle se rendit compte que les lignes ennemies n'étaient pas si étendues puisqu'elles ne dépassaient pas de beaucoup les positions défensives situées le plus à l'est.

Elle comprit pourquoi quand elle entendit les rumeurs d'une autre bataille, de l'autre côté de la montagne, vers l'est. L'ennemi, qui avait trouvé la porte est de Castelmithral, était entré dans le complexe et affrontait les nains qui s'y trouvaient !

Des éclairs et des boules de feu éclataient dans les ombres de cette porte souterraine, tandis que les créatures qui y entraient n'étaient pas de petits kobolds ou de stupides gobelins. Il y avait là des elfes noirs, beaucoup, beaucoup d'elfes noirs…

Elle voulut descendre, se précipiter sur l'ennemi en une fureur magique et explosive, mais Alustriel devait faire confiance au peuple de Bruenor. On avait préparé les tunnels, elle le savait, et prévu cette attaque de l'extérieur de la montagne.

Son chariot prit la direction du nord et elle songea à achever son tour d'horizon, et à couper par l'est de la vallée du Gardien, où d'autres alliés, une autre centaine de ses Chevaliers d'Argent, patientaient.

Ce qu'elle vit alors fut loin de la rassurer.

La face nord de Quatrepic était une dangereuse étendue désolée de rochers qu'il était pratiquement impossible d'escalader et de ravins qu'aucun homme ne pouvait franchir.

Pratiquement impossible à escalader, certes, mais pas pour les pattes collantes des lézards souterrains géants.

Berg'inyon Baenre et sa force d'élite, les fameux quatre cents soldats montés sur lézards de la Maison Baenre, grouillaient sur ce flanc nord et avançaient à vive allure vers l'ouest, en direction de la vallée du Gardien.

Les chevaliers en attente avaient été placés de façon à consolider les dernières défenses face aux ennemis qui évoluaient sur le flanc sud. Leur rôle, s'ils devaient intervenir, serait d'ouvrir le dernier flanc et de permettre à Besnell, aux

Grands Cavaliers et aux hommes de Nesmé et de Calmepierre de s'engouffrer dans la vallée, qui n'était accessible que par une passe étroite.

Alustriel devina que les drows et leurs lézards y parviendraient les premiers, sans compter qu'ils étaient supérieurs en nombre par rapport aux chevaliers… et qu'ils étaient drows.

* * *

La position la plus à l'est était tombée. Les barbares, ou ce qu'il en restait, s'enfuyaient vers l'ouest, où ils retrouvaient des Chevaliers d'Argent qui rejoignaient Berkthgar.

Une fois le rassemblement effectué, Besnell orienta également ses forces vers l'ouest, poussant ainsi en avant les hommes de Berkthgar, dont les rangs avaient grossi jusqu'à compter désormais la quasi-totalité des guerriers survivants de Calmepierre.

Le chef des Chevaliers d'Argent commençait à penser que l'erreur de Berkthgar ne serait pas si catastrophique et que la retraite pourrait s'opérer comme prévu. Depuis un plateau surélevé, il examina la zone et hocha la tête d'un air sinistre quand il vit que les forces ennemies, en contrebas, avaient englouti les trois premières positions.

Il écarquilla soudain les yeux, le souffle coupé, quand il vit précisément où se trouvait la pointe de ce nuage noir. Les cavaliers de Nesmé n'avaient pas rempli leur mission ! Ils étaient censés dévaler rapidement la montagne et tenir ce flanc, mais, apparemment, ils avaient hésité, si bien que la pointe des forces ennemies semblait avoir dépassé la quatrième et dernière position.

Les cavaliers de Nesmé intervinrent enfin et leur charge sur les pierres lisses du flanc sud fut en effet dévastatrice, quarante cavaliers écrasant trois fois plus de kobolds en quelques secondes.

Besnell n'ignorait pas que l'ennemi pouvait se permettre ces pertes, et même beaucoup plus. D'après le plan, une retraite ordonnée devait s'effectuer vers l'ouest, vers la vallée du

Gardien, voire par la porte ouest de Castelmithral si c'était nécessaire.

C'était un bon plan, mais, à présent, le flanc était perdu et la route vers l'ouest barrée.

Besnell ne pouvait que regarder, horrifié.

Cinquième partie
Rois et reines des temps anciens

Ils sont venus comme une armée et pourtant, ce n'en était pas une. Huit mille elfes noirs et un nombre encore plus élevé d'esclaves humanoïdes, une force puissante et massive, grouillant en direction de Castelmithral. S'ils correspondent à cet effectif et à cette puissance potentielle, les termes « armée » et « force » impliquent quelque chose d'autre, une certaine cohésion et un objectif commun. Les drows comptent certainement parmi les meilleurs guerriers des Royaumes, formés au combat dès le plus jeune âge, seuls ou en groupes, et l'objectif semble évident quand il s'agit d'une guerre raciale, des drows affrontant des nains. Pourtant, malgré leurs tactiques parfaites et les groupes œuvrant à l'unisson afin de se soutenir les uns les autres, la cohésion au sein des rangs drows reste superficielle.

Peu d'elfes noirs – pour ne pas dire aucun – de l'armée de Lolth offriraient leur vie pour sauver celle d'un autre, à moins d'être certains que ce sacrifice garantisse une place de choix dans la vie après la mort, aux côtés de la Reine Araignée. Seul un fanatique agirait de la sorte et encaisserait un coup, léger toutefois, pour épargner une autre vie, uniquement parce qu'il ne verrait que son propre intérêt dans cet acte. Les drows ont surgi en hurlant la gloire de Lolth alors qu'en réalité chacun cherchait à s'accaparer une part de la gloire de la déesse.

Le gain personnel a toujours été le précepte de base des elfes noirs.

C'est là que réside la différence entre les défenseurs de Castelmithral et ceux qui sont venus le conquérir. C'est le seul espoir auquel nous nous sommes accrochés quand nous nous sommes trouvés dans cette épouvantable situation, débordés en nombre par de talentueux guerriers drows !

Quand un nain arrivait sur les lieux d'un combat dans lequel ses camarades étaient dépassés, il rugissait avec un air de défi et se lançait la tête la première, si mauvaises que soient ses

chances. Si nous parvenions à surprendre en embuscade un groupe de drows, peut-être une patrouille, les groupes de soutien de ces malheureux ne se joignaient à eux que s'ils étaient assurés de l'emporter.

Contrairement à eux, nous avions un réel objectif commun. Contrairement à eux, nous savions ce qu'était la cohésion, nous luttions pour un principe partagé, nous comprenions et acceptions le fait que tout sacrifice auquel nous consentirions serait un pas supplémentaire dans la direction du bien.

Il existe à Castelmithral une salle – il en existe beaucoup, à vrai dire – dans laquelle les héros des guerres et conflits passés sont honorés. Le marteau de Wulfgar y est exposé, comme le fut l'arc – un arc d'elfe – que Catti-Brie a récupéré. Même si elle s'en sert depuis des années et a largement contribué à sa légende, Catti-Brie ne parle toujours que de l'« arc d'Anariel », du nom de cet elfe mort depuis longtemps. Si, d'ici quelques siècles, cet arc se retrouve dans les mains d'un allié du clan Marteaudeguerre, on le nommera « l'arc de Catti-Brie, reçu d'Anariel ».

Il existe à Castelmithral un autre endroit, la Salle des Rois, où les bustes des protecteurs du clan Marteaudeguerre, les huit rois, ont été sculptés, immenses et éternels.

Les drows ne possèdent pas de tels monuments. Ma mère, Malice, ne m'a jamais parlé des anciennes Mères Matrones de la Maison Do'Urden, sans doute parce qu'elle n'était pas étrangère à la mort de sa mère. On ne trouve à l'Académie aucune plaque commémorative des anciens Maîtres et Maîtresses. En vérité, je me rends compte aujourd'hui que les seuls monuments de Menzoberranzan sont les statues de ceux qui ont été punis par Baenre ou frappés par Vendes et son terrible fouet, la peau changée en ébène, et qui sont désormais exposés sur le plateau de Tier Breche, à l'extérieur de l'Académie, comme rappel des conséquences de leur désobéissance.

Telle était la différence entre les défenseurs de Castelmithral et ceux qui sont venus le conquérir. Cet unique espoir.

Drizzt Do'Urden

23
Îlots de résistance

Bidderdoo n'avait jamais rien vu de tel. Il pleuvait littéralement des kobolds et des morceaux de kobolds tout autour du pauvre Harpell, terrifié, tandis que la Brigade Tord-boyaux s'en donnait à cœur joie dans la bataille. Ils étaient arrivés dans une salle profonde et étroite, dans laquelle se trouvaient des kobolds en nombre nettement plus important. Avant que Bidderdoo ait eu le temps de proposer une retraite – ou une « manœuvre de contournement tactique », comme il avait prévu de la nommer, sachant que le mot « retraite » ne faisait pas partie du vocabulaire de Gaspard Pointepique –, le chef de la brigade avait ordonné une charge de front.

Le pauvre Bidderdoo avait alors été aspiré par la vague formée par les sept nains surexcités, qui avaient aussi aveuglément que joyeusement suivi l'assaut suicidaire de Pointepique en direction du cœur de la cavité. C'était à présent un délire complet, un massacre auquel le studieux Harpell, qui avait passé toute sa vie à l'abri de la Demeure au Lierre – dont une bonne partie en tant que chien de la maisonnée – ne parvenait pas à croire.

Pointepique le frôla, un kobold mort planté sur la pointe de son casque et dont les membres pendaient mollement. Les bras écartés, le guerroyeur effréné sauta sur un groupe de kobolds et en attira autant que possible, qu'il serra contre lui. Il se mit ensuite à trembler, saisi de convulsions si violentes que Bidderdoo se demanda si quelque poison mortel n'avait pas fini par se frayer un chemin dans les veines du nain.

Cette folie était en réalité voulue. Alors que Gaspard s'agitait, les redoutables saillies de son armure déchiraient la peau de ses ennemis agglutinés, qui furent en fin de compte véritablement

déchiquetés. Il se débarrassa des créatures – trois d'entre elles s'effondrèrent, mortes – d'un crochet du gauche, la pointe de son gantelet s'enfonçant de plusieurs centimètres dans le front de l'infortuné adversaire qui se présenta alors.

Bidderdoo finit par comprendre que cette charge n'était pas suicidaire et que la Brigade Tord-boyaux l'emporterait aisément en submergeant par sa simple furie ses adversaires, pourtant plus nombreux. Il se rendit aussi compte que les kobolds apprenaient vite à éviter les nains enragés. Six d'entre eux s'écartèrent à bonne distance de Pointepique et fondirent sur le seul ennemi qu'ils pouvaient espérer vaincre.

Bidderdoo se mit à fouiller dans les restes déchirés de son grimoire puis lissa d'une chiquenaude une page un peu moins tachée d'encre que les autres. Une main tenant le parchemin et l'autre tendue devant lui, il entonna un chant, tout en agitant les doigts.

Une explosion d'énergie magique jaillit de ses ongles et libéra des éclairs verts qui ne manquèrent pas leurs cibles.

Cinq kobolds tombèrent raides morts et le sixième s'élança en hurlant, sa courte épée brandie vers le ventre du magicien.

Le Harpell terrifié laissa échapper sa feuille et se mit à crier, persuadé de voir la mort arriver. Réagissant purement instinctivement, il se laissa tomber en avant, par-dessus la lame, et orienta son torse de façon à écraser la petite créature sous son poids. Une douleur le saisit quand l'arme de son adversaire toucha ses côtes mais il ne sentit aucune force de l'autre côté de l'arme, qui ne s'enfonça pas très profondément.

Bidderdoo, si peu habitué aux combats, se mit à hurler de terreur. Et la douleur, la douleur…

Alors que ses cris se muaient peu à peu en hurlements animaux, le magicien baissa les yeux et vit le kobold qui l'avait agressé. Pour être plus précis, il vit la gorge ouverte du petit être.

Puis il goûta le sang tiède et n'en fut pas dégoûté.

Tout en grondant, Bidderdoo ferma les yeux et ne céda pas. Le kobold ne tarda pas à cesser de bouger.

Quelques instants plus tard, le malheureux Harpell remarqua que les bruits de la bataille s'étaient tus autour de lui.

Il ouvrit doucement les yeux, tourna légèrement la tête et vit Gaspard Pointepique, qui l'observait en hochant la tête.

Ce n'est qu'alors que Bidderdoo se rendit compte qu'il avait tué le kobold… qu'il avait tué cette chose en lui ouvrant la gorge à coups de dents.

— Bonne technique, commenta Gaspard avant de faire demi-tour.

* * *

Si les manœuvres de la Brigade Tord-boyaux étaient bruyantes et sans finesse, reposant entièrement sur une certaine sauvagerie, un autre groupe décrivait plutôt un ballet composé de caches et d'embuscades. Drizzt, Guenhwyvar, Catti-Brie, Régis et Bruenor progressaient en silence de tunnel en tunnel, le drow et la panthère ouvrant la marche. Le félin fut le premier à détecter l'approche de l'ennemi, signal qui fut relayé par Drizzt dès que ce dernier vit les oreilles de sa compagne s'aplatir.

Les cinq compagnons œuvraient de concert, disposés de façon à permettre à Catti-Brie de frapper la première avec son arc mortel. Venaient ensuite la panthère bondissante, le drow, qui se lançait dans la mêlée à une vitesse inouïe, puis la charge typiquement naine de Bruenor. Régis trouvait toujours un moyen de participer aux affrontements, généralement en se glissant derrière un drow ou un kobold pour l'assommer de sa massue quand l'un de ses amis rencontrait des difficultés.

Cependant, cette fois-ci, le halfelin estima qu'il ne prendrait pas du tout part à la rixe. Le groupe se trouvait dans un large couloir haut de plafond quand Guenhwyvar, qui approchait d'une courbe, se ramassa sur elle-même, oreilles aplaties. Drizzt se glissa alors dans les ombres d'une niche, imité par Régis, tandis que Bruenor se plaçait devant sa fille afin que celle-ci puisse se servir des cornes de son casque pour viser.

L'ennemi survint dans la courbe ; cinq minotaures et autant de drows, lancés à vive allure en direction de Castelmithral.

Catti-Brie eut la sagesse de commencer par ajuster un drow. Un éclair argenté déchira la nuit et le premier ennemi s'effondra, mort.

Guenhwyvar bondit violemment sur un autre elfe noir, qu'elle griffa et mordit sans attendre avant d'enchaîner avec un troisième drow.

Un deuxième éclair se manifesta et un autre elfe mourut.

Malheureusement, les minotaures n'avaient pas ralenti ; Catti-Brie n'aurait pas l'occasion de tirer une troisième fois. Elle dégaina son épée au moment où son père se précipitait en hurlant sur le monstre le plus proche.

Le minotaure baissa sa tête de taureau et le roi nain leva sa hache ébréchée au-dessus de la tête, les mains fermement serrées sur le manche de son arme.

Le monstre approcha et la hache s'abattit. Le craquement qui s'ensuivit évoqua la chute d'un arbre géant.

Bruenor ne comprit pas ce qui l'avait heurté. Il se retrouva soudain projeté en arrière, éjecté par trois cents kilos de minotaure.

* * *

Drizzt surgit en tournoyant, aussi vif qu'une flèche. Il toucha le premier minotaure sur le côté, un de ses cimeterres s'enfonçant dans l'arrière de la cuisse de la créature, ce qui arrêta net sa charge. Le rôdeur s'écarta et mit un genou à terre, puis *Scintillante* plongea en avant et accrocha de la pointe la rotule du monstre suivant.

Celui-ci poussa un hurlement et tomba autant qu'il se jeta sur Drizzt, qui s'était toutefois déjà remis sur ses pieds et décalé. L'animal percuta brutalement le sol.

Drizzt se retourna vers Catti-Brie, Bruenor et les deux adversaires restants qui harcelaient ses amis. Se déplaçant à une vitesse ahurissante, il fondit presque immédiatement sur les agresseurs et ses cimeterres se déchaînèrent sur l'un d'eux, visant de nouveau les jambes et freinant ainsi le monstre.

Le dernier minotaure parvint à la hauteur de Catti-Brie et fit tournoyer son énorme gourdin, fait de tige de champignon durcie. La jeune femme se baissa aussitôt et se défendit avec son épée brandie au-dessus d'elle.

Khazid'hea trancha net la massue, et, alors que son

adversaire, hébété, contemplait les restes de son arme, elle le contra d'un revers cinglant.

Le minotaure lui adressa un regard étonné. Catti-Brie eut du mal à y croire ; elle avait manqué sa cible.

* * *

Régis observait la scène depuis les ombres, conscient de ne pas faire le poids face à ces ennemis. Il essayait tout de même de juger la situation de ses compagnons car il tenait à être prêt si le besoin s'en faisait sentir. Il regardait surtout Drizzt, émerveillé par la vivacité de ses assauts et de ses esquives. Le drow s'était toujours montré rapide, mais cette démonstration était tout simplement ahurissante ; ses pieds se déplaçaient si vite que Régis avait du mal à les distinguer. Plus d'une fois, il essaya d'anticiper les gestes de son ami, pour se retrouver en train de regarder quelque part où le drow ne se trouvait pas.

Car Drizzt avait alors obliqué sur le côté ou changé complètement de direction, et ce plus rapidement que le halfelin ne l'aurait imaginé possible.

Régis finit par secouer la tête et décida de garder ses interrogations pour un autre moment, se rappelant que d'autres problèmes, plus importants, étaient d'actualité. Il regarda autour de lui et vit le dernier drow ennemi se glisser sur le côté, hors de portée de la panthère.

******

Le dernier drow ne voulait pas avoir affaire à Guenhwyvar et fut soulagé de voir la guerrière équipée de ce redoutable arc engagée dans un combat à l'épée. Deux de ses compagnons elfes noirs avaient été tués par des flèches et un troisième se tortillait sur le sol, la moitié du visage arrachée par les griffes de la panthère. Quant aux cinq minotaures, ils étaient tous morts ou en train de livrer un duel. Le quatrième drow s'était enfui de l'autre côté de la courbe, mais cette maudite panthère le talonnait. L'elfe noir caché savait que le fuyard serait rattrapé d'ici quelques instants.

Il ne se souciait toutefois que moyennement de tout cela, le regard rivé sur Drizzt Do'Urden, le renégat tant haï. Le rôdeur

était pleinement occupé et vulnérable alors qu'il s'activait furieusement pour achever les trois minotaures qu'il avait blessés. Si le drow parvenait à saisir cette chance et à toucher Drizzt, alors son heure de gloire, ainsi que celle de sa Maison, aurait sonné. Même s'il était ensuite tué par les amis du rebelle, une place d'honneur lui serait réservée aux côtés de Lolth, la Reine Araignée.

Il chargea sa fléchette la plus puissante, un carreau enchanté de runes de feu et d'éclairs, sur sa lourde arbalète de poing, une arme qui se maniait à deux mains, inhabituelle chez les elfes noirs, et ajusta sa visée.

Quelque chose percuta violemment l'arbalète sur le côté. Le drow pressa la détente d'instinct mais le projectile libéré ne toucha que le sol, aux pieds de l'elfe noir, qui fut projeté dans les airs par la déflagration et momentanément aveuglé par les flammes qui lui brûlèrent les cheveux.

Il roula à terre et parvint à se débarrasser de son *piwafwi* en feu. Abasourdi, il remarqua une petite massue gisant sur le sol, puis une petite main potelée qui s'en saisit. Il tenta de réagir quand il vit des pieds nus et poilus – tels que le drow de l'Outreterre n'en avait jamais vu jusqu'ici – approcher.

Puis ce fut l'obscurité.

* * *

Catti-Brie poussa un cri et bondit en arrière, mais le minotaure ne chargea pas. Le monstre resta parfaitement immobile, sans cesser de la regarder avec un air curieux.

— Je ne l'ai pas raté, dit la jeune femme, comme si nier l'évidence allait améliorer son sort.

Elle fut tout de même surprise quand elle comprit qu'elle avait raison.

La jambe gauche de son adversaire, proprement tranchée par *Khazid'hea*, céda et le minotaure s'écroula de tout son long sur le sol, se vidant sans retenue de son sang.

Catti-Brie se tourna sur le côté et vit Bruenor, grognant et geignant, s'extirper de la masse du monstre qu'il venait de tuer. Il se releva, secoua vivement la tête pour reprendre ses esprits et

baissa les yeux sur sa hache, les mains sur les hanches, avant de secouer encore la tête, de dépit cette fois. La puissante arme était enfoncée sur près de trente centimètres dans l'épais crâne du minotaure.

— Comment j'vais sortir c'foutu truc, par les Neuf Enfers ? se demanda Bruenor en regardant sa fille.

Drizzt en avait terminé, tout comme Régis, quand Guenhwyvar fit son retour par la courbe, traînant le dernier elfe noir par la peau de son cou brisé.

— Une nouvelle victoire pour nous ! fit remarquer Régis quand les amis se regroupèrent.

Drizzt acquiesça mais ne parut pas si satisfait. Il n'ignorait pas que leur exploit n'était que peu de chose, à peine une égratignure sur la surface de la force venue à Castelmithral. Malgré la rapidité de cette dernière échauffourée, ainsi que celle des trois précédentes, les compagnons avaient, somme toute, été plutôt chanceux. Que se serait-il produit si un autre groupe de drows ou de minotaures, voire même de kobolds, avait surgi par la courbe alors que le combat faisait rage ?

Ils venaient de remporter une victoire rapide et nette mais leur marge était une ligne plus fine et plus hasardeuse que ce succès le laissait penser.

— T'as pas l'air content, lui dit discrètement Catti-Brie quand ils se remirent en route.

— Nous avons tué une dizaine de drows, une poignée de minotaures et une vingtaine de kobolds en deux heures, lui répondit le rôdeur.

— Et il en reste des milliers, ajouta son amie, comprenant son désarroi.

Drizzt ne répondit rien. Son unique espoir, le seul espoir de Castelmithral, était que de petits groupes tels que celui-ci tuent suffisamment de drows pour décourager l'ennemi. Les elfes noirs formant une troupe chaotique et dépourvue de toute loyauté, ce n'était qu'en annihilant la volonté de se battre de l'armée drow que les défenseurs de Castelmithral auraient une chance.

Les oreilles de Guenhwyvar s'aplatirent de nouveau et la panthère se glissa furtivement dans les ténèbres. Soudain las de

tout cela, les amis se positionnèrent et furent grandement soulagés quand un nouveau groupe fit son apparition. Pas de drows cette fois, pas plus que de kobolds ou de minotaures. Une colonne de plus d'une vingtaine de nains les héla et s'approcha. Ces soldats avaient eux aussi connu d'autres combats depuis la bataille de la caverne de Tunult. Nombre d'entre eux souffraient de blessures récentes et chaque arme naine était tachée de sang ennemi.

— Qu'est-ce que ça donne ? demanda Bruenor en avançant.

Le chef de la colonne naine grimaça, réponse suffisante en soi.

— Y s'battent dans la ville souterraine, mon roi, lui apprit le nain. Comment y sont arrivés là, on en sait rien ! On s'bat aussi dans les niveaux supérieurs, d'après les rapports. La porte a cédé.

Les épaules de Bruenor s'affaissèrent nettement.

— Mais on les contient au Défilé de Garumn ! reprit le nain avec davantage de détermination.

— D'où venez-vous et où allez-vous ?

— On arrive d'la dernière salle d'garde. On a fait quelques détours pour vous retrouver, mon roi. Les tunnels sont remplis d'cette racaille drow et on est ravi d'vous voir encore debout ! (Il désigna la galerie située derrière Bruenor puis orienta le doigt vers la gauche.) On est pas loin et la voie est encore dégagée jusqu'à la dernière salle d'garde…

— Mais ça va pas durer, lâcha un autre nain, la mine sinistre.

— C'est aussi libre d'accès ensuite, d'là-bas jusqu'à la ville souterraine, acheva le chef de la colonne.

Drizzt attira Bruenor à l'écart et commença à discuter avec lui, tandis que Catti-Brie, Régis et les autres nains patientaient.

— … continuer à chercher, entendirent-ils l'elfe noir murmurer.

— Ma place est avec mon peuple ! répondit sèchement Bruenor. Et la tienne à mes côtés !

Drizzt l'interrompit d'une longue tirade, dont Catti-Brie et les autres saisirent quelques bribes, telles que « traquer la tête » et « itinéraire de contournement ». Ils devinèrent que Drizzt essayait de convaincre son ami de le laisser poursuivre sa traque

dans les tunnels inférieurs donnant sur l'extérieur.

Catti-Brie décida alors que, si Drizzt et Guenhwyvar devaient continuer, elle les suivrait, munie de l'œil-de-chat, le bandeau offert par Alustriel qui lui permettait d'y voir clair dans l'obscurité. Régis, qui pour une fois se sentait courageux et utile, était parvenu à la même conclusion.

Ils furent toutefois tous deux surpris quand ils virent Drizzt et Bruenor rejoindre le groupe.

— Poursuivez jusqu'à la dernière salle d'garde et jusqu'à la ville souterraine si nécessaire, ordonna Bruenor au chef de la colonne.

Le nain en resta bouche bée.

— Mais mon roi..., balbutia-t-il.

— Allez ! gronda Bruenor.

— Et vous laisser seul ici ?

Un large sourire aux lèvres, le roi nain se tourna vers Drizzt, Catti-Brie, Régis et Guenhwyvar, puis revint au nain.

— Seul ? dit-il. (N'ignorant rien des exploits des compagnons du roi, le soldat ne protesta plus.) Retournez là-bas et remportez d'autres combats ! Mes amis et moi, on a une chasse à mener.

Les deux groupes se séparèrent, aussi farouchement déterminés l'un que l'autre mais pas vraiment optimistes.

Drizzt murmura quelques mots à la panthère, qui reprit la tête, comme auparavant. Jusqu'à présent, ils étaient restés tapis à attendre que les ennemis s'aventurent de leur côté, mais désormais, avec ces sinistres nouvelles en provenance de la ville souterraine et de la porte est, Drizzt avait décidé de changer de tactique. S'il leur était impossible d'éviter les petits groupes de drows et d'autres monstres, alors ils se battraient, mais sans ça, leur route serait désormais plus directe. Drizzt voulait trouver les prêtresses – il savait qu'il s'agissait forcément de prêtresses – à l'origine de cette expédition. La seule chance des nains était de décapiter l'ennemi.

Comme l'avait glissé Drizzt à Bruenor, les compagnons « traquaient la tête ».

Régis, en dernière position, secoua la tête et regarda plus d'une fois dans la direction prise par la colonne de nains.

— Comment est-ce que je me débrouille pour toujours me fourrer dans ce genre de pétrin ? murmura-t-il.

Puis, levant les yeux sur ses courageux – et parfois imprudents – amis, il trouva sa réponse.

Quand elle entendit le soupir résigné du halfelin, Catti-Brie en comprit la raison et parvint à dissimuler son sourire.

24
Furie flamboyante

De son point de vue aérien, Alustriel observait la face sud de Quatrepic, parsemée de lumières qui semblait scintiller comme les étoiles qui les surplombaient. Les échanges entre boulettes enchantées des défenseurs et ripostes de magie noire des envahisseurs faisaient rage. Alors qu'elle approchait son chariot des escarpements sud, la Dame de Lunargent prit sérieusement peur ; les défenseurs avaient été repoussés et formaient désormais un U, entourés de tous côtés par les gobelins, les kobolds et les féroces guerriers drows.

Malgré cela, les forces des quatre armées se battaient bien, pratiquement dos à dos, et leurs lignes tenaient bon. Rares étaient les ennemis qui parvenaient à frapper à hauteur du vide apparu au sommet de ce U, le point faible évident, à cause de la pente presque verticale de cet endroit, tandis qu'ailleurs les défenseurs étaient suffisamment serrés pour contenir tout assaut de masse.

Les espoirs d'Alustriel furent mis à l'épreuve à l'instant même où ils naquirent dans son esprit. Une troupe de gobelins, menés par d'immenses gobelours, des simili-gobelins poilus mesurant plus de deux mètres de haut, formèrent un losange serré et pointé sur le flanc est des défenseurs.

Quand les lignes menacèrent de céder, Alustriel faillit trahir sa présence en lâchant une rafale de magie explosive.

Au milieu du chaos et de la mêlée, une épée s'élevait plus haut que les autres, un chant résonnait plus fort que les autres.

Berkthgar le Hardi, chevelure au vent, chantait de tout son cœur un hymne dédié à Tempus, tandis que *Bankenfuere* sifflait en fendant les airs. Berkthgar ne tenait pas compte des gobelins et se jetait directement sur les gobelours, qu'il abattait les uns après les autres de ses coups puissants. Le chef de Calmepierre

reçut une sévère blessure, puis une autre, mais aucun signe de douleur ne parut sur son visage farouche, ni ne ralentit sa progression résolue.

Les gobelours qui avaient réussi à éviter les premiers assauts du géant se mirent à le fuir, si bien que les gobelins, voyant leurs meneurs si terrorisés, perdirent rapidement courage et le losange ne tarda pas à se désintégrer en une clique qui prenait ses jambes à son cou.

Alustriel devinait déjà que les chants rendant hommage à Berkthgar seraient nombreux… mais uniquement si les défenseurs l'emportaient. Si les elfes noirs menaient leur conquête à bien, de tels faits héroïques seraient perdus pour les générations à venir et tous les chants seraient écrasés sous le voile noir de l'oppression. La Dame de Lunargent décida que cela ne se produirait pas. Même si Castelmithral tombait cette nuit-là, ou la suivante, la guerre ne serait pas pour autant perdue. Lunargent se mobiliserait alors contre les drows et Alustriel se rendrait à Sundabar, à l'est, à la citadelle d'Adbar, le bastion du roi Harbromme et de ses nains, puis jusqu'à Eauprofonde, sur la côte des Épées, afin de rassembler les forces nécessaires pour repousser les drows à Menzoberranzan !

Elle se répéta que cette guerre n'était pas perdue et observa encore les défenseurs déterminés qui tenaient bon face à la masse grouillante, qui se battaient et qui mouraient.

Puis survint la tragédie qu'elle redoutait depuis le début : le tir de barrage magique, les explosions de boules de feu et d'éclairs, les lignes d'énergie magique dévorante et les carreaux mortels tournoyants.

L'assaut, concentré sur le coin sud-ouest du U, fit voler en éclats les rangs des cavaliers de Nesmé, décimant sans distinction hommes et chevaux. De nombreux esclaves humanoïdes tombèrent également, du simple combustible sans valeur aux yeux des cruels magiciens drows.

Le visage d'Alustriel se couvrit de larmes alors qu'elle assistait à cette catastrophe, entendait les cris de douleur des hommes et des bêtes et voyait cette zone de la montagne brûler sous ces tirs. Elle se reprocha alors de ne pas avoir su prévoir cette guerre, d'avoir sous-estimé l'importance de l'expédition

drow et de ne pas avoir engagé la totalité de son armée, guerriers, magiciens et prêtres en un même bloc, dans la défense de Castelmithral.

Le massacre se poursuivit de longues secondes, qui parurent s'éterniser des heures pour les défenseurs horrifiés, car les explosions et les hurlements se succédaient sans trêve.

Alustriel reprit courage et chercha la source de ces méfaits. Quand elle la trouva, elle se rendit compte que les magiciens drows, dans leur ignorance du monde de la surface, avaient commis une erreur.

Ils s'étaient abrités sous un bosquet d'arbres épais pour lancer leurs mortelles volées de sorts.

Les traits d'Alustriel s'éclairèrent d'un sourire mauvais, un sourire de vengeance, quand elle lança son chariot selon un angle prononcé et balaya le flanc de la montagne de haut en bas, fendant les airs telle une flèche vers le cœur de l'ennemi.

Les drows avaient commis une erreur ; ils s'étaient cachés dans les arbres.

Quand elle parvint sur le coin nord-est du champ de bataille, Alustriel cria un ordre ; son chariot et les chevaux qui le tiraient s'enflammèrent.

Elle entendit des cris d'effroi en contrebas, poussés par des alliés comme par des ennemis, puis elle perçut le bruit des trompettes des Chevaliers d'Argent, qui avaient reconnu le chariot et comprit que leur Dame intervenait.

Elle plongea, une extraordinaire boule de feu lui ouvrant la route avant d'exploser au centre du bosquet. Alustriel effleura le bord des arbres et s'engagea dans un virage serré avant de survoler l'épaisse colonne, le feu de son chariot enflammant les branches qu'elle touchait.

Les magiciens drows avaient commis une erreur !

Elle se doutait que les elfes noirs avaient dressé des protections pour freiner la magie adverse, peut-être même s'en étaient-ils entourés, des protections capables d'éteindre les feux les plus intenses. Mais la nature inflammable des arbres leur était inconnue. Même si le feu ne les consumait pas, ils seraient aveuglés par les flammes et mis hors d'état de combattre.

Et la fumée ! Encore humide des pluies et des gelées

récentes, l'épais bosquet dégageait de gros nuages noirs qui se gonflaient dans les airs. Pire encore pour les drows, les magiciens contrèrent ce sort comme ils avaient fait pour les feux précédents, c'est-à-dire en créant de l'eau. Leur réaction fut si intense que les flammes auraient été éteintes si Alustriel n'avait pas insisté, tournant sans cesse autour des arbres et plongeant dans le bosquet quand une trouée se présentait. Aucune quantité d'eau, pas même celle que contenait l'océan, n'aurait pu venir à bout des feux de son chariot enchanté. Alors qu'elle continuait à entretenir les flammes, les sorts d'humidité jetés par les magiciens ajoutaient de la vapeur à la fumée et épaississaient l'air au point que les elfes noirs n'y virent bientôt plus rien et ne parvinrent plus à respirer.

Alustriel avait confiance en ses chevaux, véritables extensions de ses pensées, qu'elle savait capables de comprendre ses intentions et de conserver le chariot sur sa trajectoire. Elle gardait donc les yeux baissés, ses sorts prêts, car elle savait que l'ennemi ne resterait pas dans la végétation. Comme elle s'y attendait, un drow émergea soudain des arbres et s'éleva au-dessus du brasier, en lévitation et tentant de sortir du bosquet.

Un éclair d'Alustriel l'atteignit à la nuque, l'envoyant tournoyer sur lui-même et le laissant suspendu, à l'envers et mort, jusqu'à ce que son sort cesse de fonctionner et le fasse retomber dans les arbres.

Alors qu'elle tuait ce magicien, une boule de flammes apparut juste devant le chariot. Le véhicule lancé à toute allure y plongea tout droit. La Dame de Lunargent était protégée du feu de son propre sort mais pas de celui-ci. Elle poussa un cri et en ressortit le visage brûlé et douloureux.

* * *

Plus haut sur le flanc de la montagne, Besnell et ses soldats furent témoins de l'attaque lancée contre Alustriel. L'elfe raffermit son regard doré et ses hommes poussèrent des cris d'indignation. Si leurs exploits avaient été placés sous le signe de la fureur, ils étaient désormais totalement débridés,

sauvages, et les hommes de Berkthgar, qui luttaient à leurs côtés, n'avaient pas besoin d'être poussés à se battre.

Gobelins et kobolds, gobelours et orques, et même immenses minotaures et talentueux drows, tous moururent par dizaines dans les instants qui suivirent.

Hélas, cela ne semblait guère changer grand-chose. Quand l'un d'eux mourait, deux autres prenaient sa place, et même si les chevaliers et les barbares avaient été en mesure de rompre les lignes ennemies, ils n'auraient eu nulle part où fuir.

Plus loin vers l'ouest, ses propres Grands Cavaliers tout aussi agressés, Regweld comprit où se trouvait leur unique chance. Il fit bondir Sauteflaque jusqu'à un endroit dépourvu d'ennemis d'où il lança un sort afin d'envoyer un message à Besnell.

— *Vers l'ouest !* supplia le magicien, s'adressant au chef des chevaliers.

Regweld reprit ensuite la tête de son détachement et poussa ses hommes et les barbares les plus proches à se décaler vers l'ouest, en direction de la vallée du Gardien, comme l'exigeait le plan originel. Les magiciens drows avaient été réduits au silence, tout du moins momentanément, et cet instant serait la seule chance de Regweld.

Un éclair fendit l'air noirci, suivi d'une boule de feu, puis de Regweld à son tour, qui faisait bondir Sauteflaque par-dessus les rangs ennemis et lâchait un tir de barrage de ses missiles magiques en plein vol.

La confusion se répandit suffisamment dans les lignes adverses pour permettre aux Grands Cavaliers, ces hommes qui avaient leur vie durant combattu aux côtés des Harpell et qui connaissaient donc les tactiques de Regweld, de s'y insérer et d'ouvrir ainsi une brèche.

De nombreux guerriers de Calmepierre s'y engouffrèrent à leurs côtés, ainsi que les quelques cavaliers de Nesmé survivants. Derrière eux suivit ce qui restait des forces barbares et des Chevaliers d'Argent, le puissant Berkthgar en queue de groupe, repoussant presque à lui tout seul les monstres lancés à leur poursuite.

Les défenseurs se hâtèrent mais leur élan fut stoppé par un autre groupe, principalement constitué de drows, qui se

présenta face à eux en rangs serrés.

Sans interrompre son tir de barrage magique, Regweld s'élança avec Sauteflaque, persuadé de courir droit vers la mort.

C'est ce qui se serait produit si Alustriel, repoussée du bosquet par les ripostes de plus en plus efficaces des magiciens drows, ne s'était précipitée vers le flanc de la montagne, droit sur la file d'elfes noirs et suffisamment bas pour que les drows ne s'étant pas enfuis soient écrasés et brûlés sur son passage.

Besnell et ses hommes galopèrent jusqu'à l'avant des soldats en fuite et, poussant des cris dédiés à leur Dame et au bien des peuples de bien, ils plongèrent dans les rangs drows, déjà perturbés, et suivirent le sillage du chariot embrasé.

De nombreux autres combattants trouvèrent la mort au cours de ces quelques instants de lutte infernale, beaucoup d'hommes et beaucoup de drows, néanmoins les défenseurs parvinrent à s'échapper vers l'ouest, courant et chevauchant, et atteignirent le chemin qui menait à la vallée du Gardien avant que l'ennemi le bloque.

De nouveau au-dessus de la bataille, Alustriel était épuisée. Elle n'avait pas fait autant de magie en si peu de temps depuis d'innombrables années et ne s'était pas engagée à ce point dans un combat depuis l'époque qui avait précédé sa prise de pouvoir de Lunargent. Elle était à présent fatiguée, blessée, brûlée, et avait encaissé plusieurs coups d'épée et reçu plusieurs carreaux quand elle avait frôlé les rangs drows. Elle devinait déjà la désapprobation qu'elle aurait à affronter à son retour à Lunargent. Elle savait que ses conseillers, ainsi que le conseil de la cité et ses collègues des autres villes, la tiendraient pour irréfléchie, voire même stupide. Ses détracteurs soutiendraient que Castelmithral était un royaume mineur qui ne valait pas sa vie. Prendre de tels risques face à un ennemi si redoutable était idiot.

C'est ce qu'ils déclareraient, mais Alustriel savait à quoi s'en tenir. Elle savait que les libertés et les droits dont bénéficiait Lunargent n'existaient pas simplement du fait de la taille et de la force de sa cité. Ils concernaient tout le monde, Lunargent, Eauprofonde et même le plus petit des royaumes qui les désiraient tant car, autrement, les valeurs qu'ils défendaient

auraient été inutiles et égoïstes.

Elle était blessée, et avait même failli être tuée. Elle éteignit les flammes de son chariot en prenant de l'altitude. Se dévoiler ainsi provoquerait sans doute une attaque magique ininterrompue qui aurait vraisemblablement raison d'elle. Bien que consciente de la gravité de ses blessures, Alustriel souriait. Si elle devait mourir cette nuit, la Dame de Lunargent mourrait en souriant car elle avait suivi son cœur. Elle se battait pour quelque chose de plus important que sa vie, pour des valeurs éternelles et définitivement justes.

Elle observa avec satisfaction les forces alliées, conduites par Besnell et ses chevaliers, s'échapper et filer vers la vallée du Gardien, puis elle grimpa encore plus haut dans le ciel glacial, avant d'obliquer vers l'ouest.

L'ennemi insisterait et d'autres adversaires arrivaient rapidement par le nord. La bataille venait à peine de commencer.

* * *

La ville souterraine, où deux mille nains s'activaient le plus souvent, occupés par cet art qu'ils adoraient, n'avait jamais connu une telle agitation. Cet endroit n'avait jamais abrité une telle bataille, pas même quand Ombreflet, le dragon d'ombre, et son armée de nains gris malfaisants avaient envahi les lieux, à l'époque où le grand-père de Bruenor était roi.

Gobelins, minotaures, kobolds et autres monstres pour lesquels les nains n'avaient même pas de nom se déversèrent par les tunnels inférieurs et jusque par le sol, zones déjà ouvertes par la magie des illithids. Quant aux drows, des elfes noirs par centaines, ils se battaient sur chaque degré de l'immense cavité jusqu'au vaste niveau inférieur, totalement rempli, en un macabre ballet d'ombres entremêlées à la lueur des innombrables fourneaux qui brûlaient doucement.

Les principaux tunnels des niveaux inférieurs n'avaient toutefois pas été envahis et le gros des troupes ennemies, notamment la force drow, restait à l'extérieur de Castelmithral à proprement parler. Les elfes noirs déployés dans la ville

souterraine comptaient à présent dégager ces accès afin de retrouver les soldats d'Uthegental et Matrone Baenre.

De leur côté, les nains avaient la ferme intention de les en empêcher, conscients que Castelmithral serait perdu si cette jonction s'opérait.

Des éclairs crépitèrent, verts, rouges et noirs, lancés d'en bas par les drows, et reçurent des ripostes d'en haut, lâchées par Harkle et Bella don DelRoy.

Les niveaux inférieurs s'assombrissaient de plus en plus à mesure que les drows activaient leur magie afin de se rendre le champ de bataille plus favorable.

Stompette Grifferâteau et son armée de prêtres nains contraient cette magie en jetant une pluie de boulettes de lumière qui éclairait la zone, sort après sort, venant à bout de chaque ombre de chaque recoin. Les nains savaient se battre dans l'obscurité mais ils en étaient tout autant capables en pleine lumière, alors que les drows et autres créatures de l'Outreterre n'étaient pas aussi à l'aise avec cette vive clarté.

Un groupe d'une vingtaine de nains se disposa en formation serrée sur l'étendue qui constituait le niveau le plus bas et déferla sur une bande de gobelins en fuite. Leurs bottes résonnaient comme une immense roue métallique, dans un vacarme général, fauchant tout monstre qui restait sur sa trajectoire.

Quelques elfes noirs décochèrent des carreaux d'arbalète, mais les nains se débarrassèrent de ceux qui les atteignirent. Comme leur sang était gavé de potions chargées de contrer tout poison, ils ne furent pas davantage affectés par le tristement célèbre somnifère drow des projectiles.

Voyant leur offensive inefficace, les drows se dispersèrent et le bloc nain poursuivit sa progression jusqu'à l'obstacle suivant, constitué de deux étranges créatures inconnues du peuple barbu : deux bêtes immondes dont les têtes visqueuses étaient pourvues de tentacules agités à la place de la bouche, tandis que leurs yeux d'un blanc laiteux étaient dépourvus de pupille.

Quand les illithids se tournèrent vers la masse naine, qu'il semblait impossible de freiner, et libérèrent leurs ondes mentales dévastatrices, le groupe vacilla et se désagrégea, les

nains assommés titubant au hasard.

— Oh ! Ils sont là ! glapit Harkle depuis le troisième gradin de la ville souterraine, à plus de vingt mètres du sol.

Le visage de Bella don DelRoy se crispa de dégoût quand elle posa pour la première fois les yeux sur les flagelleurs mentaux. Avec Harkle, ils s'étaient attendus à voir survenir ces créatures, Drizzt leur ayant parlé de l'« animal domestique » de Matrone Baenre. Malgré son écœurement, Bella, à l'image de tous les Harpell, éprouva plus de curiosité que d'effroi. Si les illithids étaient attendus… elle n'avait simplement pas imaginé qu'ils seraient si moches !

— Tu es sûr de toi ? demanda la petite femme à Harkle, qui avait élaboré la stratégie à adopter pour lutter contre ces choses à la tête spongieuse.

Son œil valide trahissait toutefois ses espoirs car, alors qu'elle parlait à Harkle, elle le gardait rivé sur les affreux illithids.

— Me serais-je donné la peine d'apprendre ce sort pour une autre raison ? répondit Harkle, apparemment blessé par ces doutes.

— Bien sûr… Bon, ces nains ont besoin de notre aide.

— En effet.

Un court chant entonné par la fille de DelRoy fit apparaître une surface bleutée de la forme d'une porte devant les deux magiciens.

— Après toi, dit poliment Bella.

— Oh ! Priorité au rang hiérarchique, répondit Harkle, qui, d'un geste en direction de l'ouverture, indiqua que Bella devait s'y engager la première.

— On n'a pas de temps à perdre ! intervint une voix derrière eux.

Les deux magiciens sentirent des mains appuyées contre leurs hanches, qui les poussèrent en direction de la porte. Ils s'y engouffrèrent tous deux en même temps et Fret, le nain coquet, les suivit aussitôt après.

La seconde porte apparut au niveau inférieur, entre les illithids et leurs proies, les nains abasourdis, et libéra les trois voyageurs dimensionnels. Fret fila immédiatement sur le côté

pour tenter de rassembler les nains vulnérables, tandis que Harkle et Bella don DelRoy faisaient appel à toute leur maîtrise pour faire face aux créatures à tête de pieuvre.

— Je comprends votre colère…, commença Harkle.

Les deux magiciens frémirent quand une vague d'énergie mentale déferla dans leur poitrine, leurs épaules et leur tête, y laissant un sillage de fourmillements.

— Si j'étais aussi hideux que vous…, poursuivit Harkle, qui fut interrompu par une deuxième onde. Je serais tout aussi méchant !

Une troisième décharge d'énergie le toucha sur ces mots, après quoi les illithids se mirent à avancer vers les magiciens. Bella hurla et Harkle fut près de s'évanouir quand les monstrueuses choses s'approchèrent, leurs tentacules leur agrippant joues et mentons. L'un de ces appendices s'éleva jusqu'au nez de Harkle, en quête de matière grise à dévorer.

— Tu es sûr de toi ? cria Bella.

Concentré sur son dernier sort, Harkle ne l'entendit pas. Il ne luttait pas contre l'illithid car il ne voulait pas que cette chose le secoue trop violemment. Il était déjà suffisamment difficile de se concentrer avec ces tentacules frétillants qui cherchaient à s'insinuer sous la peau de son visage !

Ces derniers se gonflèrent, extrayant leur butin.

Les traits habituellement dénués d'expression des deux créatures se parèrent soudain d'un air clairement écœuré.

Harkle éleva lentement les mains, paumes tournées vers le bas, pouces l'un contre l'autre et les autres doigts écartés. Un éclair de feu en jaillit et brûla l'illithid surpris, ainsi que sa robe. La créature essaya de se dégager et la peau du visage de Harkle gonfla de façon bizarre quand les tentacules glissèrent pour se retirer.

Harkle songeait déjà à son sort suivant. Il plongea la main dans sa robe et en sortit une fléchette, une feuille réduite en poudre et quelque chose de gluant et filandreux, des intestins de serpent, puis il écrasa tout cela ensemble tout en achevant son incantation. De sa main jaillit alors un petit éclair qui toucha l'illithid, qui se consumait toujours, à hauteur du ventre.

La créature marmonna un gargouillis incompréhensible et

finit par s'enfuir en trébuchant, les mains sur cette nouvelle blessure, car si les flammes le mordaient encore par endroits, cette dernière agression était plus douloureuse.

L'éclair enchanté injectait de l'acide dans l'estomac de sa victime.

Le flagelleur mental s'effondra, les mains toujours portées sur cet éclair planté en lui. Ayant sous-estimé son ennemi, il prévint aussitôt par télépathie son compagnon, qui avait déjà compris leur erreur, ainsi que Methil, qui se trouvait loin dans les profondeurs des cavernes, aux côtés de Matrone Baenre.

Bella ne parvenait pas à se concentrer. Malgré la perfection de son sort de polymorphie et le fait que son cerveau soit à l'abri là où l'illithid ne pouvait le trouver, il lui était impossible de se concentrer avec ces tentacules ondulants qui lui tripotaient le crâne. Elle se réprimanda alors sévèrement et se rappela que la fille de DelRoy devait faire preuve de davantage de contrôle d'elle-même.

Elle entendit un bruit de roulement tout proche et ouvrit les yeux. Elle vit alors Fret pousser une charrette juste derrière l'illithid, poursuivi par une foule de drows. Sans perdre son calme, le nain soigné bondit sur la charrette et en sortit un petit marteau en argent.

— Lâche-la ! cria-t-il en abattant la minuscule arme.

Il fut aussi étonné que dégoûté quand le marteau plongea dans la tête bulbeuse du flagelleur mental et fit jaillir une matière spongieuse qui l'aspergea et tacha sa robe blanche.

Fret, qui n'avait pas oublié que les drows fondaient sur lui, avait prévu d'attaquer une seule fois l'illithid avant de se retourner et de se défendre face aux elfes noirs. Ses plans volèrent en éclats devant cette bouillie sanguinolente, la seule chose susceptible de faire entrer le nain coquet dans une fureur totale.

Aucun pivert n'avait jamais donné des coups de bec à une cadence aussi infernale que celle du marteau de Fret, qui n'était plus qu'un objet flou, dont chaque coup éjectait encore plus de cervelle, ce qui ne faisait qu'accentuer sa rage.

Cela ne l'aurait cependant pas empêché de mourir, comme tous les autres, si Harkle n'avait pas déclenché son sort suivant

en toute hâte. Il se concentra sur la zone située juste devant les drows en pleine lancée, jeta un morceau de saindoux dans les airs et prononça l'incantation correspondante.

Le sol fut soudain sali de graisse et l'assaut ennemi s'acheva en une vaste culbute collective.

La tête réduite en une substance gluante, l'illithid s'affaissa juste devant Bella, qui fut également attirée vers le bas par les tentacules encore accrochés à son visage. Elle les attrapa, désespérée, et parvint à s'en débarrasser avant de se redresser, frissonnante de dégoût.

— Je t'avais dit que c'était comme ça qu'il fallait combattre les flagelleurs mentaux ! s'exclama joyeusement Harkle, qui avait donc conçu chaque étape de ce plan.

— La ferme ! lui répliqua Bella, l'estomac révulsé, et qui vit de nombreux ennemis approcher de tous les côtés. Et sors-nous d'ici !

Harkle la regarda, dérouté et quelque peu vexé par son dédain. Le plan avait fonctionné, après tout !

Un instant plus tard, il prit sérieusement peur à son tour quand il se rendit compte qu'il avait oublié ce dernier petit détail et qu'il ne disposait d'aucun sort capable de les reconduire sur les gradins les plus élevés.

— Euh..., bégaya-t-il, tout en cherchant les mots pour exposer au mieux leur situation délicate.

Il fut grandement soulagé, tout comme Bella, quand le bloc nain se reforma autour d'eux, Fret en ayant rejoint les rangs.

— On va vous remonter, promit le chef des nains, reconnaissant.

La masse compacte s'ébranla donc, détruisant de nouveau tout sur leur passage.

Ce trajet fut même plus dévastateur que le précédent puisque, de temps à autre, un éclair ou une ligne de feu jaillissait des rangs, lorsque Harkle et Bella participaient aux réjouissances.

Malgré tout, Bella ne se sentait guère à l'aise et avait hâte que cet épisode se termine et qu'elle retrouve son corps habituel. Harkle avait considérablement étudié les illithids, au sujet desquels il en savait peut-être davantage que tout autre

magicien des Royaumes. D'après lui, leurs ondes affaiblissantes se déployaient de façon conique, de sorte que, s'ils parvenaient à s'en approcher suffisamment, seule la moitié supérieure du corps des deux magiciens serait touchée.

Il avait donc activé un sort de transformation physique qui n'avait rien changé aux apparences de Harkle et Bella, si ce n'est que leurs cerveaux avaient été transférés dans leurs fesses et vice versa.

Harkle esquissa encore un sourire en songeant à son ingéniosité tandis que le bloc progressait. Une telle transformation était chose délicate et avait requis de nombreuses heures d'étude et de préparation, mais chaque seconde en avait valu la peine. Harkle en était d'autant plus convaincu quand il visualisait les expressions dégoûtées qui étaient apparues sur ces immondes visages illithids !

* * *

Le grondement consécutif à l'effondrement des passerelles et de toutes les antichambres proches du Défilé de Garumn fut ressenti dans les tunnels inférieurs de Castelmithral et même au-delà, jusque dans les boyaux supérieurs de la dangereuse Outreterre. Que de travail aurait à accomplir le peuple de Bruenor s'il décidait un jour d'essayer de rouvrir la porte est !

Mais la progression drow avait été enrayée, résultat qui valait les sacrifices consentis. Le général Dagna et sa force défensive étaient désormais libres de s'en aller.

Mais vers où ? se demandait le nain rompu aux combats. Les rapports qui lui parvenaient relataient que la ville souterraine faisait l'objet d'une attaque totale. Par ailleurs, il savait que la porte ouest, près de la vallée du Gardien, était vulnérable, avec seulement quelques centaines de nains pour garder les innombrables tunnels tortueux et sans mesures radicales préparées comme ici à l'est. Les galeries situées à l'ouest ne pouvaient être entièrement effondrées ; le temps avait manqué pour les préparer dans ce but.

Dagna engloba du regard ses milliers de soldats, dont beaucoup étaient blessés, mais qui étaient tous impatients d'en

découdre encore, et de défendre leur terre sacrée.

— La ville souterraine, déclara le général quelques instants plus tard.

Si la porte ouest avait cédé, les envahisseurs allaient devoir retrouver leur chemin, ce qui n'était pas une tâche aisée si l'on considérait l'infinité de choix qui s'offrait à eux. Les combats ayant déjà atteint la ville souterraine, c'était là-bas qu'était la place de Dagna.

Il aurait fallu en temps normal de longues minutes, une demi-heure ou davantage, aux nains pour atteindre la zone de la bataille, même s'ils avaient couru tout le long du trajet. Or cette éventualité avait également été prévue ; Dagna conduisit ses troupes jusqu'à des endroits bien précis, où de nouvelles ouvertures avaient été pratiquées dans les parois des cheminées qui montaient des immenses fourneaux. Dès que ces portes furent ouvertes, Dagna et ses nains entendirent les échos des combats, aussi s'engouffrèrent-ils sans plus attendre dans les conduits, se laissant glisser le long des lourdes cordes mises en place à cet effet.

Ils descendirent sans crainte en entonnant des chants à la gloire de Clangeddin. Ils descendirent et heurtèrent le sol de plein fouet avant de surgir des fourneaux encore chauds et de se jeter aussitôt dans la mêlée, tel un jet sans fin, à l'image des drows qui jaillissaient des tunnels inférieurs.

Les combats dans la ville souterraine redoublèrent de violence.

25
La vallée du Gardien

Les troupes de Berg'inyon envahirent la vallée du Gardien, les lézards aux pattes collantes créant des pistes là où il n'en existait aucune. Ils déferlèrent par la paroi nord comme une chute d'eau s'écrasant dans la vallée brumeuse, ombres menaçantes se glissant entre les immenses colonnes rocheuses.

Malgré le froid moins marqué ici que sur le flanc nord du massif, les drows ne se sentaient pas à l'aise. Il n'existait aucune formation de ce genre en Outreterre, aucune vallée noyée dans le brouillard, à l'exception de celles remplies des émanations toxiques de volcans invisibles. Les rapports des éclaireurs avaient cependant été très précis et avaient notamment retenu ce lieu, qui menait à la porte ouest de Castelmithral, comme un passage sûr. Juchés sur leurs lézards, les soldats Baenre s'y engagèrent donc sans hésiter, craignant davantage leur versatile Mère Matrone que d'hypothétiques fumées nocives.

En entrant dans la vallée, ils perçurent les échos des combats qui faisaient rage du côté sud de la montagne. Berg'inyon hocha la tête quand, après un instant d'attention, il comprit que la bataille approchait : tout se déroulait comme prévu. L'ennemi se retirait, cela ne faisait aucun doute, poussé comme des stupides rothés vers la vallée, où le massacre prendrait sa véritable dimension.

Les ombres mouvantes sous les ordres de Berg'inyon se glissèrent en silence dans la brume et passèrent devant les sentinelles de pierre, tout en essayant de comprendre la disposition de l'endroit et de repérer les zones d'embuscades idéales.

Par-dessus le brouillard, une ligne de feu découpa l'obscurité générale du ciel nocturne, filant à toute allure droit vers la

vallée. Comme tant d'autres, Berg'inyon leva les yeux sans comprendre ce que cela pouvait bien être.

Quand elle passa au-dessus de ces troupes, Alustriel lâcha ses dernières réserves de magie, quelques éclairs, une pluie d'énergie verdâtre et une douche de boules de feu explosives qui liquéfiaient la roche.

Les elfes noirs, sur le qui-vive, ripostèrent avant même que le chariot ait atteint l'extrémité nord de la dépression, projetant des carreaux d'arbalète enchantés, ainsi que des sorts de destruction similaires.

Les flammes du chariot, touché par une boule de feu, gagnèrent en intensité et l'ensemble de l'attelage fit une violente embardée sur le côté quand un éclair l'atteignit.

La magie d'Alustriel avait fait de nombreuses victimes et abattu quantité de lézards, mais le véritable objectif du passage de la magicienne était de servir de leurre. En effet, les regards drows étaient tous tournés vers le ciel quand le deuxième bataillon des Chevaliers d'Argent se lança à l'assaut dans la vallée du Gardien, les sabots claquant de façon assourdissante sur la pierre dure.

Lances abaissées, les chevaliers percutèrent les premiers rangs drows, qu'ils renversèrent grâce à leurs montures plus imposantes.

Ils avaient toutefois affaire aux soldats Baenre sur leurs lézards, la force d'élite ultime de Menzoberranzan, associés à des guerriers et des magiciens qui ignoraient la peur.

Berg'inyon lança des ordres silencieux, qui furent transmis de doigts agités en doigts agités. Malgré l'attaque surprise venue du ciel et la charge soudaine de ce détachement dont les drows n'avaient pas eu connaissance de la présence dans la vallée du Gardien, les rangs des elfes noirs restaient plus fournis que ceux des Chevaliers d'Argent selon un ratio de trois contre un. Ces derniers n'auraient de toute façon pas non plus eu la moindre chance de l'emporter s'ils s'étaient trouvés en nombre égal.

Le flux fut rapidement inversé ; les chevaliers n'ayant pas été désarçonnés durent inévitablement reculer et se regrouper en formations serrées. Seuls la brume et le terrain, que les drows ne maîtrisaient pas, empêchèrent le massacre d'être total ;

seules les difficultés que rencontra la force drow écrasante pour localiser ses cibles permit aux vaillants chevaliers de continuer à résister.

À l'arrière des rangs drows, Berg'inyon entendit une cavalcade ; un malheureux humain avait été séparé des siens et, désorienté, faisait involontairement galoper sa monture vers le nord, s'éloignant ainsi davantage de ses camarades.

Le fils Baenre ordonna à sa garde personnelle de le suivre mais de rester derrière lui, puis il se lança à la poursuite du fuyard, son lézard géant changeant de trajectoire pour intercepter sa proie. Le drow aperçut la silhouette sombre et songea que ce cavalier, si grand sur son puissant étalon, constituait un spectacle splendide.

Cette vision ne freina pas pour autant le maître d'armes de la Première Maison de Menzoberranzan. Il contourna une colonne rocheuse et interpella l'homme.

Le grand cheval s'arrêta net et son cavalier le fit pivoter pour faire face à Berg'inyon. Il dit quelque chose que l'elfe noir ne comprit pas, sans doute quelque parole de défi, avant d'abaisser sa longue lance et d'éperonner sa monture. Berg'inyon redressa sa propre lance marbrée et planta les talons dans les flancs de son lézard, qui s'élança aussitôt. La vitesse de ce dernier n'égalait pas celle du cheval, lequel n'avait toutefois pas l'agilité du reptile. Quand les adversaires s'approchèrent l'un de l'autre, Berg'inyon fit un écart et poussa son lézard à frôler un épais pilier rocheux.

Surpris par la rapidité de cette esquive, le chevalier ne put ajuster sa lance de façon à porter un coup au but mais, quand les deux cavaliers se croisèrent, le drow parvint à toucher à hauteur du flanc le cheval lancé. Ce coup n'avait pas été très violent, à peine une égratignure, mais il n'avait pas été porté par une lance ordinaire. Cette arme de trois mètres de long était une redoutable lance de mort, une des armes drows les plus efficaces et meurtrières. À la seconde où sa pointe toucha la chair du cheval, après avoir déchiré comme un simple tissu l'armure métallique qui recouvrait l'animal, des tentacules frétillants de lumière noire s'agitèrent sur toute sa longueur.

Le cheval poussa un hennissement pitoyable, rua et sauta

avant de s'immobiliser brutalement. De son côté, le chevalier était parvenu à rester en selle.

— Au galop ! cria-t-il, sans comprendre, à sa monture tremblante. Allez !

Puis il eut la sensation que l'animal, dont il sentit soudain les côtes contre ses mollets, perdait de sa substance.

Le cheval rejeta la tête en arrière et hennit encore, un cri surnaturel de mort-vivant. Son maître blêmit quand il aperçut les yeux de l'animal, des yeux qui brûlaient d'un rouge dû à quelque enchantement maléfique.

La lance de mort avait aspiré la force vitale du cheval et avait fait de ce fier et solide étalon une chose émaciée et squelettique qui tenait des malfaisants zombies. Sans perdre une seconde, le chevalier lâcha sa lance, dégaina son immense épée et décapita la bête d'un seul coup. Il roula sur le côté quand sa monture s'effondra et se releva aussitôt, sautillant de droite à gauche, égaré dans la brume.

Il fut alors encerclé par des formes sombres, puis il entendit les sifflements de lézards tout proches, ainsi que des bruits de succion quand les pattes collantes s'arrachaient de la roche.

Berg'inyon Baenre approcha lentement et, lui aussi, abaissa sa lance. D'un mouvement du poignet, il se libéra des attaches de sa selle, avant de se laisser glisser de sa monture, déterminé à tester l'un de ces hommes de la surface en duel et à montrer aux drows qui l'accompagnaient ce que valait leur chef.

Les épées jumelles du maître d'armes jaillirent, acérées et enchantées, artefacts drows des plus redoutables.

Le chevalier mesurait près de trente centimètres de plus que cet adversaire mais, n'ignorant rien de la réputation des elfes noirs, il était bien sûr terrifié. Il ravala cette peur et se jeta sur Berg'inyon, épée contre épée.

Le chevalier, doué et s'entraînant durement depuis qu'il avait atteint l'âge adulte, aurait pu s'entraîner encore le restant de ses jours sans totaliser les décennies que Berg'inyon, qui vivrait bien plus longtemps, avait déjà passées épée en main.

Le chevalier était donc doué. Il vécut encore près de cinq minutes.

* * *

Alustriel reprit conscience quand elle sentit l'air frais et humide d'un nuage lui caresser le visage. Elle s'activa aussitôt et tenta de redresser le chariot, tandis qu'une douleur la mordait sur le côté.

Elle avait été touchée par des sorts et des armes et sa robe déchirée et brûlée était trempée de son propre sang.

Elle se demanda ce que penserait le monde si elle, la Dame de Lunargent, mourait ici. Aux yeux de ses collègues hautains, il ne s'agissait là que d'une guerre sans importance, un affrontement qui n'influerait que peu sur la destinée du monde, une bataille à laquelle, d'après eux, Alustriel de Lunargent aurait dû éviter de prendre part.

Alustriel repoussa ses longs cheveux argentés – également salis de sang – de son superbe visage. La colère monta en elle quand elle repensa aux obstacles qu'elle avait dû affronter quand elle avait évoqué la demande d'aide du roi Bruenor. Pas un seul conseiller de Lunargent, à l'exception de Fret, n'avait souhaité répondre à cet appel, et elle avait dû mener une longue et épuisante lutte verbale pour être autorisée à envoyer deux cents malheureux Chevaliers d'Argent à Castelmithral.

Qu'arrive-t-il à ma cité ? se demanda-t-elle, alors qu'elle volait, très haut à la verticale du désastre de Quatrepic. Lunargent avait acquis la réputation d'être un endroit parmi les plus généreux, défenseur des opprimés et champion du bien. Les chevaliers étaient partis à la guerre avec enthousiasme mais le problème ne venait pas d'eux, ils n'avaient jamais créé d'ennuis de ce point de vue.

Alustriel finit par comprendre que le problème trouvait son origine dans la classe bureaucratique confortablement établie, ces meneurs politiques devenus trop préoccupés par leur qualité de vie personnelle. Cela semblait désormais clair comme de l'eau de roche dans l'esprit de la Dame, qui, blessée, luttait toujours pour contrôler son chariot enchanté dans le ciel nocturne glacial, au-dessus de la bataille.

Elle savait que Bruenor et son peuple avaient du cœur, que Drizzt était quelqu'un de fondamentalement bon, et était

consciente de la valeur des solides hommes de Calmepierre. Ils méritaient qu'on se batte pour eux, elle en était convaincue. Même si Lunargent était totalement détruite au cours de cette guerre, ces peuples méritaient qu'on les défende car, en fin de compte, dans les annales que rédigeraient les historiens du futur, c'est ainsi que l'on jugerait Lunargent. Cette générosité aurait une valeur inestimable et serait le détail qui la distinguerait de tant d'autres royaumes mesquins.

Mais qu'arrivait-il à la cité d'Alustriel ? Celle-ci entrevoyait désormais mieux le cancer qui se développait dans ses propres rangs. Déterminée, elle décida alors qu'elle retournerait à Lunargent et traiterait ce mal. Mais pas là.

Elle devait pour le moment se reposer. Elle avait tenu son rôle de son mieux, peut-être au prix de sa vie, comme elle le pensa quand elle sentit un nouvel élancement douloureux dans son côté blessé.

Ses collègues regretteraient sa mort et soutiendraient que c'était du gâchis, vu la faible portée de cette guerre au service de Castelmithral.

Alustriel savait qu'il n'en irait pas ainsi. Elle savait de quelle façon elle serait finalement jugée, tout comme sa cité.

Sur une large corniche, elle parvint à poser tant bien que mal le chariot, dont elle fut éjectée au moment où le dweomer de feu se dissipa dans le néant.

Assise à même la roche, dans le froid, la Dame de Lunargent baissa les yeux sur le tumulte lointain, en contrebas. Elle ne prenait plus part au combat mais elle avait tenu son rôle.

Elle pouvait désormais mourir sans aucune culpabilité lui écrasant le cœur.

* * *

Brandissant bien haut ses épées jumelles maculées de sang, Berg'inyon fendit les rangs de ses drows, montés sur leurs lézards. Les elfes noirs se rassemblèrent derrière leur chef et progressèrent d'une colonne rocheuse à une autre, divisant ainsi le champ de bataille en deux, et même plus. La mobilité et la vivacité des chevaux, plus grands, jouaient en faveur des

chevaliers, mais les astucieuses tactiques des elfes noirs leur valurent de rapidement annihiler cet avantage.

Les chevaliers avaient le mérite de tuer autant de drows qu'ils déploraient de pertes, un exploit remarquable si l'on tenait compte de l'effectif supérieur et des dons de combattants des drows. Malgré cela, les rangs des chevaliers s'éclaircissaient nettement.

L'espoir fit alors son apparition sous la forme d'un gros magicien, juché sur une bête tenant autant du cheval que de la grenouille. Il se trouvait à la tête de ce qu'il restait des défenseurs de la face sud, des centaines d'hommes qui galopaient ou couraient… d'une bataille à une autre.

Les troupes de Berg'inyon furent bientôt repoussées sur toute la largeur de la vallée du Gardien, en direction du versant nord, ce qui permit aux chevaliers d'être de nouveau libres de s'enfuir.

Hélas, d'autres poursuivants survinrent par le sud, l'immense force composée de drows et de monstres humanoïdes, ainsi que les elfes noirs magiciens ayant survécu à l'incendie provoqué par Alustriel dans le bosquet.

Les rangs des défenseurs se reformèrent rapidement, tandis que les vaillants guerriers de Berg'inyon se rassemblaient derrière leur puissant chef et que les chevaliers de Besnell rejoignaient le groupe qui avait tenu bon dans la vallée du Gardien. Les Grands Cavaliers, guidés par Regweld, et les Cavaliers de Nesmé – en tout cas, ce qu'il restait de ces bataillons – rejoignirent peu après leurs camarades postés à l'ouest.

De la magie fut lâchée, du métal claqua contre du métal et hommes et bêtes poussèrent des cris de douleur, tandis que la brume s'épaississait de sueur et que le sol rocheux de la vallée s'assombrissait de sang.

Les défenseurs auraient voulu former une ligne compacte, mais cela les aurait rendus terriblement vulnérables face aux magiciens, aussi avaient-ils suivi Berkthgar, tout en furie, et plongé tête baissée dans la masse ennemie, acceptant de se noyer dans ce chaos total.

Sur sa monture, Berg'inyon grimpa jusqu'à mi-pente du

versant nord, loin au-dessus de la vallée, pour observer ce glorieux massacre. Le maître d'armes ne se souciait aucunement de ses camarades morts, parmi lesquels figuraient de nombreux elfes noirs et dont les cadavres déchiquetés jonchaient la vallée.

Cette bataille sera aisément remportée, songea-t-il. *Je prendrai la porte ouest de Castelmithral.*

Pour la gloire de la Maison Baenre.

* * *

Stompette Grifferâteau fut consternée quand, après avoir quitté la ville souterraine, elle parvint à la porte ouest de Castelmithral. Non pas par les rapports faisant état des cruels combats qui se déroulaient dans la vallée du Gardien, mais par le fait que les gardes nains ne se soient pas élancés pour aider les vaillants défenseurs.

Ils avaient reçu des ordres très clairs : ils devaient rester à l'intérieur du complexe afin de défendre les tunnels resserrés. Si cet accès était découvert par l'ennemi et les défenseurs refoulés, les nains étaient prêts à faire s'effondrer les galeries qui jouxtaient cette porte. Ces ordres, donnés par le général Dagna, le commandant en second après Bruenor, n'avaient pas prévu la bataille de la vallée du Gardien.

Bruenor avait élevé Stompette au rang de Haute Prêtresse de Castelmithral publiquement et avec grand tapage afin que sa position ne fasse de doute pour personne quand les combats auraient éclaté. Cette décision et cette cérémonie publique conféraient aujourd'hui à Stompette le pouvoir dont elle avait besoin et lui permirent de modifier les ordres. Les cinq cents nains chargés de garder la porte est, qui avaient été témoins du carnage de loin, horrifiés, furent ravis d'entendre les nouvelles instructions.

Un grondement se manifesta sous terre dans toute la vallée du Gardien, le frottement de la pierre contre la pierre. Du côté nord de la vallée, Berg'inyon s'accrocha à sa monture aux pattes collantes, espérant que l'animal ne serait pas éjecté de la paroi. Il écouta avec attention les échos, essayant d'en décrypter les motifs, puis se tourna vers le coin sud-est de la plaine.

Il y eut un éclat vif et aveuglant quand la porte ouest de Castelmithral s'ouvrit.

Le cœur du fils Baenre s'arrêta de battre un instant. Les nains lui ouvraient la route !

Ils jaillirent alors, des centaines de représentants du peuple barbu, et se précipitèrent au secours de leurs alliés, frappant leurs haches et leurs marteaux contre leurs boucliers étincelants, se déversant de cette porte qui n'avait plus rien de secret. Ils rejoignirent et dépassèrent les lignes de Berkthgar, puis fendirent par petits groupes les rangs gobelins, kobolds et drows, s'enfonçant de plus en plus dans la mêlée.

— Idiots ! murmura le maître d'armes Baenre, qui savait que le cours de la bataille ne serait pas modifié, même si mille ou deux mille autres nains surgissaient dans la vallée du Gardien.

Ils étaient intervenus car leur sens de l'honneur l'exigeait. Ils avaient ouvert leur porte et abandonné leur meilleur poste défensif parce que leurs oreilles ne pouvaient supporter les hurlements des hommes qui mouraient pour les défendre.

Que ces habitants de la surface sont faibles, songea le sinistre drow. À Menzoberranzan, on ne mêlait jamais courage et compassion.

Les nains enragés s'engagèrent violemment dans la bataille et se jetèrent sans retenue sur les drows et les gobelins. Stompette Grifferâteau, après ses exploits dans la ville souterraine, mena leur charge. Elle ne disposait plus de boulettes lumineuses mais s'en remettait désormais à son dieu et activait des enchantements destinés à illuminer la vallée du Gardien. Les elfes noirs ne tardèrent pas à contrer ses sorts, comme la naine s'y attendait, mais elle estimait que chaque drow se concentrant sur une sphère de ténèbres ne se battait plus, du moins pour un moment. Les magies de Moradin, Dumathoïn et Clangeddin se déversèrent librement à travers la prêtresse, qui eut la sensation de n'être qu'une intermédiaire, la connexion reliant les dieux à la surface.

Les nains se rassemblèrent autour de ses prières, qu'elle criait de tout son cœur en direction de ses dieux. D'autres défenseurs rejoignirent les nains et, soudain, commencèrent à reprendre le terrain perdu. L'idée d'une unique ligne défensive

ne semblait subitement plus aussi stupide.

Haut perché sur la paroi qui dominait la situation, Berg'inyon gloussa devant la futilité de cette réaction, certain que cette poussée n'était que temporaire et que les défenseurs de la porte ouest s'étaient lancés dans un dernier et inutile baroud d'honneur. Malgré cet afflux de défenseurs, les troupes de Berg'inyon restaient plusieurs fois plus nombreuses que leurs adversaires.

Le maître d'armes fit redescendre sa monture en bas de la paroi et rassembla ses soldats d'élite autour de lui, puis il se mit à réfléchir à la façon d'inverser cette poussée. La porte ouest céderait en même temps que la vallée du Gardien.

Et la vallée du Gardien serait prise dans l'heure, comme Berg'inyon, sûr de lui, l'assura à ses compagnons.

26
Grondement contre grondement

Les galeries principales donnant sur la porte inférieure de Castelmithral avaient été effondrées et bloquées mais l'armée d'invasion s'y était attendue. Même si les drows étaient pour la plupart ralentis dans les tunnels situés au-delà de cette porte, le complexe nain était sérieusement agressé. Même s'il n'avait reçu aucun rapport sur les combats qui se déroulaient à l'extérieur de la montagne, Uthegental imaginait parfaitement le carnage sur les pentes, nains et faibles humains mourant par flopées. Il estimait aussi que les deux accès de Castelmithral étaient désormais ouverts, la cavalerie de Berg'inyon envahissant les tunnels supérieurs.

Cette idée agaçait considérablement le puissant maître d'armes des Barrison del'Armgo. Si Berg'inyon était entré dans Castelmithral et que Drizzt s'y trouvait, le renégat risquait d'être défait par le fils de la Maison Baenre. C'est pour cette raison qu'Uthegental, suivi par une demi-douzaine de soldats d'élite, cherchait dans les étroits boyaux le chemin qui le conduirait jusqu'à la porte souterraine de Castelmithral. Ces tunnels étaient sans doute ouverts, les elfes noirs surgissant de la ville souterraine pour dégager la voie.

Le maître d'armes et son escorte parvinrent à la caverne qui avait précédemment servi de poste de commandement à Bruenor. L'endroit était désormais désert : seuls quelques parchemins et fragments de papier issus de préparations de prêtres indiquaient encore qu'il avait été occupé récemment. Après la chute des tunnels et l'effondrement de plusieurs parties de la caverne de Tunult – ainsi que de nombreuses galeries latérales, parmi lesquelles la principale, celle qui menait directement à cette cavité –, les troupes souterraines de

Bruenor avaient manifestement été dispersées et coupées de tout commandement central.

Uthegental traversa cette place d'un pas pressé sans vraiment y penser, suivi par la bande de drows progressant à vive allure dans ces tunnels globalement orientés vers l'est. Ils parvinrent un peu plus tard à une bifurcation et remarquèrent de très vieux ossements, les restes d'un géant à deux têtes affaissé contre la paroi : de façon ironique, une victime de Bruenor, morte des siècles plus tôt. Cet embranchement était un détail plus préoccupant.

Irrité par ce nouveau frein, Uthegental envoya des éclaireurs à gauche et à droite, avant de s'engager avec le reste de ses soldats sur la droite, dans le boyau qui semblait conduire vers l'est.

Il soupira, soulagé d'avoir probablement enfin trouvé la porte souterraine, quand son éclaireur revint accompagné d'une autre drow, une prêtresse.

— Salutations, maître d'armes de la Deuxième Maison, dit la prêtresse, avec davantage de respect que l'on en accordait généralement aux simples mâles.

— Que fais-tu dans ces tunnels ? demanda-t-il. Nous sommes encore loin de la ville souterraine.

— Plus encore que tu le penses, répondit la prêtresse, qui jeta un regard dédaigneux à l'est et à cette interminable galerie qui s'achevait sur la porte souterraine. Cette voie n'est pas dégagée.

Uthegental laissa échapper un grondement sourd. Les elfes noirs auraient déjà dû se rendre maîtres de la ville souterraine et avoir ouvert de nouveaux passages. Il avança vers la drow, d'une allure vive qui trahit sa colère.

— Tu ne passeras pas, insista-t-elle.

Il se retourna, aussi furieux que si elle l'avait frappé au visage.

— Nous attaquons cette porte depuis une heure, expliqua la drow. Une semaine aura le temps de s'écouler avant que nous franchissions cette barricade. Les nains la défendent parfaitement.

— *Ultrin sargtlin !* rugit-il, criant son titre préféré afin de rappeler sa réputation à la prêtresse.

Même si Uthegental avait largement mérité cette qualification de « guerrier suprême », l'elfe noire ne parut pas impressionnée.

— Cent drows, cinq magiciens et dix prêtresses ne sont pas venus à bout de cette porte, dit-elle calmement. Les nains répondent à notre magie avec de grandes lances et des boules enflammées. De plus, le tunnel qui débouche sur la porte est étroit et truffé de pièges, aussi bien défendu que la Maison Baenre. Sur les vingt minotaures qui s'y sont engouffrés, la dizaine qui a franchi ces obstacles a été accueillie par des nains enragés, qui ont surgi de petites niches dissimulées. Ces vingt minotaures ont été massacrés en quelques minutes.

» Tu ne passeras pas. (La prêtresse s'exprimait sur un ton factuel, en aucun cas insultant.) Aucun de nous n'y parviendra tant que ceux qui sont entrés dans le complexe nain n'attaqueront pas les défenseurs de la porte par l'autre côté.

Uthegental eut soudain envie d'assommer cette drow, en grande partie parce qu'il était d'accord avec elle.

— Pourquoi cherches-tu à entrer dans le complexe ? demanda-t-elle ensuite, de façon plutôt inattendue.

Uthegental lui jeta un regard soupçonneux et se demanda si elle mettait en doute son courage. Pourquoi ne voudrait-il pas se mêler aux combats, après tout ?

— Des rumeurs prétendent que ta proie désignée se nomme Drizzt Do'Urden, poursuivit la prêtresse. (L'expression d'Uthegental, auparavant dubitative, se fit intriguée.) D'autres rumeurs assurent que le renégat se trouve dans les tunnels situés à l'extérieur de Castelmithral, dans lesquels il traque et tue beaucoup de drows, accompagné de sa panthère.

Uthegental se passa la main dans sa chevelure hérissée et se retourna vers l'ouest, en direction de l'invraisemblable dédale de tunnels qu'il venait de laisser derrière lui, puis sentit son corps submergé par un flux d'adrénaline, un picotement qui durcit ses muscles et verrouilla ses traits sur une mine sinistre. Il savait que dans les galeries externes opéraient de nombreux groupes ennemis, des bandes éparses fuyant la caverne aux sept cavités où la première bataille s'était déroulée. Avec ses compagnons, ils avaient croisé et exterminé un tel groupe de

nains au cours du trajet qui les avait menés ici.

À présent qu'il y réfléchissait, le fait d'imaginer Drizzt à l'extérieur semblait logique à Uthegental. Le renégat ayant très probablement participé à la bataille de la caverne aux sept cavités, pourquoi se serait-il ensuite enfui vers Castelmithral ?

Drizzt était un chasseur, un ancien chef de patrouille, un guerrier qui avait survécu une décennie durant dans l'impitoyable Outreterre, seul avec sa panthère magique. Ce n'était pas un mince exploit et Uthegental le respectait pour cela.

En effet, à présent que cette prêtresse lui avait fait part de ces rumeurs, Uthegental trouvait logique que Drizzt se soit dirigé vers l'extérieur, quelque part dans les tunnels qui filaient vers l'ouest, vagabondant et tuant. Le drow éclata de rire et repartit par là où il était arrivé sans offrir aucune explication.

La prêtresse et les soldats, qui lui emboîtèrent le pas, n'en avaient pas besoin.

Le maître d'armes de la Deuxième Maison était en chasse.

* * *

— Nous sommes en train de l'emporter, déclara Matrone Baenre.

Personne autour d'elle – que ce soit Methil ou Jarlaxle, Matrone Zeerith Q'Xorlarrin, de la Quatrième Maison, ou Auro'pol Dyrr, Mère Matrone de la Maison Agrach Dyrr, désormais située au cinquième rang de la hiérarchie, Bladen'Kerst ou Quenthel Baenre – ne contesta cette affirmation sèche.

Crasseux et meurtri, les poignets fermement liés par de fines chaînes si puissamment enchantées que même un géant n'aurait pu les briser, Gandalug Marteaudeguerre s'éclaircit la voix d'une façon clairement jubilatoire. L'attitude du nain tenait davantage de la fanfaronnade que de la sincérité car il portait une lourde responsabilité sur les épaules. Malgré la défense héroïque de son peuple, les elfes noirs étaient entrés dans la ville souterraine, et ce grâce à lui et sa connaissance des itinéraires secrets. Bien que conscient que personne n'était capable de

résister aux intrusions d'un illithid, le vieux nain ne pouvait se débarrasser d'une culpabilité bel et bien présente. Ni s'empêcher de penser qu'il ne s'était pas montré suffisamment fort.

Quenthel avança avant que Bladen'Kerst réagisse et frappa le prisonnier entêté dans le dos ; ses ongles laissèrent des lignes sanguinolentes.

Gandalug ricana encore et cette fois, Bladen'Kerst le frappa avec son fouet à cinq têtes de serpent, un coup qui contraignit le nain à s'agenouiller.

— Assez ! gronda Matrone Baenre à l'adresse de ses filles, non sans laisser paraître un soupçon de frustration.

Tous ici savaient – y compris Baenre, malgré ce qu'elle venait d'affirmer – que la guerre ne se déroulait pas conformément au plan prévu. Les éclaireurs de Jarlaxle leur avaient appris qu'un embouteillage s'était formé près de la porte souterraine de Castelmithral et que l'accès, à la surface, avait été bloqué peu après avoir cédé, ce qui avait coûté de nombreuses vies drows. Les communications magiques qu'entretenait Quenthel avec son frère lui avaient révélé que les combats faisaient toujours rage sur les pentes sud et ouest de Quatrepic et que leurs armées n'avaient pas encore réussi à approcher la porte ouest de la surface. Quant à Methil, qui avait perdu ses deux compagnons illithids, il avait transmis par télépathie à Matrone Baenre l'information selon laquelle la bataille de la ville souterraine n'était pas encore gagnée, loin de là.

La victoire prédite par Baenre n'était cependant pas une idée totalement farfelue, chacun ici le savait, et l'assurance de la Mère Matrone n'était pas uniquement de façade. La bataille en cours à l'extérieur de la montagne n'était pas terminée, mais Berg'inyon avait assuré à Quenthel que cela ne tarderait plus. Et vu la puissance de la force déployée aux côtés de son frère, la drow n'avait aucune raison de douter de ses paroles.

Certes, beaucoup d'éléments avaient trouvé la mort dans ces tunnels, mais les pertes avaient été principalement des esclaves humanoïdes et non des elfes noirs. D'un autre côté, les nains sortis de leur complexe quand le tunnel s'était effondré étaient désormais contraints de suivre des tactiques de traque et

d'esquive, un type de lutte qui favorisait à coup sûr les discrets elfes noirs.

— Les galeries inférieures seront bientôt toutes sous contrôle, précisa Matrone Baenre.

Il s'agissait là d'une évidence, si l'on considérait le simple fait que ce groupe, qui ne voulait risquer aucune mauvaise rencontre, s'était de nouveau mis en route. La force d'élite qui escortait Baenre était responsable de l'avancée et de la protection de la Première Mère Matrone. Ses membres ne permettaient pas la moindre progression à Baenre tant que les tunnels qui se présentaient devant eux n'étaient pas sécurisés.

— La zone située à l'air libre autour de Castelmithral sera également bientôt sous contrôle, poursuivit Baenre. Les deux accès en surface du complexe seront pris.

— Et sans doute effondrés, osa ajouter Jarlaxle.

— Ce qui coincera les nains dans leur trou, conclut aussitôt la Mère Matrone. Nous concentrerons alors nos forces sur la porte souterraine : nos magiciens et nos prêtresses trouveront et ouvriront de nouvelles voies dans les boyaux du complexe, ce qui nous permettra de nous infiltrer dans les rangs ennemis.

Jarlaxle – comme les autres – abonda dans le sens de ce raisonnement. Néanmoins, ce qu'envisageait Baenre prendrait un certain temps, or un siège qui s'éternise n'avait jamais fait partie du plan. Cette idée ne plaisait à aucun des personnages qui entouraient Matrone Baenre, notamment les deux autres Mères Matrones. Baenre avait insisté pour les faire venir, aussi avaient-elles obéi, malgré les changements cruciaux intervenus dans la hiérarchie de leurs Maisons et de la cité. En échange de la présence des deux Mères Matrones à cette longue marche, les Maisons Xorlarrin et Agrach Dyrr avaient été autorisées à laisser la quasi-totalité de leurs soldats chez eux, alors que les autres Maisons, en particulier les autres Maisons régnantes, avaient dû envoyer pas moins de la moitié de leurs effectifs d'elfes noirs. L'armée était censée être partie pour quelques mois, période durant laquelle les Quatrième et Cinquième maisons n'auraient rien à redouter.

Zeerith et Auro'pol avaient d'autres soucis en tête ; elles s'inquiétaient au sujet d'éventuelles luttes de pouvoir au sein de

leurs familles. La hiérarchie de toute Maison drow, peut-être à l'exception des Baenre, était toujours hésitante, et les deux Mères Matrones savaient que si elles restaient trop longtemps absentes, elles seraient peut-être remplacées à leur retour.

Elles échangèrent un regard inquiet et des expressions dubitatives qui n'échappèrent pas à Jarlaxle, comme toujours très observateur.

Le groupe de combat de Baenre poursuivit sa route, lentement mais avec détermination, les trois Mères Matrones juchées sur leurs disques dérivants flottants, entourées par les deux filles Baenre – qui tiraient le nain – et l'illithid, qui semblait glisser plutôt que marcher, les pieds cachés sous sa longue et pesante robe. Peu de temps après, Matrone Baenre déclara qu'ils trouveraient une caverne appropriée où ils dresseraient une salle du trône centrale, d'où elle dirigerait les combats incessants.

Ces paroles confirmaient que cette guerre serait longue. Zeerith et Auro'pol, décontenancées, échangèrent un nouveau regard.

Bladen'Kerst plissa les yeux en les observant en silence d'un air menaçant.

Jarlaxle ne manqua rien de tout cela et nota chaque détail susceptible de provoquer de sérieux problèmes à Matrone Baenre.

Puis il s'inclina et s'excusa, avant d'expliquer qu'il devait rejoindre sa bande et essayer de recueillir d'autres informations capitales.

Baenre le congédia d'un signe de la main sans y penser plus d'une seconde, contrairement à l'un des personnages de l'escorte, qui ne se montra pas si désinvolte.

— *Tes mercenaires et toi allez vous enfuir*, entendit soudain et de façon inattendue Jarlaxle dans son esprit.

Les pensées du mercenaire s'embrouillèrent et, pris à l'improviste, il ne put s'empêcher de répondre de façon télépathique que l'idée de déserter la guerre lui avait en effet traversé l'esprit. Plus proche du désespoir qu'il l'avait jamais été, il regarda par-dessus son épaule le visage dépourvu d'expression de l'illithid indiscret.

— *Prends garde à Baenre, si elle revient*, transmit simplement Methil, qui poursuivit son chemin avec Baenre et les autres.

Jarlaxle resta immobile un long moment après le départ du groupe et médita sur l'insistance de la dernière communication de l'illithid. Vu la façon dont ce message lui avait été transmis, il finit par estimer que Methil n'informerait pas Baenre de sa loyauté vacillante.

Il s'adossa contre une paroi rocheuse et se mit à réfléchir intensément sur ses prochaines actions. Si l'armée drow restait unie, Baenre finirait par l'emporter : de cela au moins il ne doutait pas. Les pertes seraient plus importantes qu'initialement prévu – c'était déjà le cas –, mais cela n'entraverait guère la conquête de Castelmithral et des richesses qu'il promettait.

Que devait donc faire Jarlaxle ? Cette question perturbante agitait encore les pensées du mercenaire quand il retrouva quelques lieutenants de Bregan D'aerthe. Tous étaient porteurs de nouvelles selon lesquelles l'embouteillage survenu près de la porte souterraine était toujours d'actualité, et ils ajoutèrent que de très nombreux elfes noirs et esclaves avaient été tués dans les tunnels extérieurs, victimes de bandes de nains ou de leurs alliés errant de tous les côtés.

Les nains se défendaient et se battaient très bien.

Jarlaxle prit sa décision et la transmit en silence à ses lieutenants grâce au complexe code gestuel. Bregan D'aerthe ne déserterait pas, pas encore, mais ses éléments ne participeraient plus aux attaques de première ligne afin de ne plus faire prendre de risques à leurs éclaireurs.

— Évitez les combats, ordonnèrent les doigts de Jarlaxle, ce à quoi les soldats rassemblés répondirent par un hochement de tête. On s'écarte de la mêlée et on observe, rien de plus.

— Jusqu'à ce que Castelmithral soit pris, supposa un des drows.

Son chef acquiesça.

— Ou jusqu'à ce que cette guerre devienne vaine, répondit-il.

À en juger par son expression, il était évident que le mercenaire prenait au sérieux ses dernières paroles.

* * *

Gaspard et sa bande arpentaient les tunnels les uns après les autres, de plus en plus frustrés car ils ne trouvaient pas de drows ni même de kobolds à frapper.

— On est où, par les Neuf Enfers ? s'interrogea le guerroyeur effréné.

Aucune réponse ne lui fut offerte, ce qui lui parut logique quand il y réfléchit. Il connaissait ces boyaux mieux que quiconque parmi ses soldats ; s'il n'avait pas la moindre idée de l'endroit où ils se trouvaient, les autres étaient à coup sûr perdus.

Cela ne gênait pas tant que ça Pointepique. Avec sa bande de fous furieux, ils ne se souciaient guère de leur localisation tant qu'ils avaient quelque chose à combattre. Le manque d'ennemis était le réel problème.

— Faites du bruit ! rugit Gaspard.

Les membres de la Brigade Tord-boyaux se précipitèrent sur les parois de l'étroite galerie et se mirent à abattre leurs marteaux sur la roche, ce qui produisit un vacarme tel que la moindre créature présente dans un rayon de deux cents mètres aurait aisément deviné la position des nains.

Resté debout au milieu du tunnel, le pauvre Bidderdoo Harpell, emporté par la bande de nains suicidaires la plus insensée, se servait de sa gemme luisante pour essayer de mettre de l'ordre dans les quelques parchemins restants de son grimoire, à la recherche d'un sort, n'importe lequel… même s'il avait une préférence pour une incantation qui lui ferait quitter cet endroit !

Le tapage se poursuivit plusieurs minutes durant avant que Pointepique, agacé, ordonne à ses nains de s'aligner. Ils se remirent aussitôt en route. Ils passèrent sous une arche naturelle puis suivirent deux courbes et débouchèrent sur un passage plus large et aux parois plus verticales, un tunnel dont les murs avaient été travaillés et le sol égalisé. Gaspard claqua des doigts quand il se rendit compte qu'ils étaient arrivés au coin sud-ouest de Castelmithral. Il connaissait ces lieux et savait

qu'il trouverait une position défensive naine après le virage suivant. Il s'élança, en tête de la bande, et entreprit d'escalader une barricade qui atteignait presque le plafond, tout en espérant trouver de nouveaux alliés à « enrôler » dans son groupe qui semait la terreur.

Il s'arrêta net et son sourire s'effaça quand il parvint au sommet de l'obstacle.

Dix nains étaient étendus, morts, sur le sol en pierre, au milieu d'un amas de gobelins et d'orques déchiquetés.

Il bascula de l'autre côté de la barricade et se réceptionna brutalement avant de se relever d'un bond, puis il avança au milieu du carnage, secouant la tête. Cette position était solidement fortifiée, avec cette immense barricade derrière lui et une autre, plus petite, de l'autre côté, à l'endroit où la galerie tournait brusquement vers la gauche.

Contre cette paroi de gauche, juste avant un tunnel latéral, était installé un étrange dispositif, une redoutable catapulte naine, dont le puissant bras s'actionnait sur le côté et non pas par le dessus, comme sur les catapultes classiques. Ce bras était tiré en arrière et prêt à être actionné, mais Gaspard remarqua instantanément qu'il ne restait plus de munitions ; les valeureux nains s'étaient défendus jusqu'au dernier.

L'odeur des projectiles et les ombres vacillantes provoquées par les nombreuses flammèches encore présentes, le guerroyeur effréné devina avant même de jeter un coup d'œil de l'autre côté de la courbe que de nombreux, très nombreux cadavres ennemis jonchaient le tunnel au-delà de ce point.

— Ils ont trouvé une belle mort, dit-il à ses soldats quand, avec Bidderdoo, ils eurent franchi la première barricade et se furent approchés des cadavres.

L'attaque survint de la courbe, vive et silencieuse ; quelques elfes noirs se précipitèrent, épées brandies.

La Brigade Tord-boyaux aurait alors connu une fin rapide si Bidderdoo Harpell n'avait pas été sur ses gardes, et s'il n'avait pas mis la main sur la dernière page utilisable de son grimoire. Heureusement, le magicien lança son sort et fit apparaître une sphère de lumière éclatante qui aveugla les drows.

Surpris, ces derniers hésitèrent juste un instant, ce qui suffit

aux nains pour réagir. L'élément de surprise envolé, cet affrontement se réduisit alors à sept nains contre cinq elfes noirs ou, plus précisément, sept guerroyeurs effrénés contre cinq elfes noirs. Pire encore pour les drows, ces guerroyeurs effrénés étaient entourés de cadavres des leurs.

Ils frappèrent, donnèrent des coups de pied, sautèrent, hurlèrent et donnèrent des coups de tête sans retenue, sans se soucier des coups reçus et se battant pour faire la fierté de leur chef, le plus enragé d'entre eux. Ils écrasèrent deux drows, puis un nain quitta la mêlée et s'élança le long de la courbe en rugissant.

Pointepique parvint à détourner sur le côté un ennemi, dont il attrapa l'épée virevoltante avec un gantelet métallique avant, de l'autre, de frapper le drow sans que celui-ci ait le temps de se servir de son autre épée.

La tête de l'elfe noir explosa littéralement sous la force du gant hérissé de pointes, Gaspard, plus enragé que jamais, allant jusqu'à plonger le poing dans le crâne de la maudite créature.

Il la frappa encore, puis une troisième fois, et jeta le corps brisé près des quatre autres cadavres drows. Quand il leva les yeux sur ses soldats maculés de sang frais, Pointepique remarqua aussitôt que l'un d'eux avait disparu et que Bidderdoo tremblait violemment, ses dents claquant bruyamment. Un cri de douleur, provenant du passage latéral, glaça le sang du solide Gaspard Pointepique, alors sur le point d'interroger le magicien. Le nain se précipita.

Le carnage qu'il découvrit dans le couloir long de quinze mètres était encore plus total que ce qu'il avait imaginé. Des dizaines de cadavres humanoïdes gisaient à terre et plusieurs petits feux brûlaient encore, allumés par la violence des tirs de la catapulte.

Gaspard vit une silhouette massive de l'autre côté du passage. Malgré l'ombre qui recouvrait ce nouveau venu, le nain devina qu'il s'agissait d'un elfe noir, sans doute le plus immense qu'il ait jamais vu. Ce drow était armé d'un énorme trident, sur les pointes duquel était embroché, se tortillant encore en ses derniers instants de vie, le guerroyeur effréné manquant de la brigade. Un autre drow survint derrière le gigantesque maître

d'armes mais Pointepique le remarqua à peine, comme il se fichait éperdument qu'une centaine d'autres de ces créatures le suivent.

Il poussa un rugissement de protestation mais ne chargea pas. Dans un de ses rares moments où l'intelligence prenait le dessus sur la fureur, il recula d'un bond derrière le coin.

— Qu'y a-t-il, guerroyeur super effréné ? beuglèrent en chœur trois nains.

Pointepique ne répondit pas et sauta dans le réceptacle de la catapulte, puis il trancha net la corde de détente avec son gantelet hérissé de pointes.

Uthegental Armgo s'était tout juste débarrassé de sa victime gênante quand le bras latéral de la catapulte fut libéré, projetant ainsi Gaspard dans le tunnel. Le maître d'armes écarquilla les yeux et poussa un hurlement quand Pointepique surgit, lui aussi criant à tue-tête. L'espace d'une fraction de seconde, Uthegental regretta de ne plus porter le nain mort, dont il aurait alors pu se servir comme d'un bouclier. Suivant son instinct, le guerrier réagit de la meilleure façon possible ; il empoigna son compagnon drow le plus proche par le col de son *piwafwi* et le lança devant lui.

La pointe du casque de Gaspard – suivie par la moitié de sa tête – frappa de plein fouet le malheureux elfe noir et le traversa suffisamment pour également blesser Uthegental.

Le maître d'armes se dégagea de cet amas, tandis que Pointepique se débarrassait du drow tué. Ils se jetèrent alors violemment l'un sur l'autre, rage contre rage, grondement contre grondement. Le nain toucha plusieurs fois son adversaire mais ce dernier, si fort et si doué, le contra cruellement.

Recevant un coup de la base du manche du trident en plein visage, Gaspard tituba en arrière, quelque peu étourdi, avant de prendre conscience, horrifié, qu'il venait d'offrir à son redoutable adversaire suffisamment de recul pour l'embrocher.

C'est alors qu'une bête argentée, un immense loup dressé sur ses pattes arrière, se jeta sur Uthegental par le côté et le plaqua à terre.

Pointepique secoua vivement la tête pour reprendre ses esprits, puis se tourna vers ce nouveau monstre, non sans une

certaine appréhension. Il jeta ensuite un coup d'œil derrière lui et vit ses nains accourir, tous pointant du doigt le loup en hurlant de joie.

— Bidderdoo…, marmonna-t-il en comprenant la vérité.

Uthegental repoussa le loup-garou Harpell et se releva d'un bond, pour être agressé par Pointepique, qui lui sauta dessus avant même qu'il ait retrouvé son équilibre.

Un autre nain l'imita, aussitôt suivi par un troisième, un quatrième et le reste de la Brigade Tord-boyaux.

Uthegental se mit à pousser des cris enragés et, soudain, il donna l'impression d'avoir la force d'un géant. Il se redressa, des nains accrochés partout à lui, et écarta les bras pour en arracher ses agresseurs et les jeter comme de simples rongeurs.

Pointepique le frappa en pleine poitrine, un coup qui aurait tué net une vache de bonne taille.

Uthegental lâcha un grognement et frappa le nain d'un revers de la main qui le propulsa trois mètres plus loin.

— T'es un bon, reconnut Gaspard, chancelant, avant de se redresser sur un genou, tandis que le drow approchait.

Pour la première fois de sa vie insensée, à l'exception, peut-être de celle où il avait attaqué Drizzt par erreur, Gaspard Pointepique comprit qu'il était surclassé – il comprit que sa brigade entière était surclassée ! – et crut sa dernière heure venue. Ses soldats gisaient au sol, gémissant, et aucun d'eux n'était en mesure d'arrêter ce drow incroyablement puissant.

Au lieu d'essayer de se relever, Gaspard se mit à hurler et se jeta en avant, toujours à genoux. Il ne se redressa qu'à la dernière seconde et propulsa tout son poids dans un crochet du droit.

Uthegental intercepta le poing à mi-parcours et le bloqua net. Le drow referma sa main libre sur le visage du nain et commença à plier le pauvre guerroyeur effréné en arrière.

Le regard braqué sur le visage crispé de l'elfe noir à travers les doigts écartés de ce dernier, Pointepique trouva la force de frapper l'avant-bras de son ennemi de la main gauche.

Uthegental parut ne pas s'en soucier.

Gaspard se mit à gémir.

Puis, soudain, le maître d'armes rejeta la tête en arrière.

Le nain songea que le drow était sur le point de pousser un rugissement victorieux, et pourtant aucun son ne sortit de sa bouche, pas le moindre bruit, jusqu'à ce qu'il émette quelques gargouillis, quelques secondes plus tard.

Le guerroyeur effréné se hâta de se dégager quand il sentit la prise de l'elfe noir se relâcher, puis il comprit ce qui s'était passé quand il se redressa. Surgissant par-derrière, le loup-garou argenté avait mordu la nuque d'Uthegental. Bidderdoo ne relâchait pas son étreinte, la pression de son immense gueule broyant vertèbres et nerfs.

Les deux combattants conservèrent cette macabre posture quelques interminables secondes, puis les guerroyeurs effrénés encore conscients formèrent un cercle autour d'eux, s'émerveillant de la force de la mâchoire de Bidderdoo et du fait que le guerrier drow tenait encore sur ses jambes.

Un craquement net se fit entendre et Uthegental fut saisi d'une violente convulsion. Puis il s'écroula, le loup toujours juché sur lui et maintenant sa prise.

— Y faut absolument qu'y m'montre comment y fait ça, dit Gaspard, stupéfait, en désignant le magicien.

Cramponné à sa proie, Bidderdoo n'entendit rien.

27
La nuit la plus longue

Belwar percevait les échos, les infimes vibrations dans l'épaisse roche qu'aucun habitant de la surface n'aurait jamais remarquées. Les trois cents autres svirfnebelins les entendaient également. Ainsi vivaient les gnomes des profondeurs, qui communiquaient fréquemment en faisant légèrement vibrer la pierre des tunnels de l'Outreterre. Les bruits qu'ils avaient remarqués étaient de constants échos et n'avaient rien de commun avec la considérable explosion qu'ils avaient entendue deux heures plus tôt, laquelle avait été suivie du grondement occasionné par l'effondrement de tout un réseau de galeries. En écoutant avec soin ce nouveau bruit, qui suivait un rythme plutôt étrange, les guerriers svirfnebelins chevronnés devinèrent ce dont il s'agissait. Une bataille avait éclaté, une bataille de grande envergure, et pas très loin de là.

Belwar s'entretint à plusieurs reprises avec ses commandants alors qu'ils progressaient lentement sur ce terrain qui ne leur était pas familier et tentaient de suivre ces curieuses vibrations. Il n'était pas rare qu'un svirfnebelin posté sur les côtés de la troupe, ou bien à la pointe, donne de légers coups de marteau sur la roche afin d'en déterminer la densité. Se diriger à l'aide d'échos était délicat car la densité de la pierre n'était jamais uniforme et les vibrations souvent faussées. Les svirfnebelins, pourtant sans doute les meilleurs suiveurs d'échos du monde, se trompèrent ainsi plus d'une fois de chemin au cours de leur progression.

Ils comptaient toutefois dans leurs rangs quelques personnages aussi déterminés que patients et, après de longues minutes frustrantes, un prêtre nommé Suntunavick se présenta devant Belwar et Firble et leur annonça, sûr de lui, qu'ils se

trouvaient aussi près du bruit que le permettaient ces tunnels.

Les deux anciens suivirent le prêtre jusqu'à l'endroit précis et posèrent l'un après l'autre l'oreille contre le sol. Le bruit était en effet net et relativement parlant.

Et constant, comme le remarqua Belwar, quelque peu dérouté puisqu'il ne s'agissait pas des échanges de coups d'un combat ni des échos qu'ils avaient entendus plus tôt. En tout cas, il y avait au moins autre chose en plus.

Suntunavick répéta au très vénérable maître-terrassier qu'ils se trouvaient au bon endroit ; on distinguait le vacarme familier d'une bataille, mêlé à ce bruit plus régulier.

Belwar se tourna vers Firble, qui hocha la tête, puis vers Suntunavick. Il posa le doigt sur un point précis du sol puis s'écarta pour que Suntunavick et les autres prêtres puissent s'y rassembler.

Ils commencèrent leur incantation, un chant grinçant, sourd et apparemment sans signification, tandis que de temps à autre un prêtre jetait une poignée d'une substance boueuse sur la roche.

Quand cette invocation atteignit son point culminant, Suntunavick se précipita contre une paroi, les mains tendues devant lui et les paumes fermement pressées l'une contre l'autre. Avec un cri de ravissement, le petit gnome planta les doigts droit dans la pierre. Il lâcha ensuite un grognement et les muscles de ses bras et de ses épaules se contractèrent quand il créa une brèche dans le mur, qu'il ouvrit comme si la pierre n'était pas plus résistante qu'une lourde tenture.

Puis il fit un bond en arrière, aussitôt imité par les autres, quand l'écho se mua en un rugissement et que la fine vapeur d'une chute d'eau se déploya autour d'eux.

— C'est la surface…, murmura Firble, qui eut toutes les difficultés du monde à reprendre son souffle.

C'était bien la surface, en effet, cependant ce déluge d'eau ne ressemblait ni à ce que les gnomes s'étaient imaginé de ce monde, ni aux descriptions issues des nombreuses légendes qu'ils avaient entendues au sujet de cet étrange univers. Quantité d'éléments de ce détachement songèrent à rebrousser chemin sans plus attendre, mais Belwar, qui avait parlé avec

Drizzt pas si longtemps auparavant, devina que cette manifestation sortait de l'ordinaire.

De son bras qui se terminait par une hache, il attrapa une corde à sa ceinture et la tendit à Firble, à qui il demanda de la lui accrocher autour de la taille. Le conseiller obtempéra, puis il s'empara de l'autre bout et s'arc-bouta fermement.

Sans un signe d'hésitation, le courageux Belwar s'engagea dans la fissure et plongea dans le voile brumeux. Il atteignit la chute d'eau, puis une corniche qui la contournait, et enfin, il leva les yeux vers les étoiles.

Des milliers d'étoiles !

Aussi émerveillé qu'effrayé, le gnome sentait son cœur battre à tout rompre. Il contemplait le monde de la surface, la plus grande caverne, dont il était impossible de toucher le dôme.

Cet instant de méditation et d'admiration fut de courte durée, rapidement chassé par les nets échos de la bataille. Belwar n'avait pas débouché dans la vallée du Gardien mais il discernait les lueurs des combats, les flammes des torches et des enchantements. Il entendait également les claquements du métal contre le métal, ainsi que les hurlements familiers des mourants.

Menés par Belwar, les trois cents svirfnebelins s'extirpèrent des cavernes et se lancèrent dans une marche silencieuse vers l'est. Ils trouvèrent sur leur chemin de nombreuses zones apparemment infranchissables, mais un élémentaire allié, invoqué par les prêtres gnomes, leur ouvrit la route. Quelques minutes plus tard, ils aperçurent le champ de bataille, et la mêlée dans la vallée brumeuse ; des cavaliers en armure et des drows montés sur des lézards, des maudits gobelins et kobolds, ainsi que des humains immenses, deux fois plus grands que le plus grand svirfnebelin.

C'est alors que Belwar hésita, prenant pleinement conscience que ses trois cents soldats allaient se jeter dans une bataille où sévissaient déjà des milliers de guerriers et dans laquelle ils n'avaient aucun moyen de deviner qui était en train de l'emporter.

— C'est pour ça que nous sommes venus, murmura Firble dans l'oreille du maître-terrassier.

Belwar se tourna vers son compagnon, qui faisait preuve d'un courage inhabituel.

— Pour Blingdenpierre, ajouta Firble.

Belwar ouvrit la route.

* * *

Drizzt retenait son souffle, comme tous ses amis, jusqu'à Guenhwyvar, qui se montra suffisamment sage pour réprimer un grondement instinctif.

Les cinq compagnons étaient blottis sur une étroite saillie perchée en hauteur dans un large tunnel, tandis qu'une colonne de drows, en nombre infini, passait, une file qui semblait ne jamais devoir se terminer.

Deux mille ? se demanda Drizzt. *Cinq mille ?* Il était impossible de le deviner. Ils étaient trop nombreux et il ne pouvait raisonnablement tendre la tête et tenter d'en établir le compte. Quoi qu'il en soit, il avait compris que le gros des troupes drows s'était rassemblé et progressait avec un objectif unique. Cela ne pouvait que signifier que la voie avait été dégagée, au moins jusqu'à la porte souterraine de Castelmithral. Il reprit espoir quand il songea à cet accès et aux nombreuses astucieuses défenses dressées dans cette zone, qui arrêteraient cette force, si puissante soit-elle. Les cadavres, nains comme drows, s'empileraient dans les tunnels voisins.

Drizzt osa pencher légèrement la tête pour regarder au-delà de Guenhwyvar, plaquée contre la paroi près de lui, en direction de Bruenor, inconfortablement coincé entre l'arrière-train de la panthère et le mur. Il esquissa presque un sourire à la vue de ce spectacle et songea qu'il aurait intérêt à se remettre rapidement en route après le passage de la colonne drow, sans quoi Bruenor finirait par jeter la panthère par-dessus le rebord de la corniche, entraînant son maître avec elle.

Ce sourire s'estompa avant même d'être apparu ; Drizzt n'avait pas le cœur à cela à cause des doutes qui l'assaillaient. Il se demanda encore s'il avait bien fait de conduire Bruenor ici. Ils auraient pu retourner à la porte avec les nains croisés quelques heures plus tôt ; le roi de Castelmithral aurait alors été

à sa place au milieu de son armée. Drizzt ne sous-estimait pas l'importance de la présence du fougueux Bruenor dans la défense de ce passage, ainsi que dans celle de la ville souterraine. Chaque nain de Castelmithral aurait chanté un peu plus fort et se serait battu avec un peu plus de cœur, sachant que le roi Bruenor Marteaudeguerre se trouvait non loin de là, rallié à la cause et traçant la route avec sa puissante hache.

Les plans de Drizzt avaient séparé Bruenor des siens et, à présent, le drow se demandait s'il n'avait pas agi de façon égoïste. Parviendraient-ils seulement à trouver les chefs ennemis ? Les prêtresses à la tête de cette armée étaient probablement bien cachées et se servaient sans doute de leur magie à distance, dirigeant leurs forces avec aussi peu de compassion que si ces soldats avaient été des pions sur un échiquier géant.

La Mère Matrone, ou tout autre drow commandant cette armée, ne prendrait aucun risque personnel car c'était ainsi qu'agissaient les elfes noirs.

D'un coup, perché et accroupi sur cette saillie, Drizzt Do'Urden se sentit extrêmement stupide. Ils traquaient la tête, comme il l'avait expliqué à Bruenor, mais la tête ne serait pas facile à dénicher, et étant donné la taille de l'armée qui avançait en contrebas, en direction de Castelmithral, Drizzt, Bruenor et leurs autres compagnons n'approcheraient pas de sitôt du complexe nain.

Le rôdeur baissa la tête et poussa un long et silencieux soupir afin de se calmer. Puis il se rappela qu'il s'était engagé sur la seule voie susceptible de le conduire au succès et que, si cette porte souterraine ne céderait pas facilement, elle finirait tout de même par être prise, que Bruenor Marteaudeguerre se trouve parmi les défenseurs ou non. Pour l'heure, ainsi tapi et avec tant de drows et tant de tunnels, Drizzt commençait à se rendre compte de l'énormité de la tâche qui s'offrait à lui. Comment pouvait-il espérer repérer les chefs de l'armée drow ?

Ce que Drizzt ignorait, c'est qu'il n'était pas le seul lancé dans une traque déterminée.

* * *

— Pas de nouvelles de Bregan D'aerthe.

Installée sur son disque dérivant, Matrone Baenre digéra cette information et ce qu'elle signifiait. Quenthel commença à la répéter mais un regard menaçant de sa mère l'interrompit net.

Cette phrase résonnait encore dans l'esprit de Matrone Baenre. « *Pas de nouvelles de Bregan D'aerthe.* »

Baenre devina que Jarlaxle se terrait. Malgré ses fanfaronnades, le chef mercenaire était en réalité quelqu'un de très conservateur et très prudent quand il était question de faire prendre des risques à la bande qu'il avait mis des siècles à bâtir. Jarlaxle ne s'était pas montré excessivement enthousiaste à l'idée de marcher sur Castelmithral ; il n'avait en vérité accompagné l'armée que parce qu'il n'avait pas eu le choix.

À l'instar de Triel, la propre fille de Baenre et sa plus proche conseillère, il avait espéré une conquête rapide et facile suivie d'un retour sans délai à Menzoberranzan, où tant de problèmes restaient à résoudre. Le fait qu'aucune nouvelle ne soit récemment parvenue des éclaireurs de Bregan D'aerthe était peut-être une coïncidence, mais Baenre n'était pas de cet avis. Jarlaxle se terrait. Cela ne pouvait que signifier qu'une chose : qu'il estimait – grâce aux rapports qu'ils recevaient sans cesse de la part des habiles espions de son réseau – que l'élan des envahisseurs avait été freiné. Que, comme Baenre elle-même, il en était arrivé à la conclusion que Castelmithral ne serait pas si facilement balayé.

La vieille Mère Matrone encaissa cette information sans sourciller, persuadée que Jarlaxle rentrerait au bercail quand le cours de la guerre tournerait de nouveau en faveur des elfes noirs. Bien entendu, il lui faudrait alors mettre au point une ingénieuse punition pour le chef mercenaire, pour qu'il saisisse l'étendue de sa consternation, sans que ça lui coûte pour autant cet allié de valeur.

Quelques instants plus tard, l'air de la petite cavité dont la Mère Matrone avait fait sa salle du trône se mit à vibrer de l'énergie naissante d'un enchantement. Les personnes présentes échangèrent des regards nerveux, puis furent quelque peu

soulagées quand Methil fit son apparition au milieu des prêtresses drows.

Son expression ne trahissait aucun sentiment et il arborait cet éternel regard passif et observateur propre à ces êtres d'un autre monde qu'étaient les flagelleurs mentaux. Ce visage indéchiffrable était pour Baenre l'aspect le plus agaçant de ses tractations avec les illithids, qui ne dévoilaient jamais le moindre indice quant à leurs intentions véritables.

Une pensée surgit dans l'esprit de la Mère Matrone, rapport brut de Methil :

— *Uthegental Armgo est mort.*

Ce fut au tour de Baenre d'afficher un visage stoïque et neutre. Methil n'avait communiqué cette information déroutante qu'à elle seule, elle le savait. Les autres, notamment Zeerith et Auro'pol, qui semblaient de plus en plus nerveuses, n'avaient pas besoin d'être tenues au courant de cette mauvaise, de cette très mauvaise nouvelle.

— *La marche sur Castelmithral avance bien*, poursuivit Methil, toujours par télépathie, partageant cette fois cette information avec l'ensemble de l'assistance, ce que devina Matrone Baenre grâce aux visages soudain rayonnants. *Les tunnels sont dégagés jusqu'à la porte souterraine, où l'armée est rassemblée et se prépare.*

De nombreux hochements de tête et sourires furent adressés à l'illithid. Ces expressions dissimulaient des pensées que Matrone Baenre n'eut pas plus de difficultés que Methil à déchiffrer. Le flagelleur mental faisait de sérieux efforts pour entretenir le moral de son camp, exercice toujours délicat lorsque l'on avait affaire à des elfes noirs. Comme le rapport de Quenthel, ou plutôt l'absence de rapport, concernant Bregan D'aerthe, le premier message transmis par l'illithid avait résonné de façon quelque peu déconcertante dans l'esprit de la Mère Matrone. Uthegental Armgo était mort ! Comment les soldats des Barrison del'Armgo, une force considérable et capitale pour la cause drow, réagiraient-ils quand ils apprendraient que leur chef avait été tué ?

Et Jarlaxle ? se demanda Baenre. Le silence de Bregan D'aerthe pouvait facilement s'expliquer s'il avait eu vent de la

mort du brutal maître d'armes. Le mercenaire redoutait peut-être la perte de la garnison Barrison del'Armgo, une désertion qui ébranlerait cruellement les rangs de l'armée.

— *Jarlaxle n'est pas au courant, pas plus que les soldats de la Deuxième Maison*, lui répondit Methil par la pensée, ayant de toute évidence lu dans son esprit.

Baenre parvint tout de même à conserver une expression joyeuse – relativement parlant – et à paraître ravie d'avoir appris que l'armée approchait de la porte souterraine. Elle n'en discernait pas moins clairement un cancer potentiel, qui se développait dans ses rangs, une série d'événements susceptibles de réduire à néant l'intégrité de son armée et de ses alliances, de lui coûter tout ce qu'elle avait entrepris. Elle eut alors la sensation d'être revenue dans le passé, à cette époque de chaos total à Menzoberranzan, juste avant l'expédition, quand K'yorl semblait avoir tous les atouts en main.

La destruction de la Maison Oblodra avait alors cimenté la situation. Matrone Baenre sentait qu'elle avait aujourd'hui besoin d'un événement similaire, d'une victoire spectaculaire qui ne laisserait subsister aucun doute dans l'esprit de ses soldats. Entretenir la loyauté par la crainte. Elle songea encore à la Maison Oblodra et réfléchit à une démonstration de même envergure sur la porte souterraine de Castelmithral. Elle ne tarda pas à chasser cette idée, comprenant que ce qui s'était produit à Menzoberranzan avait été un événement unique. Jamais auparavant – et sans doute jamais à l'avenir, en tout cas pas de sitôt ! – Lolth n'était ainsi pleinement et dans toute sa gloire intervenue sur le plan matériel. À l'occasion de la chute de la Maison Oblodra, Matrone Baenre avait tout simplement été l'intermédiaire du pouvoir divin de la Reine Araignée.

Cela ne se reproduirait pas.

Les pensées de Baenre dérivèrent dans une autre direction, vers une solution plus réaliste. *Qui a tué Uthegental ?* se demanda-t-elle, sachant que Methil l'« entendrait ».

L'illithid n'eut pas de réponse à lui fournir mais il comprit ce qu'elle sous-entendait. Baenre savait ce qu'avait recherché Uthegental, elle savait quelle était la seule proie réellement importante aux yeux du puissant maître d'armes. Peut-être

avait-il trouvé Drizzt Do'Urden.

Dans ce cas, cela signifiait que Drizzt Do'Urden se trouvait dans les tunnels inférieurs et non de l'autre côté des barricades de Castelmithral.

— *C'est une idée périlleuse*, l'avertit discrètement Methil, avant même qu'elle ait eu le temps d'imaginer les sorts qui lui permettraient de localiser le renégat.

Matrone Baenre repoussa négligemment ces mots. Elle était la Première Mère Matrone de Menzoberranzan, l'intermédiaire de Lolth, et jouissait de pouvoirs capables de tuer sans efforts n'importe qui dans la cité, drow, Mère Matrone, magicien ou maître d'armes. Baenre en convint, elle suivait en effet une trajectoire dangereuse… dangereuse pour Drizzt Do'Urden.

* * *

La force naine et le centre de la ligne de blocage étaient encore plus dévastateurs : une immense masse de guerriers, frappant et chantant, écrasant gobelins et orques sous leurs lourds marteaux et haches, bondissant par grappes sur les minotaures géants, qu'ils abattaient par leur simple poids.

Mais à l'est de la vallée du Gardien, la pression était trop forte de tous les côtés. Les chevaliers reculaient et se fondaient dans les lignes barbares, dont ils comblaient les brèches aux points où l'ennemi semblait sur le point de s'infiltrer. Grâce à leur soutien opportun, la ligne tenait bon. Malgré cela, le peuple de Berkthgar se voyait inévitablement contraint de reculer. Des corps de kobolds et de gobelins s'empilaient sur des hauteurs vertigineuses dans la vallée du Gardien, chaque défenseur en ayant abattu une bonne vingtaine. Les drows pouvaient toutefois se permettre ces pertes, ils s'y étaient même attendus. Entouré du reste des cavaliers Baenre et assis sur son lézard tandis qu'il observait calmement et de loin la bataille qui n'en finissait plus, Berg'inyon savait que l'heure du massacre approchait. Il ne lui avait pas échappé que les défenseurs s'épuisaient. Les minutes étaient devenues une heure, puis deux, et les assauts ne cessaient pas.

La ligne défensive recula encore, les parois est de la vallée du

Gardien désormais plus très loin dans son dos. Quand ces murs bloqueraient leur retraite, les magiciens drows frapperaient fort. Berg'inyon mènerait ensuite la charge et la vallée du Gardien se remplirait de sang humain.

* * *

Besnell avait compris qu'ils allaient vers une défaite, qu'une dizaine de gobelins tués ne valaient pas un centimètre de terrain. Il se sentait peu à peu gagné par une certaine résignation, uniquement tempérée par le fait qu'il n'avait jamais vu ses chevaliers en meilleure forme. Par petits groupes compacts, ils se ruaient à l'assaut de long en large, écrasant leurs adversaires. S'ils ne pouvaient plus qu'à peine crier les chants de guerre tant ils étaient essoufflés, leurs chevaux recouverts d'une épaisse sueur, ils ne relâchaient pas leur effort et ne s'offraient aucune pause.

Satisfait bien qu'amer, et pourtant terriblement inquiet – pas seulement pour ses hommes, car Alustriel n'avait plus reparu sur le champ de bataille –, l'elfe se tourna vers Berkthgar et fut alors totalement stupéfait. *Bankenfuere*, l'énorme flamberge, sifflait en fendant l'air, chaque coup décimant tout ennemi suffisamment stupide pour s'approcher du géant. Si le barbare, couvert de sang – principalement du sien – des pieds à la tête, ressentait la moindre douleur, il n'en montrait rien. Son chant et son ballet étaient dédiés à Tempus, le dieu de la bataille ; il chantait et dansait tandis que ses adversaires mouraient.

Besnell songea alors que si les drows venaient à l'emporter ici et à conquérir Castelmithral, l'une des conséquences les plus tragiques serait que le récit des exploits du puissant Berkthgar le Hardi ne quitterait pas la vallée du Gardien.

Un violent éclair sur le côté arracha l'elfe de ses pensées. Il vit alors Regweld Harpell entouré d'une dizaine de gobelins enflammés, morts ou agonisants. Regweld et Sauteflaque étaient également dévorés par les flammes magiques, dont les pointes vertes et rouges semblaient danser. Mais le magicien et son étonnante monture n'en paraissaient pas gênés et

continuaient à se battre sans tenir compte du feu, qui devint véritablement une arme, prolongement de la fureur de Regweld, quand il fit bondir Sauteflaque sur plus de trois mètres pour atterrir aux pieds de deux immenses minotaures. Les flammes rouges et vertes prirent une teinte d'un blanc brûlant et jaillirent du torse du magicien pour avaler les deux monstres. Sauteflaque fit un bond à la verticale, ce qui porta son cavalier à la hauteur des visages hideux des minotaures qui hurlaient. Regweld brandit alors une baguette, dont les décharges d'énergie déchiquetèrent les créatures.

L'instant d'après, Regweld était parti, bondissant vers l'affrontement suivant et abandonnant les deux minotaures chancelants dans les flammes qui les consumaient.

— Pour le bien des peuples de bien ! s'écria Besnell en brandissant son épée bien haut.

Son groupe de combat se forma à ses côtés et tous chargèrent de nouveau, dévastant cette fois un amas de kobolds. Ils éparpillèrent les bêtes et atteignirent un regroupement ennemi plus important qui arrêta la charge. Toujours juchés sur leurs montures, les Chevaliers d'Argent taillèrent en pièces cette foule, leurs épées brillantes massacrant leurs adversaires.

Besnell était heureux. Il sentit ses veines parcourues de satisfaction, d'une sensation d'accomplissement et de droiture. Il croyait en Lunargent de tout son cœur, tout comme il croyait en ces principes qu'il criait dès qu'il en avait l'occasion.

Il n'éprouva pas de tristesse quand une lance de gobelin trouva une faille sur le côté de sa cotte de mailles et plongea entre ses côtes, lui perçant un poumon. Il tangua sur sa selle et parvint finalement à retirer la lance.

— Pour le bien des peuples de bien ! dit-il avec toute la force qu'il put trouver, tandis qu'un gobelin approchait de son cheval, épée en avant.

Besnell grimaça de douleur quand il leva sa propre arme afin de bloquer cet assaut, puis, soudain, il se sentit faible et frigorifié. Son épée glissa de ses mains et tomba à terre sans qu'il s'en rende compte.

Son agresseur frappa ensuite vigoureusement la cuisse du chevalier ; l'arme de facture drow déchira l'armure de Besnell et

fit jaillir du sang brillant.

Le gobelin poussa un hurlement avant d'être projeté dans les airs, coupé en deux par un puissant balayage de *Bankenfuere*.

Berkthgar attrapa Besnell de sa main libre à l'instant où ce dernier glissait de sa monture. Le barbare eut alors la curieuse sensation de ne plus se trouver sur le champ de bataille, comme si le noble elfe et lui étaient seuls en quelque endroit reculé. Autour d'eux et pas très loin, les chevaliers poursuivaient le massacre et aucun monstre ne pouvait approcher.

Berkthgar déposa avec douceur Besnell sur le sol. L'elfe leva les yeux, des yeux dorés qui semblaient vides.

— Pour le bien des peuples de bien, dit-il encore, la voix réduite à un murmure.

Par la grâce de Tempus ou de tout autre dieu penché sur la bataille de la vallée du Gardien, Berkthgar en entendit chaque syllabe.

Le barbare hocha la tête et allongea en silence l'elfe mort sur la roche.

Puis il se releva, sa rage décuplée, et chargea la tête la première dans les rangs ennemis, où son épée fit des ravages.

* * *

Regweld Harpell n'avait jamais été surexcité à ce point. Toujours entouré des flammes qui les épargnaient, son cheval-grenouille et lui, mais qui s'en prenaient à tout ennemi en approche, le magicien soutenait à lui seul l'extrémité sud de la ligne défensive. Il n'allait pas tarder à se trouver à court de sorts, mais peu lui importait ; il trouverait bien un moyen de se rendre utile et d'exterminer ces misérables venus s'emparer de Castelmithral.

Un groupe de minotaures convergea vers lui, leurs grandes lances tendues afin de se protéger des flammes.

Regweld sourit et lança Sauteflaque dans un autre de ses immenses bonds, qui le porta au-dessus des monstres rassemblés et hors d'atteinte de leurs armes.

Le Harpell poussa alors un cri de victoire… et fut réduit au silence par un éclair.

Il se retrouva subitement projeté, tournoyant dans les airs tandis que Sauteflaque tournait dans l'autre sens, juste en dessous de lui.

Un deuxième éclair jaillit selon un angle différent du premier, puis un troisième, tous deux orientés de façon à atteindre le magicien et son étrange monture.

Ils furent encore touchés, puis de nouveau alors qu'ils retombaient, avant de s'immobiliser sur la roche.

Les magiciens drows intervenaient dans la bataille.

Les envahisseurs rugirent et accentuèrent leur pression, si bien que Berkthgar lui-même, rendu furieux par la mort du courageux elfe, fut incapable de rassembler ses hommes pour défendre la ligne. Des drows montés sur leurs lézards s'infiltrèrent dans les rangs humanoïdes, leurs longues lances repoussant inévitablement les chevaliers vers la paroi qui les bloquait.

* * *

Berg'inyon fut parmi les premiers à deviner le cours qu'allait prendre la bataille. Il ordonna à l'un de ses soldats d'escalader une colonne rocheuse pour y bénéficier d'un meilleur point d'observation, puis se tourna vers un groupe tout proche, à qui il désigna le versant nord de la vallée.

— Grimpez là-haut, leur ordonnèrent les doigts du maître d'armes. De là-bas, vous ferez pleuvoir la mort sur les rangs ennemis quand ils seront acculés contre la paroi.

Des sourires mauvais accompagnèrent les hochements de tête, qui furent interrompus par un cri, poussé par le soldat envoyé dans les hauteurs par Berg'inyon.

Le pilier rocheux avait pris vie en tant que gigantesque élémentaire de la Terre. Berg'inyon et les autres ne purent que regarder, impuissants, le monstre frapper ses deux bras de pierre massifs l'un contre l'autre, écrasant l'elfe noir et son lézard dans la manœuvre.

Une immense clameur retentit derrière les lignes drows, à l'ouest, et, par-dessus le tonnerre de la charge des svirfnebelins, on entendit crier *« Bivrip ! »*, le mot dont se servait Belwar

Dissengulp pour activer la magie de ses mains façonnées.

* * *

Il fallut un long moment à Berkthgar et aux autres soldats postés du côté est de la vallée du Gardien pour tout simplement comprendre que des alliés étaient intervenus à l'ouest. Ces rumeurs finirent tout de même par se frayer un chemin dans le tumulte de la bataille, redonnant du courage aux défenseurs et semant la peur chez les envahisseurs. Gobelins et elfes noirs en action près de cette paroi est commencèrent à regarder de l'autre côté, se demandant si une catastrophe n'était pas imminente.

Berkthgar parvint enfin à rassembler ce qu'il restait des défenseurs autres que nains : deux tiers de ses barbares, moins de cent Chevaliers d'Argent, quelques poignées de Grands Cavaliers et seulement deux hommes de Nesmé. Leurs rangs étaient décimés mais ils avaient retrouvé de l'énergie, ce qui leur permit de tenir leur ligne et même d'avancer en suivant la masse de nains en direction du centre de la vallée du Gardien.

Peu après, tout semblant d'ordre avait disparu sur la plaine, les ennemis n'étant désormais plus repérables par leurs lignes. À l'ouest, les prêtres svirfnebelins affrontaient les magiciens drows, tandis que les guerriers de Belwar chargeaient violemment les rangs adverses. Drows et svirfnebelins étaient ennemis jurés depuis toujours. On pouvait en dire autant de l'autre côté de la vallée, où nains et gobelins se massacraient sans retenue.

Cela se poursuivit toute la nuit durant, une nuit affreuse et violente. Berg'inyon Baenre ne participa que peu aux combats et retint également le gros de ses troupes montées sur lézards, préférant se servir de ses soldats sacrifiables pour affaiblir la défense. Malgré l'arrivée inattendue de la force svirfnebeline, réduite en nombre mais très puissante, les drows ne tardèrent guère à reprendre le dessus.

— Nous finirons par l'emporter, assura le jeune Baenre aux soldats qui l'entouraient. Et que restera-t-il alors comme défense au-delà de la porte ouest du complexe nain ?

28
Divination

Assise face à une niche creusée dans une paroi de la petite cavité, Quenthel Baenre contemplait un bassin de scrutation rempli d'eau calme. Soudain, l'eau s'éclaira et dévoila l'aube se levant sur le monde extérieur, pas si loin à l'est de Quatrepic.

Quenthel retint sa respiration mais voulut hurler de désespoir.

De l'autre côté de la pièce étroite, Matrone Baenre procédait à une divination similaire. Elle avait créé, au moyen de quelques sorts, une carte rudimentaire de la zone, puis elle avait enchanté une minuscule plume. Tout en prononçant d'autres incantations, elle jeta la plume au-dessus du parchemin déployé et souffla doucement.

— Drizzt Do'Urden, murmura-t-elle, soufflant de nouveau quand la plume, après quelques voltiges, descendit vers la carte. Un large sourire, maléfique, apparut sur le visage de Baenre quand la pointe de cet index magique se posa sur un ensemble de tunnels peu éloignés.

Baenre sut alors que Drizzt Do'Urden se trouvait bien dans les tunnels situés à l'extérieur de Castelmithral.

— On s'en va, dit soudain la Mère Matrone, faisant ainsi sursauter les drows présents dans la cavité silencieuse.

Quenthel jeta un regard nerveux par-dessus son épaule, redoutant que sa mère ait vu ce qui était apparu dans son bassin de scrutation. Elle estima finalement que, depuis l'autre côté de la pièce, elle n'en avait pas eu l'occasion à cause de Bladen'Kerst. Cette dernière, de mauvaise humeur et dont la silhouette faisait écran à cet instant, les regardait à présent avec un air furieux, elle et le spectacle qui s'annonçait.

— Où allons-nous ? demanda Zeerith, près du centre de la

pièce. On comprenait à sa voix qu'elle espérait que la scrutation de Matrone Baenre avait révélé une brèche dans l'impasse.

Matrone Baenre s'attarda sur le ton et l'expression revêche de l'autre Mère Matrone, tout en se demandant ce que Zeerith et Auro'pol, qui affichait le même air maussade, auraient préféré entendre : que la voie était libre jusqu'à Castelmithral, ou bien que l'assaut avait été annulé ? À ainsi observer ces deux drows, qui figuraient parmi les commandants les plus importants de l'armée, Baenre ne pouvait préciser si elles souhaitaient la victoire ou la retraite.

Ce rappel clair de la fragilité de son alliance fit enrager la Première Mère Matrone, qui aurait aimé les renvoyer ou, mieux encore, les exécuter sur place et à l'instant. C'était hélas impossible ; le moral de son armée ne s'en remettrait pas. D'autre part, elle tenait à ce qu'elles soient témoins, en tout cas au moins l'une d'elles, de sa gloire quand elle offrirait Drizzt Do'Urden à Lolth.

— Rends-toi à la porte souterraine pour y coordonner et renforcer l'attaque, ordonna-t-elle sèchement à Zeerith, ayant soudain décidé qu'il était dangereux de laisser ces deux rivales ensemble. Auro'pol vient avec moi.

Auro'pol n'osa pas poser la question évidente mais Baenre la devina à sa seule expression.

— Il y a à faire dans les tunnels extérieurs, se contenta de préciser Matrone Baenre.

— Berg'inyon verra bientôt l'aube se lever, signa Quenthel à l'intention de sa sœur.

Toujours en colère, et désormais même bouillant de rage, Bladen'Kerst se détourna de Quenthel et des images peu agréables apparues dans le bassin de scrutation et fit de nouveau face à sa mère.

Avant même qu'elle ait le temps de s'exprimer, une intrusion télépathique s'insinua dans son esprit, ainsi que dans celui de Quenthel.

— *N'évoquez pas les autres batailles de façon pessimiste, Zeerith et Auro'pol songent déjà à déserter*, leur transmit Methil.

Après avoir médité sur ce message et ce qu'il impliquait,

Bladen'Kerst eut la sagesse de tenir sa langue.

Le groupe de commandement se divisa donc ; Zeerith et un contingent de soldats d'élite se mirent en route vers l'est et Castelmithral, tandis que Matrone Baenre, accompagnée de Quenthel, de Bladen'Kerst, de Methil, d'une demi-douzaine de guerrières drows et de Gandalug, toujours enchaîné, prirent la direction du sud, vers l'endroit indiqué par la plume divinatrice.

* * *

Sur un autre plan, parmi le brouillard, la boue et l'affreuse puanteur des Abysses, Errtu observait les opérations dans le miroir vitreux que Lolth avait créé sur le champignon qui faisait face à son trône.

Le gigantesque balor enrageait car il avait deviné que Matrone Baenre traquait Drizzt Do'Urden. Elle retrouverait probablement le renégat, qu'elle tuerait ensuite sans difficulté.

La gueule canine du tanar'ri vomit alors mille jurons, tous adressés à Lolth, qui lui avait promis la liberté, une liberté qu'il ne savourerait que si Drizzt Do'Urden était encore vivant.

Comme pour rendre les choses pires encore, Matrone Baenre se lança quelques instants plus tard dans une incantation qui ouvrit une porte interplanaire sur les Abysses, à la suite de quoi elle appela un puissant glabrezu pour l'aider dans sa chasse. L'esprit tordu et toujours suspicieux, Errtu crut aussitôt que cette invocation n'avait été réalisée que dans l'intention de le torturer, de s'emparer d'un de ses congénères et de s'en servir pour se charger de cette partie du pacte. Ainsi en allait-il avec les tanar'ris, comme avec toutes les autres misérables créatures des Abysses, Lolth comprise. Ces êtres ne s'accordaient aucune confiance puisque eux-mêmes n'en étaient dignes pour personne. Tous étaient donc infiniment égoïstes. Aux yeux d'Errtu, chaque action était réalisée en fonction de lui car rien d'autre n'importait. Par conséquent, que Baenre invoque à présent un glabrezu n'était pas une coïncidence mais une dague plantée par Lolth dans le cœur noir du tanar'ri.

Errtu parvint le premier à la porte qui s'ouvrait. Même s'il n'avait pas été bloqué dans les Abysses à cause de son

bannissement, il n'aurait pu la franchir, Baenre, qui maîtrisait à la perfection ce genre d'invocation, ayant pris soin de prononcer l'incantation correspondant uniquement à un type bien précis de tanar'ri. Errtu patientait donc quand un glabrezu surgit de la brume tourbillonnante et se dirigea vers le portail enflammé et ouvert.

Le balor bondit et attrapa le bras du glabrezu avec son fouet. Ce dernier, loin d'être un fiélon mineur, fit mine de riposter puis s'interrompit, voyant que Errtu n'avait pas l'intention de poursuivre son attaque.

— Il y a erreur ! rugit Errtu. (Le glabrezu baissa sa carcasse de plus de trois mètres de haut et, ses pinces claquant avec impatience dans le vide, s'arrêta pour écouter.) C'était moi qui devais être appelé sur le plan matériel.

— Tu es banni, lâcha le glabrezu sur un ton neutre.

— Lolth a promis de me libérer ! s'écria Errtu. (Le glabrezu se baissa encore, comme s'il s'attendait à voir le versatile fiélon lui bondir dessus, mais Errtu se calma rapidement.) Pour que je puisse y retourner avec une armée de tanar'ris.

Il s'interrompit. Il en était désormais réduit à improviser mais un plan commençait à prendre forme dans son esprit malfaisant.

Quand l'appel de Baenre se fit réentendre, le glabrezu dut faire appel à sa considérable volonté pour ne pas se jeter dans le portail enflammé.

— Elle ne te permettra de tuer qu'une seule fois, se hâta de dire Errtu, qui avait remarqué l'hésitation du glabrezu.

— C'est toujours mieux que rien, répondit celui-ci.

— Même si ça m'empêche d'être libre sur le plan matériel ? Même si ça m'empêche d'y surgir, avec toi en tant que général, à mes côtés pour y massacrer les races faibles ?

Baenre émit un nouvel appel, que le glabrezu eut cette fois moins de mal à laisser de côté.

Errtu leva ses énormes mains, intimant l'ordre à son vis-à-vis d'attendre encore quelques instants, puis il se précipita dans les tourbillons de fumée, d'où il sortit un objet, vestige du Temps des Troubles que lui avait donné un fiélon de moindre importance peu de temps auparavant. Il ne tarda pas à être de

retour, muni d'un coffret métallique, qu'il ouvrit avec précautions et duquel il sortit un saphir noir. Dès qu'il l'eut brandi, les flammes du portail magique s'affaiblirent, jusqu'à presque s'éteindre. Errtu replaça aussitôt l'objet dans le coffret.

— Le moment venu, sors-le, mon général, ordonna le balor.

Il jeta le coffret au glabrezu, incertain – tout comme l'autre fiélon – de la manière dont tout cela se déroulerait. Puis il haussa ses épaules massives ; il ne pouvait de toute façon rien faire d'autre. Il lui était possible d'empêcher ce fiélon d'aider Baenre, mais à quoi cela servirait-il ? La drow n'avait pas vraiment besoin d'un glabrezu pour s'occuper de Drizzt Do'Urden, un simple guerrier.

Quand l'appel en provenance du plan matériel fut de nouveau émis, le glabrezu y répondit et s'engagea dans le portail pour se joindre au groupe de chasse de Matrone Baenre.

Frustré, Errtu regarda la porte se refermer. Encore un accès donnant sur le plan matériel perdu, encore une porte qu'il ne franchirait pas. Bien qu'ayant fait tout son possible, le balor n'avait aucun moyen de savoir si ce serait suffisant, alors que pour lui tant de choses en dépendaient. Il retourna à son trône en champignon, où il se mit à observer et à attendre.

Et à espérer.

* * *

Bruenor se souvenait. Dans ces tunnels silencieux, sans le moindre ennemi en vue, le huitième roi de Castelmithral s'arrêta et médita quelques instants. L'aube n'allait sans doute plus tarder, à l'extérieur, et laisser place à une nouvelle journée froide et mordante. S'agirait-il du dernier jour du clan Marteaudeguerre ?

Il observa ses quatre amis, qui profitaient d'un repas rapide et d'un court repos. Aucun d'eux n'était un nain. Pas un seul.

Pourtant, Bruenor Marteaudeguerre n'avait pas d'amis plus chers que ces quatre-là : Drizzt, Catti-Brie, Régis et même Guenhwyvar. Pour la première fois, cette vérité parut étrange au roi nain. Bien que loin d'êtres xénophobes, les nains avaient l'habitude de rester entre eux. Le général Dagna, par exemple, si

on l'avait laissé faire, aurait chassé Drizzt de Castelmithral et repris à Catti-Brie *Taulmaril*, qu'il aurait ensuite replacé dans la salle de Dumathoïn. Dagna était incapable d'avoir confiance en quelqu'un qui n'était pas un nain.

Malgré cela, Bruenor se trouvait avec ses quatre compagnons non-nains, lancés dans ce qui était peut-être le combat le plus crucial et le plus dangereux pour la défense de Castelmithral.

Songer à cette amitié réchauffa le cœur du vieux roi, bien entendu, mais provoqua aussi un autre sentiment.

Bruenor se mit alors à penser à Wulfgar, le barbare qu'il avait considéré comme son fils et qui se serait marié avec Catti-Brie, devenant ainsi son gendre, improbable prince de deux mètres dix pour Castelmithral. Bruenor n'avait jamais connu de chagrin si violent que celui qui s'était abattu sur ses solides épaules à la mort de Wulfgar. Bien que censé vivre encore plus d'un siècle, il s'était senti durant ces quelques semaines de chagrin aux portes de la mort, qu'il aurait accueillie avec soulagement.

Ce n'était plus le cas. Wulfgar lui manquait encore – son œil gris se troublerait toujours à la pensée du noble guerrier – mais il était le huitième roi, le chef de son clan fier et puissant. Son chagrin avait dépassé la résignation pour atteindre le royaume de la colère. Les elfes noirs étaient de retour, ces mêmes elfes qui avaient tué Wulfgar, ces adeptes de Lolth, cette maléfique Lolth, qui apparemment projetaient à présent de tuer Drizzt et de détruire Castelmithral.

Bruenor avait à de nombreuses reprises maculé sa hache de sang drow au cours de cette nuit, et pourtant, sa rage était loin d'être apaisée, colère bouillonnante qui ne cessait de croître. Drizzt avait promis qu'ils traqueraient la tête de l'armée ennemie et trouveraient le chef et les prêtresses responsables de cette attaque. Bruenor tenait absolument à ce que le rôdeur tienne cette promesse.

Ce dernier n'avait pas dit grand-chose pendant les combats, ni même lors des préparatifs de guerre. Bruenor, calme lui aussi à présent, laissait Drizzt et la panthère ouvrir la voie, sachant qu'il trouverait sa place parmi ses amis quand la bataille commencerait.

Au cours des quelques instants de paix et de repos dont ils avaient profité, Bruenor avait plus d'une fois vu des regards inquiets se poser sur lui. Il avait alors deviné que ses compagnons redoutaient qu'il se remette à broyer du noir et que son cœur ne soit pas tout au combat. Rien n'était aussi éloigné de la vérité. Ces quelques escarmouches importaient peu pour Bruenor, qui aurait pu tuer cent – voire mille ! – soldats drows sans que sa douleur et sa colère soient calmées. Mais s'il parvenait à trouver la prêtresse responsable de cette agression et qu'il décapitait la force d'invasion drow…

Alors Bruenor connaîtrait peut-être la paix.

Le huitième roi de Castelmithral ne broyait pas du noir. Il attendait son heure, son énergie bouillant en lui. Il attendait l'instant où la revanche serait la plus douce.

* * *

Le groupe de Baenre, le glabrezu géant fermant la marche, s'était tout juste remis en route, la Mère Matrone indiquant la direction suggérée par son dispositif de scrutation, quand Methil l'informa par télépathie qu'Auro'pol et Zeerith n'avaient cessé de songer à la renverser. Si Zeerith ne trouvait pas une façon d'accéder à la porte souterraine de Castelmithral, elle ordonnerait tout simplement la retraite. Toujours selon l'illithid, Auro'pol réfléchissait en cet instant précis à ses chances de retourner l'armée et de s'en aller en laissant le cadavre de Matrone Baenre derrière elle.

— *Complotent-elles contre moi ?* voulut savoir Baenre.

— *Non*, répondit avec franchise Methil. *Mais si vous êtes tuée, elles seront ravies de rentrer sans vous à Menzoberranzan, où une nouvelle hiérarchie sera établie.*

À vrai dire, l'information révélée par l'illithid n'était pas surprenante. Il n'était pas nécessaire de savoir lire dans les esprits pour discerner sur les visages des Mères Matrones des Quatrième et Cinquième maisons de la gêne et de la rage contenues. Baenre avait en outre, toute sa vie durant, eu à subir la haine de ses subalternes, de ses alliés, comme Mez'Barris Armgo, et même de ses propres filles. Tel était le prix logique à

payer pour être la Première Mère Matrone de Menzoberranzan, cité chaotique et emplie de jalousie, perpétuellement en guerre contre elle-même.

Si les pensées d'Auro'pol n'avaient rien de surprenant, le fait de les voir confirmées par le flagelleur mental irrita profondément Matrone Baenre, déjà nerveuse. Son esprit tordu lui souffla que, après tout, cette guerre n'avait rien d'ordinaire. Lolth l'avait voulue, et elle était l'agent de la Reine Araignée. Baenre était au sommet de sa puissance, et sa gloire, offerte par Lolth, n'avait jamais été si intense. *Comment Auro'pol et Zeerith osent-elles entretenir des pensées si blasphématoires ?* se demanda la Première Mère Matrone, qui enrageait.

Elle jeta un regard furieux à Auro'pol, laquelle ricana avant de tourner la tête, ce qui était sans doute la dernière chose à faire.

Baenre donna par télépathie un ordre à Methil, qui le transmit au glabrezu. Derrière les filles Baenre, les disques dérivants, côte à côte, abordaient une courbe quand une pince géante se referma sur la fine taille d'Auro'pol et la souleva de son disque pour la maintenir suspendue dans les airs.

— Que se passe-t-il ? demanda Auro'pol, qui se tortillait inutilement.

— Tu veux ma mort, répondit Baenre.

Quenthel et Bladen'Kerst se précipitèrent aux côtés de leur mère, toutes deux stupéfaites de constater que cette dernière avait ouvertement agressé Auro'pol.

— Elle veut ma mort, les informa Baenre. Zeerith et elle estiment que Menzoberranzan se porterait mieux sans Matrone Baenre.

Auro'pol regarda l'illithid, qui avait de toute évidence trahi ses pensées, et fut aussitôt imitée par les filles Baenre, qui l'avaient aussi soupçonné de tels agissements à plusieurs reprises au cours de cette longue et pénible marche.

— Matrone Auro'pol doit être témoin de votre gloire, fit remarquer Quenthel. Elle comprendra que Lolth est avec nous quand elle assistera à la mort du renégat.

Les traits d'Auro'pol se détendirent à ces mots et elle se tortilla de nouveau pour tenter de se défaire de l'étau du

tanar'ri.

Baenre toisa dangereusement son ennemie, qui, effrontée jusqu'au bout, lui rendit son regard avec autant d'intensité. Auro'pol estimait que Quenthel avait vu juste ; Baenre avait besoin d'un témoin. D'autre part, la faire rentrer dans le rang et l'obliger à prendre part à la guerre renforceraient la fidélité de Zeerith, ce qui rendrait l'armée drow encore plus forte. Baenre était une vieille chose flétrie mais elle avait toujours été calculatrice et n'avait jamais sacrifié la moindre portion de pouvoir pour satisfaire une quelconque poussée émotionnelle. Le fait que Gandalug Marteaudeguerre soit encore en vie, alors que Baenre aurait de nombreuses fois, au cours de sa détention, voulu lui arracher le cœur, en était la preuve.

— Matrone Zeerith sera ravie d'apprendre la mort de Drizzt Do'Urden, dit Auro'pol en baissant respectueusement les yeux, estimant que ce geste de soumission suffirait.

— La tête de Drizzt Do'Urden suffira à satisfaire Matrone Zeerith, déclara Baenre.

Auro'pol redressa la tête, ainsi que les filles Baenre, qui contemplèrent également leur surprenante mère.

Cette dernière ne leur accorda aucune attention et envoya un message à Methil, qui, de nouveau, le communiqua au glabrezu, dont la pince géante commença à serrer la taille d'Auro'pol.

— Vous ne pouvez pas faire ça ! s'exclama la malheureuse en haletant. Lolth est avec moi ! Vous affaiblissez votre propre expédition !

Quenthel était on ne peut plus de cet avis mais ne dit pas un mot, ne perdant pas de vue qu'il restait une autre pince au glabrezu.

— Vous ne pouvez pas faire ça ! hurlait Auro'pol. Zeerith va…

Ses paroles se perdirent dans sa douleur.

— Drizzt Do'Urden t'aura tuée avant que je le tue, expliqua Matrone Baenre. Tout à fait crédible et la mort du renégat en sera d'autant plus appréciable.

Baenre adressa un signe de tête au glabrezu et la créature ferma sa pince, déchirant chair et os.

Quenthel détourna le regard mais la cruelle Bladen'Kerst contempla le spectacle avec un large sourire.

Auro'pol essaya une dernière fois de crier, de maudire Baenre avant de mourir, puis sa colonne vertébrale céda et ses forces l'abandonnèrent. La pince se ferma complètement et le cadavre d'Auro'pol Dyrr, sectionné en deux, tomba par terre.

Bladen'Kerst poussa un cri de joie, enthousiasmée par la démonstration de contrôle et de pouvoir de sa mère, tandis que Quenthel était indignée ; Baenre avait franchi une limite dangereuse. Elle avait tué une Mère Matrone, et ce au détriment de l'expédition lancée contre Castelmithral, et pour son seul intérêt personnel. Vouée corps et âme à Lolth, Quenthel ne supportait pas une telle stupidité et se mit à ruminer les mêmes pensées qui avaient conduit Auro'pol Dyrr à être coupée en deux.

Quenthel jeta un regard agressif à Methil quand elle comprit qu'il lisait en elle. Qui l'illithid trahirait-il ensuite ?

Elle concentra alors ses pensées.

— *Lolth ne veut pas ça !* cria-t-elle de tout son esprit à Methil. *La Reine Araignée ne soutient désormais plus les actes de ma mère.*

Ces mots eurent beaucoup plus de poids pour Methil, qui était l'émissaire illithid auprès de Menzoberranzan et non de Matrone Baenre, que Quenthel pouvait l'imaginer, aussi fut-elle grandement soulagée de constater que le flagelleur mental ne la trahissait pas.

* * *

Les oreilles de Guenhwyvar s'aplatirent et Drizzt crut lui aussi avoir entendu un cri, infime et lointain. Ils n'avaient vu personne, ni ennemi ni allié, depuis plusieurs heures et le rôdeur estimait que tout groupe d'elfes noirs qu'ils rencontreraient désormais serait susceptible d'abriter la haute prêtresse à la tête de l'armée.

Il fit signe à ses compagnons de progresser avec prudence et la petite bande poursuivit son chemin, Guenhwyvar ouvrant la marche. Drizzt avait retrouvé ses instincts de l'Outreterre, il était de nouveau le chasseur qui avait survécu seul une décennie durant dans ces cruels souterrains. Il se retournait souvent vers

Bruenor, Régis et Catti-Brie, qui, s'ils se déplaçaient avec autant de discrétion qu'il leur était possible, faisaient pour les oreilles sensibles du drow autant de bruit qu'une armée entière en manœuvre. Cela l'inquiétait car il n'ignorait pas que ses ennemis se montreraient nettement plus silencieux. Il envisagea un instant de prendre une bonne avance avec Guenhwyvar et de mener seul la chasse.

Ce ne fut qu'une pensée fugitive. Ces trois-là étaient ses amis et on ne pouvait rêver de meilleurs alliés.

Ils se glissèrent dans un tunnel étroit et banal, qui les conduisit jusqu'à une cavité qui s'ouvrait largement des deux côtés, malgré la paroi opposée assez proche. Le plafond était ici plus haut que dans les galeries mais il était pourvu en plusieurs endroits de stalactites qui atteignaient presque le sol.

Les oreilles de Guenhwyvar s'aplatirent encore et la panthère s'arrêta à l'entrée. Drizzt se porta à sa hauteur et fut saisi de la même sensation.

L'ennemi était proche, très proche. L'instinct du guerrier, qui percevait bien au-delà de ce dont les sens ordinaires étaient capables, avertit le rôdeur que les adversaires se trouvaient presque sur eux. Après avoir adressé un signe à ses compagnons, il avança, accompagné de son félin, lentement et avec mille précautions dans la cavité, en longeant le mur de droite.

Catti-Brie parvint à son tour à l'entrée et posa un genou à terre, arc bandé. Grâce au bandeau œil-de-chat, qui baignait pour elle d'une lumière étoilée jusqu'aux tunnels les plus sombres, elle examina la cavité et porta une attention particulière aux amas de stalactites.

Bruenor ne tarda pas à la rejoindre et Régis la doubla par la gauche. Le halfelin avisa une niche quelques dizaines de centimètres plus loin, dans la paroi de gauche. Il pointa le doigt sur sa poitrine, puis sur ce renfoncement et s'avança à petits pas dans cette direction.

Une lumière verte tournoyante apparut alors sur le mur qui faisait face à l'entrée et perça ainsi les ténèbres. Une faille s'ouvrit dans la paroi et Matrone Baenre en sortit, sur son disque dérivant, suivie de ses filles, de leur prisonnier et de

l'illithid.

Drizzt reconnut la vieille drow flétrie et comprit aussitôt que ses pires craintes devenaient réalité ; il devina instantanément que ses amis et lui ne feraient pas le poids. Il songeait à se rendre directement auprès de Baenre quand il se rendit compte que Guenhwyvar et lui n'étaient pas seuls de ce côté de la cavité. Du coin de l'œil, il discerna un mouvement parmi les stalactites.

Catti-Brie décocha presque à bout portant une flèche au sillage argenté, qui explosa en une pluie d'étincelles multicolores et inoffensives incapables de franchir le premier des boucliers magiques qui protégeaient la Première Mère Matrone.

Régis se précipita dans la niche et poussa un cri de douleur quand il se retrouva entouré d'électricité, ce qui le fit s'agiter, saisi de secousses nerveuses, avant de s'effondrer sur le sol, ses cheveux bruns bouclés hérissés.

Sur la droite, Guenhwyvar bondit et attrapa une soldate drow en lévitation entre les stalactites. Drizzt songea de nouveau à foncer droit sur Baenre mais fut soudain agressé par trois autres gardes d'élite drows, surgis de leurs cachettes et qui désormais le cernaient. Il secoua la tête, incrédule. La surprise avait joué contre ses amis et lui et non pas en leur faveur. Il comprit que l'ennemi les avait attendus, les avait traqués alors qu'eux-mêmes le chassaient. Et il s'agissait de Matrone Baenre en personne !

— Fuyez ! cria-t-il à ses compagnons. Partez d'ici !

29
Le roi et la Reine

L'interminable nuit laissait place au matin, les elfes noirs ayant de nouveau repris le dessus dans la bataille de la vallée du Gardien. Les paroles de Berg'inyon au sujet de l'inutilité de la défense, malgré les renforts nains et svirfnebelins, semblèrent se vérifier quand les rangs drows submergèrent peu à peu les svirfnebelins avant de les pousser de nouveau vers l'est, contre la paroi.

C'est alors que cela se produisit.

Après une nuit entière de combats, après des heures de stratégie, après avoir retenu les magiciens, et utilisé à des moments bien précis, sans jamais totalement les engager dans les affrontements, les soldats sur leurs lézards, les plans minutieusement établis des puissantes forces drows s'effondrèrent.

Le haut des montagnes qui se dressaient à l'est de la vallée du Gardien s'éclaircit et des reflets argentés annonçant le lever du lever du soleil apparurent. Pour les drows et les autres monstres de l'Outreterre, c'était un événement peu banal.

Alors qu'il préparait un éclair qui aurait détruit ses adversaires les plus proches, un magicien drow interrompit son sort et fit apparaître une sphère de ténèbres, qu'il envoya en direction du morceau de soleil qui émergeait déjà, pensant ainsi en masquer la lumière. Cela ne produisit rien de plus qu'un petit point noir qui s'éloigna dans les airs. Alors que le magicien ne quittait pas cet éclat des yeux, se demandant ce qu'il allait ensuite tenter, les défenseurs qu'il avait prévu de tuer chargèrent et le massacrèrent.

Un autre drow était en train d'achever un nain. Il était si absorbé qu'il remarqua à peine l'approche de l'aube… jusqu'à ce que le soleil apparaisse et envoie un rayon de lumière et de

douleur pour ses yeux sensibles. Aveuglé et terrifié, il agita ses armes avec une frénésie telle qu'il ne parvint plus à toucher sa victime désignée.

Puis il sentit une explosion chaude entre les côtes.

Ces elfes noirs avaient tous déjà eu l'occasion de voir dans le spectre de la lumière ordinaire, mais jamais sous un éclairage aussi violent, ni avec tant de couleurs, si riches et vives. Ils avaient entendu parler du terrible éclat du soleil. Berg'inyon avait déjà assisté à une aurore de nombreuses années auparavant, en regardant par-dessus son épaule alors qu'avec son groupe de drows il se réfugiait dans la sécurité des tunnels inférieurs. Le maître d'armes et ses soldats ne savaient pas à quoi s'attendre ensuite. Ce soleil infernal les brûlerait-il comme il les aveuglait ? Leurs aînés leur avaient dit que ce ne serait pas le cas, mais ils les avaient tout de même avertis qu'ils seraient plus vulnérables en plein jour et que leurs ennemis en seraient eux ragaillardis.

Berg'inyon ordonna à ses forces de rester en formations de combat serrées, puis il essaya de les regrouper. Il savait qu'ils pouvaient encore l'emporter, même si ce dernier événement coûterait quantité de vies drows. Les elfes noirs se battraient à l'aveugle, cependant, davantage que la perte de la vision, Berg'inyon craignait la perte de courage. Les rayons qui tombaient des montagnes dépassaient son expérience, comme celle de ses troupes. S'il était déjà effrayant de marcher sous la voûte étoilée, ce lever de soleil était purement terrifiant.

Berg'inyon se hâta de trouver ses magiciens et leur demanda s'il existait un moyen de contrecarrer l'aube. Ce qu'il apprit alors l'affligea autant que cette lumière agressive. Les magiciens drows postés dans la vallée du Gardien, et qui gardaient un œil sur d'autres endroits, firent état des premières rumeurs d'elfes noirs désertant dans les tunnels inférieurs ; les drows bloqués dans les galeries proches de la porte renonçaient à Castelmithral et fuyaient par les passages les plus profonds du flanc est de Quatrepic. Berg'inyon devina aisément que ces soldats étaient déjà en route pour Menzoberranzan.

Il lui était impossible de ne pas tenir compte des implications de ces nouvelles. Toute alliance entre elfes noirs

était fragile, aussi ne pouvait-il qu'imaginer à quel point la désertion allait s'étendre. Il estimait que son armée l'emporterait dans la vallée du Gardien et finirait par faire céder la porte ouest, ce malgré le jour naissant, mais il devait désormais se demander ce qu'ils trouveraient à Castelmithral quand ils y parviendraient.

Matrone Baenre et son escorte ? Le roi Bruenor et Drizzt, le renégat, entourés d'une armée prête à se battre ? Cette pensée n'était guère engageante pour le maître d'armes inquiet.

Ainsi, ce ne fut pas la supériorité numérique qui l'emporta dans la vallée du Gardien, pas plus que le courage de Berkthgar ou de Besnell, la férocité de Belwar et de ses gnomes ou la sagesse de Stompette Grifferâteau. Ce fut l'aube et le manque de confiance dans les rangs ennemis, l'absence de cohésion et la très vive crainte que les renforts n'arriveraient pas. Car chaque drow, de Berg'inyon au soldat le moins gradé, comprit que leurs alliés n'hésiteraient pas à les abandonner pour ne pas se faire massacrer.

Aucune objection ne s'éleva quand Berg'inyon Baenre donna l'ordre de quitter la vallée du Gardien. Les soldats montés sur lézards, dont l'effectif s'élevait encore à plus de trois cents, se dirigèrent vers le nord, leurs montures aux pattes collantes abandonnant ennemis et alliés loin derrière elles.

L'air même de la vallée du Gardien semblait encore vibrer de la tragédie et de l'excitation, mais les sons de la bataille moururent pour laisser la place à un calme qui donnait le frisson, uniquement déchiré de temps à autre par quelque cri d'agonie. Berkthgar le Hardi, encore solidement campé sur ses deux jambes, était entouré de Stompette Grifferâteau et de Terrien Doucard, le nouveau chef des Chevaliers d'Argent, leurs soldats victorieux, tendus, patientant derrière eux.

Belwar Dissengulp se trouvait à trois mètres d'eux, devant les rangs svirfnebelins décimés. Le très vénérable maître-terrassier tenait dans ses bras puissants le cadavre du noble Firble, l'un des nombreux svirfnebelins à avoir trouvé la mort cette nuit-là, si loin de leur demeure, mais en la défendant.

Ce barbare de près de deux mètres et ce gnome, deux fois plus petit, ne savaient pas comment agir l'un envers l'autre. Ils

ne pouvaient pas se parler et n'avaient aucun signe d'amitié compréhensible à offrir.

Ils ne trouvèrent un terrain commun que dans les corps des ennemis détestés et des alliés aimés, empilés dans la vallée du Gardien.

* * *

Des *lueurs féeriques* apparurent sur les bras et jambes de Drizzt, qui, ainsi éclairé, devint une cible facile. Il réagit en invoquant une sphère de ténèbres sur lui-même, tentative pour compenser l'avantage de trois contre un dont bénéficiait l'ennemi.

Les cimeterres du rôdeur jaillirent de leurs fourreaux. Aussitôt, Drizzt sentit un étrange besoin naître de l'un d'eux, non pas de *Scintillante* mais de l'autre lame, celle qu'il avait trouvée dans la tanière du dragon Glacemort et qui avait été forgée en tant que fléau des créatures de feu.

Ce cimeterre était affamé. Drizzt n'avait pas ressenti une telle envie de la part d'une arme depuis…

Il para le premier assaut, puis poussa un grognement quand il se rappela cette autre fois où le cimeterre avait réagi de cette façon… quand il avait affronté Errtu, le balor. Drizzt comprit ce que cela signifiait.

Baenre n'était pas venue seule.

* * *

Catti-Brie décocha une nouvelle flèche, droit sur le visage moqueur de la vieille Mère Matrone. Une fois encore, le projectile enchanté explosa en une jolie gerbe d'étincelles inutiles. La jeune femme fit alors volte-face pour s'enfuir, comme l'avait ordonné Drizzt, et agrippa son père dans l'intention de l'entraîner avec elle.

Bruenor ne voulait plus bouger. Il gardait les yeux braqués sur Baenre, convaincu que tout était sa faute, et qu'elle avait elle-même tué son garçon. Puis il regarda derrière elle et vit le vieux nain, qui ne lui semblait pas inconnu. Du fond de son

cœur, le huitième roi de Castelmithral reconnut le protecteur de son clan, même s'il ne fit pas ce rapprochement de façon consciente.

— Viens ! lui cria Catti-Brie, ce qui le sortit un temps de ses pensées.

Il se tourna vers elle, puis regarda le tunnel derrière lui, et entendit des bruits de combat, assez loin, quelque part derrière eux.

C'est alors que Quenthel jeta un sort qui fit apparaître un mur de flammes dans l'étroite galerie, leur coupant ainsi toute retraite. Cela ne perturba pas Bruenor, plus déterminé que jamais en cet instant. Il se dégagea de l'emprise de sa fille et fit face à Baenre, dans son esprit, l'elfe noire qui avait tué son garçon.

Il avança d'un pas.

Baenre lâcha un rire moqueur.

* * *

Drizzt para et frappa puis, grâce à la protection fournie par la sphère de ténèbres, fit un rapide pas de côté, trop rapidement pour que la drow qui se jetait sur lui s'en rende compte. Elle se fendit en avant et toucha – au point de l'achever – l'elfe noire que Drizzt venait de blesser.

Quand il entendit ce mouvement, Drizzt reprit sa position initiale, ses deux lames tournoyant. La drow eut le mérite de remarquer cette riposte suffisamment tôt pour parer ce premier assaut, puis deux autres, et même un quatrième.

Drizzt ne baissa pas le rythme, sans pour autant perdre de vue que sa furie pouvait être dangereuse pour lui-même. Avec une autre ennemie toujours présente dans la sphère de ténèbres, il risquait de se rendre vulnérable pour l'une s'il attaquait l'autre trop violemment. D'un autre côté, il avait conscience que ses amis avaient désespérément besoin de lui, que chaque seconde perdue à se battre contre ces guerrières donnait aux puissantes prêtresses plus de temps pour tous les exterminer.

Le cinquième assaut du rôdeur, un coup large porté sur la

gauche, fut proprement écarté, tout comme le suivant, une attaque directe. Drizzt insista, déterminé à ne pas baisser les bras. Il savait – et son adversaire aussi – que le seul espoir de cette drow reposait sur les épaules de l'unique camarade qu'il lui restait.

Un cri étouffé, suivi d'un grognement félin, mit un terme à cet espoir.

La fureur de Drizzt s'accentuant, l'elfe noire recula encore, titubant désormais dans l'obscurité, soudain apeurée. En cet instant d'effroi, sa tête heurta violemment une stalactite, un obstacle que ses sens affûtés de drow auraient dû détecter. Elle se reprit et parvint à se redresser, puis brandit une de ses épées devant elle afin de bloquer une nouvelle agression du rôdeur déchaîné.

Elle échoua.

Contrairement à Drizzt, qui perça la fine armure drow et plongea sa lame dans les poumons de la malheureuse.

Puis il retira son arme et se retourna.

Sa sphère de ténèbres disparut brusquement, annihilée par la magie du tanar'ri qui l'attendait.

* * *

Bruenor avança encore d'un pas, puis se mit à courir. Catti-Brie hurla et le crut mort quand une ligne de feu fut projetée sur lui.

Aussi furieuse que frustrée, elle lâcha une nouvelle flèche, ce qui ne produisit encore que d'inoffensives étincelles. À travers les larmes de colère qui inondaient ses yeux bleus, elle remarqua à peine que Bruenor, qui avait évité l'assaut précédent, s'élançait de nouveau.

Bladen'Kerst arrêta le nain grâce à un sort qui l'enferma dans un bloc de substance magique visqueuse et translucide. Bruenor ne cessa pas de bouger mais ses mouvements se firent si lents qu'il était difficile de les percevoir, tandis que les trois prêtresses drows se riaient de lui.

Catti-Brie tira une fois de plus, visant cette fois le bloc de matière collante, et sa flèche plongea de quelques dizaines de

centimètres avant de s'immobiliser, inutile, au-dessus de la tête de son père.

Elle regarda Bruenor, puis Drizzt et l'affreux fiélon de plus de trois mètres apparu sur la droite, et enfin Régis, qui gémissait et essayait de ramper sur sa gauche. Elle sentait également la chaleur du feu qui faisait rage derrière elle, dans le tunnel, et entendait les échos du combat qui se poursuivait, plus loin encore, et qu'elle ne comprenait pas.

Ils avaient besoin d'un déclic, d'un renversement de situation. Elle crut soudain l'apercevoir et un espoir naquit en elle : en ayant terminé avec son adversaire, Guenhwyvar se ramassait sur elle-même en grognant, prête à bondir sur le tanar'ri.

Cet espoir fut de courte durée car, quand la panthère s'élança, l'une des prêtresses jeta négligemment quelque chose en direction du félin. Guenhwyvar disparut aussitôt dans une fumée grise et s'évanouit, renvoyée dans le plan Astral.

— Ainsi, nous allons mourir, murmura Catti-Brie.

Cet ennemi était trop fort. Elle lâcha *Taulmaril* et dégaina *Khazid'hea*. Elle se calma d'une profonde inspiration et se rappela qu'elle avait en permanence frôlé la mort au cours de sa vie d'adulte. Elle se tourna vers son père et se prépara à charger, prête à mourir.

Une silhouette se mit à onduler devant le bloc visqueux, entre Catti-Brie et Bruenor, et le regard déterminé de la jeune femme se mua en une expression de dégoût quand un épouvantable monstre à tête de pieuvre se matérialisa et se mit à marcher – non, à flotter – vers elle.

Elle dressa son épée puis se figea, soudain submergée par une agression psionique, chose qu'elle n'avait encore jamais subie.

Methil se jeta sur elle.

* * *

Après avoir quitté la vallée du Gardien et laissé le vacarme de la bataille loin derrière elles, les troupes de Berg'inyon se retirèrent et se regroupèrent près des tunnels qui les

reconduiraient en Outreterre. Des portes dimensionnelles s'ouvrirent à côté des soldats juchés sur leurs lézards et les magiciens drows – ainsi que les elfes noirs suffisamment chanceux pour s'être trouvés près d'eux quand les sorts avaient été lancés – s'y engagèrent. Les traînards, l'infanterie drow et une foule d'alliés humanoïdes luttèrent pour les suivre mais furent incapables d'évoluer sur le relief difficile de ce côté de la montagne. Et le maître d'armes ne se souciait aucunement d'eux.

Ceux qui s'étaient échappés de la vallée du Gardien se tournèrent vers Berg'inyon, en quête d'aide, quand le jour se leva.

— Ma mère avait tort, lâcha sèchement le fils Baenre, un véritable blasphème dans la société drow, où les paroles d'une Mère Matrone avaient valeur de loi édictée par Lolth.

Aucun elfe noir ne le fit remarquer ou n'afficha son désaccord. Berg'inyon désigna l'est et l'armée se mit pesamment en route, sous le soleil levant, misérable et vaincue.

— La surface ne convient qu'aux habitants de la surface, dit-il à l'une de ses conseillères quand elle fit avancer sa monture à sa hauteur. Je n'y reviendrai jamais.

— Et Drizzt Do'Urden ? demanda-t-elle.

Matrone Baenre voulait que son fils tue le renégat, ce n'était un secret pour personne.

Berg'inyon éclata de rire ; depuis qu'il avait assisté aux prouesses de Drizzt à l'Académie, il n'avait jamais sérieusement songé à affronter le drow rebelle.

* * *

Drizzt ne voyait pas grand-chose au-delà de l'immense glabrezu et ce spectacle lui suffisait bien ; le rôdeur savait ne pas être préparé à affronter un tel adversaire. Cette puissante créature allait vraisemblablement le massacrer.

Même s'il ne le tuait pas, le glabrezu le retiendrait certainement suffisamment longtemps pour permettre à Matrone Baenre de tous les massacrer !

Drizzt ressentait la violente envie qui émanait de son

cimeterre, cette lame forgée pour abattre de telles bêtes, mais il se contenait ; il devait absolument trouver un moyen de neutraliser ces pinces diaboliques.

Il avait remarqué le bond inutile et la disparition de Guenhwyvar. Encore un allié de moins.

Il comprit alors que ce combat était terminé avant même d'avoir commencé. Ils avaient tué deux soldates d'élite et cela s'arrêtait là. Ils avaient plongé la tête la première dans ce qui était le plus puissant à Menzoberranzan, la plus redoutable haute prêtresse de la Reine Araignée, et ils avaient perdu. Des vagues de culpabilité l'envahirent mais il les chassa, refusant de les accepter. Il était intervenu, et ses amis avec lui, car cela avait été la seule chance pour Castelmithral. Même s'il avait su que Matrone Baenre en personne dirigeait cette expédition, il aurait agi de cette façon et n'aurait pas refusé que Bruenor, Régis et Catti-Brie se joignent à lui.

Ils avaient perdu mais Drizzt était bien décidé à faire souffrir l'ennemi.

— Bats-toi, résidu de démon ! gronda-t-il avant de plier les jambes en agitant ses lames, impatient d'offrir à son cimeterre ce qu'il désirait tant.

Le tanar'ri se redressa et exhiba un curieux coffret métallique.

Drizzt n'attendit aucune explication et, involontairement, manqua de peu de détruire la seule chance qui s'offrait encore à ses amis et lui. Quand le monstre fit mine d'ouvrir le coffret, Drizzt, aidé par ses bracelets de cheville enchantés, se précipita en hurlant et, évitant les pinces, plongea sa lame dans le ventre du fiélon.

Il sentit l'afflux de puissance tandis que le cimeterre se nourrissait.

* * *

Catti-Brie était trop déroutée pour frapper, et trop submergée pour seulement crier quand Methil s'approcha d'elle et que ses immondes tentacules lui léchèrent le visage. Puis, dans cette confusion, elle perçut dans sa tête une voix, une

seule, celle de *Khazid'hea*, son épée :

— *Frappe !*

Elle obéit et, malgré une visée approximative, le tranchant acéré de *Khazid'hea* toucha Methil à l'épaule, au point de presque lui sectionner le bras.

Ayant retrouvé ses esprits, Catti-Brie arracha de sa main libre les tentacules plaqués sur son visage.

C'est alors qu'une autre vague psionique la paralysa, lui ôtant toute force et faisant trembler ses jambes. Avant de s'effondrer, elle vit l'illithid s'agiter de façon étrange, puis s'affaisser. Elle aperçut également Régis, titubant et les cheveux toujours hérissés, qui, la massue couverte de sang, se jetait sur le flagelleur mental.

Ce dernier aurait connu là ses derniers instants, d'autant plus que Catti-Brie s'était reprise et s'apprêtait à se joindre au halfelin, s'il n'avait anticipé un tel désastre et donc conservé en lui suffisamment d'énergie psionique pour se retirer du combat. Alors qu'il levait sa massue pour assener un nouveau coup, Régis se sentit soudain légèrement tomber ; Methil s'était évaporé sous lui. Aussi surpris qu'effrayé, le halfelin poussa un cri et frappa tout de même, mais son gourdin résonna lourdement quand il percuta la roche.

* * *

Tout se déroula en un instant, un laps de temps durant lequel le pauvre Bruenor ne progressa pas de un centimètre en direction de ses ennemies qui le raillaient.

Le glabrezu, qui souffrait comme cela ne lui était encore jamais arrivé, aurait alors pu tuer Drizzt. Son instinct le plus profond lui commandait de couper cet impertinent drow en deux, cependant la crainte des représailles d'Errtu quand il regagnerait les Abysses le retint, et avec cet affreux cimeterre qui lui labourait le ventre, le tanar'ri devinait que cela ne tarderait pas.

Le fiélon mourait d'envie de déchiqueter Drizzt mais il avait été envoyé ici pour une autre raison, et le terrible Errtu n'accepterait aucune excuse en cas d'échec. Après avoir poussé

un grognement à l'adresse du renégat et s'être consolé en songeant qu'Errtu reviendrait très vite punir cet elfe noir, le glabrezu ouvrit son coffret et en sortit le saphir noir étincelant.

L'envie dévorante disparut instantanément du cimeterre de Drizzt et, subitement, ses pieds ne bougèrent plus aussi vite.

À travers les Royaumes, les restes les plus marquants du Temps des Troubles étaient des zones connues sous l'appellation de zones de magie morte, dans lesquelles toute magie avait cessé d'exister. Rempli de l'énergie négative d'une telle zone, le saphir était possédé par l'antimagie et pouvait aspirer l'énergie magique. Les cimeterres et les bracelets de Drizzt, *Khazid'hea* et la magie des prêtresses drows s'avérèrent incapables de surpasser cette force négative.

Cela ne dura qu'un instant car le fait de dévoiler ce saphir eut pour conséquence de briser l'invocation du tanar'ri sur le plan matériel ; le glabrezu disparut donc presque aussitôt, emportant le saphir avec lui.

L'espace d'un instant, donc, le feu s'éteignit derrière Catti-Brie, les chaînes de Gandalug perdirent leur enchantement et le bloc de matière visqueuse qui emprisonnait Bruenor disparut.

Ces quelques secondes suffirent à Gandalug, qui ruminait des siècles de rage, pour déchirer ses liens soudain peu résistants et à Bruenor pour se lancer en avant, de sorte que lorsque le bloc réapparut, il s'était déjà éloigné de sa zone d'influence et chargeait violemment en hurlant de toutes ses forces.

Matrone Baenre était quant à elle brusquement tombée sur le sol, tandis que son disque dérivant, réapparu avec la magie, flottait désormais au-dessus de sa tête.

Gandalug frappa du revers de la main Quenthel en plein visage, ce qui envoya la drow se fracasser contre la paroi. Il bondit ensuite de l'autre côte et attrapa d'une main le fouet à cinq têtes de serpent de Bladen'Kerst, ce qui lui valut plus d'une morsure engourdissante.

Le vieux nain ne tint pas compte de la douleur et continua à avancer, venant percuter violemment la fille Baenre, abasourdie. De sa main libre il s'empara de la poignée du fouet et le pressa sur le cou de la drow afin de l'étrangler avec sa

propre arme.

Ils s'effondrèrent ensemble.

* * *

Il n'existait dans tous les Royaumes aucune créature mieux protégée par la magie que Matrone Baenre, aucune créature aussi efficacement à l'abri des coups, pas même un dragon sans âge aux épaisses écailles. Ces protections disparurent presque toutes lors de cet instant d'antimagie. Or il n'existait à ce moment dans tous les Royaumes aucune créature plus enragée que Bruenor Marteaudeguerre, rendu fou furieux à la vue du vieux nain torturé qu'il lui semblait reconnaître. Fou furieux car il avait compris que ses amis et sa chère fille étaient morts ou le seraient bientôt. Fou furieux contre cette vieille prêtresse drow qui, dans son esprit, personnifiait le mal qui lui avait pris son garçon.

Il leva sa hache au-dessus de la tête et abattit sa lame aux innombrables ébréchures, déchirant ainsi la lueur bleutée du disque dérivant et en réduisant à néant l'enchantement. Bruenor sentit une brûlure quand son arme heurta l'un des derniers boucliers magiques en place, dont l'énergie se propagea instantanément de la tête au manche de la hache, jusqu'au roi déchaîné.

La lame passa du vert à l'orange, puis au bleu, quand elle perça ces défenses les unes après les autres, de la rage pure contre les puissants dweomers. Bruenor ressentit de la douleur mais n'en tint absolument pas compte.

La hache fendit le faible bras de Baenre, qu'elle avait levé pour bloquer ce coup, puis son crâne, sa mâchoire, son cou et enfin sa poitrine fragile.

* * *

Remise du coup assené par Gandalug, Quenthel s'élança d'instinct vers sa sœur avant de s'arrêter net quand sa mère fut tuée. La prêtresse se rua alors vers la paroi, franchit le portail bordé de vert et se retrouva dans le tunnel, de l'autre côté. Elle

lâcha ensuite un peu de poussière argentée et enchantée qui ferait disparaître l'ouverture et rendrait le mur lisse et compact. La roche se brouilla et forma de nouveau un obstacle infranchissable.

Seul Drizzt Do'Urden, se déplaçant avec la vitesse que lui offraient ses bracelets de cheville enchantés, parvint à se glisser dans ce passage avant qu'il se referme.

* * *

Jarlaxle et ses lieutenants n'étaient pas loin. Ils avaient appris qu'une bande de nains enragés et un homme-loup avaient croisé l'autre garde d'élite Baenre dans les tunnels et qu'ils avaient surclassé les elfes noirs et se dirigeaient à présent vers la cavité.

De son point de vue élevé, une niche située dans le tunnel qui précédait cette salle, Jarlaxle savait que la bande de nains surexcités qui approchait avait raté l'action. L'apparition de Quenthel, suivie de celle de Drizzt, qui la talonnait, révéla au mercenaire tapi que la conquête de Castelmithral s'était brusquement interrompue.

Le lieutenant posté à côté de Jarlaxle pointa alors une arbalète de poing sur Drizzt. Il bénéficiait manifestement d'une occasion unique, l'attention du rôdeur alors concentrée sur la fille Baenre en fuite. Il ne saurait jamais ce qui l'avait touché.

Jarlaxle attrapa le poignet de son soldat et lui baissa le bras, puis se dirigea vers les tunnels. Sa bande, quelque peu déroutée mais aveuglément fidèle, lui emboîta le pas en silence.

Alors qu'ils s'en allaient, Jarlaxle entendit le cri d'agonie de Quenthel :

— Sacrilège !

Elle criait sa rage, bien entendu, au visage de Drizzt Do'Urden – celui qui allait la tuer –, mais Jarlaxle se rendit compte qu'elle aurait aussi bien – et au moins aussi justement – pu s'adresser à lui.

Qu'il en soit donc ainsi.

* * *

L'aube, claire mais froide, se faisait encore plus fraîche à mesure que Stompette et Terrien Doucard, des Chevaliers d'Argent, progressaient sur le versant le plus abrupt de la vallée du Gardien, escaladant, une main après l'autre, la paroi presque verticale.

— T'en es certain ? demanda Stompette à Terrien, un demi-elfe dont les cheveux bruns brillants et les traits splendides n'étaient pas assombris par la tragédie de la nuit écoulée.

Le chevalier ne prit pas la peine de répondre autrement que par un rapide hochement de tête, Stompette ayant posé cette question plus d'une dizaine de fois au cours des vingt dernières minutes.

— C'est la bonne paroi ? insista-t-elle, une autre de ses questions redondantes.

— On approche, assura-t-il à la naine, après avoir de nouveau acquiescé.

Stompette se hissa sur une étroite saillie et s'adossa contre la roche, les pieds suspendus au-dessus du gouffre de plus de cinquante mètres qui les séparait de la vallée. Elle avait le sentiment de devoir être présente là-bas pour aider à soigner les nombreux, très nombreux blessés, mais si ce que le chevalier lui avait dit était fondé, si Dame Alustriel était tombée par ici, alors cette escalade était peut-être la tâche la plus importante jamais entreprise par Stompette Grifferâteau.

Elle se pencha quand elle entendit Terrien lutter en contrebas, puis elle tendit le bras pour saisir le demi-elfe sous l'épaule. Ses puissants muscles se contractèrent et elle hissa aisément sur la saillie le svelte chevalier, qu'elle aida à s'adosser contre la paroi. Tous deux avaient le souffle court et expulsaient des nuages de vapeur dans les airs.

— On a tenu la vallée, dit chaleureusement Stompette afin d'atténuer l'expression de douleur qui se lisait sur le visage de son compagnon.

— La victoire en aurait-elle valu la peine si tu avais vu Bruenor Marteaudeguerre mourir ? répondit le demi-elfe, dont les dents claquaient sous l'effet de l'air glacial.

— T'en sais rien si Alustriel est morte ! rétorqua Stompette,

qui déposa son sac à dos et se mit à y fouiller.

Elle avait voulu attendre encore un peu avant d'agir ainsi, et avait espéré s'approcher davantage de l'endroit où l'on avait dit que le chariot d'Alustriel s'était écrasé. Elle sortit une coupelle en mithral argenté et brandit une outre gonflée au-dessus de sa tête.

— Elle doit être gelée, dit le demi-elfe, découragé, en désignant l'outre.

Stompette poussa un ricanement. L'eau sacrée naine ne gelait pas, en tout cas pas celle que Stompette brassait et dans laquelle elle ajoutait de quoi l'adoucir. Elle fit sauter le bouchon de l'outre et entonna une incantation rythmée tout en versant le liquide doré dans la coupelle en mithral. Elle eut conscience de sa chance quand l'image d'une corniche située non loin de là apparut car, si la vision fut brouillée et se dissipa rapidement, elle connaissait la région et savait où trouver cet endroit.

Ils se mirent aussitôt en route, à vive allure et sans marquer de pause, Stompette ne s'étant même pas donné la peine de ramasser sa coupelle et son outre. Le demi-elfe glissa plus d'une fois et fut chaque fois rattrapé d'une poigne solide par Stompette, qui faillit elle-même chuter à plusieurs reprises, n'étant en ces occasions sauvée que par les mains vives de Terrien Doucard, qui plantait adroitement des pitons pour assurer la corde qu'ils traînaient derrière eux.

Ils parvinrent enfin à la corniche et trouvèrent Alustriel, allongée, immobile et frigorifiée. La seule trace du passage de son chariot magique était une marque noire, à l'endroit où il s'était écrasé, contre le flanc de la montagne. Du fait de la nature entièrement magique de cet objet, il n'en restait pas un débris.

Le demi-elfe se précipita vers son chef inanimé et se mit à bercer avec douceur la tête d'Alustriel. Stompette sortit un petit miroir de la poche de sa ceinture et le plaça devant la bouche de la Dame.

— Elle est vivante ! annonça-t-elle, avant de lancer son sac à Terrien.

Ces mots enflammèrent le demi-elfe, qui déposa avec soin la tête d'Alustriel sur le sol, puis fouilla dans le sac, d'où il sortit

plusieurs épaisses couvertures dont il enveloppa la Dame avant de frotter vivement ses mains froides. Pendant ce temps, Stompette s'adressa à ses dieux et lança des sorts de guérison et de chaleur, offrant toute son énergie à la merveilleuse souveraine de Lunargent.

Cinq minutes plus tard, Dame Alustriel ouvrit ses yeux magnifiques. Elle prit une profonde inspiration et frissonna, puis murmura quelques mots que ni Stompette ni le chevalier ne comprirent. Le demi-elfe se pencha davantage et approcha son oreille de la bouche de la Dame.

— Avons-nous tenu bon ?

Terrien Doucard se redressa, un large sourire sur le visage.

— Nous sommes maîtres de la vallée du Gardien ! répondit-il, ce qui fit s'illuminer les yeux d'Alustriel.

Elle sombra ensuite dans un sommeil tranquille, convaincue que cette prêtresse naine qui s'agitait tant s'occuperait parfaitement d'elle et que, quel que soit son propre destin, le bien en était sorti gagnant.

Pour le bien des peuples de bien.

Épilogue

Berg'inyon Baenre ne fut pas surpris de retrouver Jarlaxle et les soldats de Bregan D'aerthe loin sous la surface, loin de Castelmithral. Dès qu'il avait entendu parler de désertions, il avait deviné que le pragmatique mercenaire figurait sans doute parmi les drows qui fuyaient la guerre.

Methil avait informé Jarlaxle de l'approche de Berg'inyon et le chef mercenaire avait été surpris d'apprendre que le fils de Matrone Baenre, maître d'armes de la Première Maison, avait lui aussi pris la fuite. Il avait en fait imaginé que Berg'inyon se battrait de son côté à Castelmithral et mourrait comme sa mère était morte.

De façon stupide.

— La guerre est perdue, dit Berg'inyon.

Pas très sûr de lui, il se tourna vers Methil, dont il n'avait pas prévu la présence ici, loin de la matriarche. Les blessures nettes de l'illithid, dont un bras pendait mollement et qui avait un trou sur le côté du crâne, d'où suintait une affreuse matière gluante, étonnaient également Berg'inyon, qui n'avait jamais imaginé qu'il était possible d'attraper et de blesser ainsi le flagelleur mental.

— Ta mère est morte, répondit sans ménagement Jarlaxle, ce qui détourna l'attention du jeune Baenre de l'illithid blessé. Ainsi que tes deux sœurs et Auro'pol Dyrr.

Berg'inyon hocha la tête, loin d'être surpris.

L'espace de quelques secondes, Jarlaxle se demanda s'il devait préciser que c'était Matrone Baenre qui avait tué l'autre Mère Matrone, mais il garda cette information pour lui, estimant qu'il lui serait possible de s'en servir plus tard contre Berg'inyon.

— Matrone Zeerith Q'Xorlarrin a dirigé la retraite depuis la

porte souterraine de Castelmithral, poursuivit-il.

— Et mes propres soldats ont rattrapé les drows qui avaient essayé – et échoué – de franchir la porte est, ajouta Berg'inyon.

— Les as-tu punis ? voulut savoir Jarlaxle, toujours incertain quant aux sentiments du maître d'armes sur les derniers événements, et se demandant si sa bande et lui étaient sur le point de se battre encore une fois ici, dans les tunnels.

Berg'inyon eut un rire moqueur, ce qui soulagea quelque peu le mercenaire.

Ensemble, ils reprirent leur marche en direction des allées plus sombres et plus confortables de Menzoberranzan. Ils rejoignirent peu après les troupes de Zeerith, puis de nombreux autres groupes d'elfes noirs et d'humanoïdes au cours des jours qui suivirent. Au final, plus de deux mille drows, dont un quart de soldats Baenre, avaient péri lors de l'attaque de Castelmithral. Deux fois plus d'esclaves humanoïdes avaient été tués, la plupart à l'extérieur de la montagne, sur les pentes sud de Quatrepic et dans la vallée du Gardien. Environ autant d'humanoïdes avaient pris la fuite après les combats, à la surface ou dans d'autres tunnels, tentant leur chance dans ce monde inconnu ou dans la cruelle Outreterre plutôt que de reprendre la douloureuse vie d'esclave des drows.

Les choses ne s'étaient pas déroulées comme Matrone Baenre l'avait prévu.

Berg'inyon intégra les rangs de la force silencieuse et laissa Zeerith prendre la tête de la procession.

— Il faudra de nombreuses années à Menzoberranzan pour se remettre de la folie de Matrone Baenre, fit remarquer Jarlaxle à Berg'inyon un peu plus tard ce jour-là.

Il avait rejoint, seul, le jeune maître d'armes dans une cavité latérale, tandis que l'armée établissait son campement dans une zone de cavernes accidentées et de courts tunnels qui s'entrecroisaient.

Berg'inyon, qui avait saisi la vérité des mots du mercenaire, ne montra ni signe de désaccord ni colère. Il n'ignorait pas non plus que beaucoup d'ennuis allaient s'abattre sur la Maison Baenre dans les jours à venir. Matrone Zeerith était furieuse. Mez'Barris Armgo et les autres Mères Matrones le seraient tout

autant quand elles apprendraient la catastrophe.

— Mon offre tient toujours, dit Jarlaxle.

Puis il quitta la petite cavité et laissa Berg'inyon seul avec ses pensées.

Celui-ci estimait que la Maison Baenre survivrait probablement. Triel en prendrait la tête, et s'ils avaient perdu cinq cents soldats de valeur, il leur en restait près de deux mille, parmi lesquels plus de trois cents des fameux cavaliers montés sur lézards. Matrone Baenre ayant également développé un réseau d'alliés considérable externe à la Maison, ce désastre, malgré son ampleur, et la mort de Baenre, ne suffirait sans doute pas à renverser la Première Maison.

Des ennuis ne manqueraient toutefois pas de se présenter, Matrone Baenre ayant été la force de cohésion de cet ensemble. À quoi la Maison Baenre devrait-elle désormais s'attendre de la part du capricieux Gromph ?

Et Triel ? se demanda Berg'inyon. Quelle place trouverait-il, lui, dans les projets de sa sœur ? Elle serait désormais libre d'élever ses propres enfants et de les associer au pouvoir. Son premier fils serait élevé au rang de magicien de la maison ou candidat à celui de maître d'armes, qu'occupait actuellement Berg'inyon.

Combien de temps lui restait-il alors ? Cinquante ans ? Cent ? Pas très longtemps, dans l'optique d'une vie d'elfe noir.

Berg'inyon se tourna vers le passage voûté par lequel était reparti le mercenaire et se mit à sérieusement réfléchir ; Jarlaxle lui avait proposé d'intégrer Bregan D'aerthe.

* * *

On trouvait toutes les émotions à Castelmithral : des larmes pour les morts et des acclamations pour la victoire. Chacun pleurait Besnell, Firble, Regweld Harpell et tant d'autres qui avaient péri avec courage. Et chacun saluait le roi Bruenor et ses puissants amis, Berkthgar le Hardi, Dame Alustriel, qui se remettait lentement de ses sérieuses blessures, et Stompette Grifferâteau, héroïne de la ville souterraine et de la vallée du Gardien.

Tout le monde acclamait, plus que tout autre, Gandalug Marteaudeguerre, le saint patron protecteur du clan Marteaudeguerre, apparemment sorti de sa tombe. Comme il était étrange pour Bruenor de se trouver face à son ancêtre, de contempler le premier buste de la Salle des Rois revenu à la vie !

Les deux nains étaient assis côte à côte dans la salle du trône, au niveau le plus élevé du complexe nain, avec à leur droite Alustriel – que Stompette harcelait pour qu'elle se repose – et Berkthgar à leur gauche.

Des célébrations se déroulaient dans tout le castel, de la ville souterraine à la salle du trône. Le temps était venu de se retrouver et de fêter ce qui pouvait l'être. Belwar Dissengulp et Bruenor Marteaudeguerre s'étaient enfin rencontrés. Un enchantement d'Alustriel avait réglé le problème de la langue, ce qui leur avait permis de sceller entre Blingdenpierre et Castelmithral une alliance destinée à durer des siècles. Ils eurent aussi l'occasion d'échanger des récits sur leur ami drow commun, notamment quand Drizzt se trouvait suffisamment près d'eux pour deviner qu'ils parlaient de lui.

— C'est cette foutue panthère qui m'embête, lâcha Bruenor en l'une de ces occasions, assez fort pour que Drizzt l'entende.

Le drow s'approcha d'un pas tranquille et posa un pied sur l'estrade où étaient installés les trônes puis, appuyé sur le genou, il se pencha très près de Belwar.

— Guenhwyvar ne cesse d'humilier Bruenor, dit-il en langue drow, que Belwar comprenait plus ou moins mais que le sort d'Alustriel ne permettait pas à Bruenor de déchiffrer. Elle aime bien dormir sur lui.

Devinant qu'ils parlaient de lui mais n'ayant pas compris un seul mot, Bruenor se mit à protester vigoureusement, et plus encore quand Gandalug, qui maîtrisait quelques rudiments de langue drow, se joignit à la conversation et aux rires.

— En tout cas, c'est sûr qu'cette panthère doit pas s'servir d'la tête du fils du fils du fils du fils du fils du fils de mon fils comme oreiller, elle est beaucoup trop dure ! s'esclaffa le vieux nain.

— J'aurais dû partir avec ces foutus elfes noirs, par Moradin ! ronchonna Bruenor, vaincu.

Cette remarque calma instantanément Gandalug, dont le visage reprit son sérieux en un clin d'œil.

Ainsi en allait-il à Castelmithral, où se succédaient les émotions fortes, de la joie à la peine.

Catti-Brie, qui observait tout cela d'un peu plus loin, se sentait étrangement à l'écart et pas à sa place. Elle était bien entendu ravie de la victoire. Elle était aussi intriguée par les svirfnebelins, qu'elle avait déjà eu l'occasion de rencontrer auparavant, et encore plus par le protecteur du clan de son père, miraculeusement revenu dans le complexe nain qu'il avait fondé. Malgré cela, avec ces sentiments réjouissants, la jeune femme éprouvait une sensation d'achèvement. La menace drow sur Castelmithral cette fois écartée, de nouvelles alliances, plus fortes, avaient été conclues entre le complexe et ses voisins, jusqu'à Nesmé. Bruenor et Berkthgar donnaient désormais l'impression d'être de vieux amis : Bruenor avait à plusieurs reprises laissé entendre qu'il autoriserait peut-être le barbare à manier *Crocs de l'égide*.

Catti-Brie espérait et estimait que cela ne se produirait pas. Elle soupçonnait son père d'avoir principalement fait cette allusion car il savait que cela ne lui coûtait rien. Après les exploits de Berkthgar dans la vallée du Gardien, sa propre arme, *Bankenfuere*, était bien partie pour devenir une légende pour les guerriers de Calmepierre.

Mais dans l'esprit de Catti-Brie, *Bankenfuere*, quelles que soient ses prouesses, ne rivaliserait jamais avec *Crocs de l'égide*.

Bien que calme et pensive, Catti-Brie n'en était pas pour autant sinistre et larmoyante. Comme tout le monde à Castelmithral, elle avait perdu des amis dans cette bataille, mais, comme tout le monde, elle était aguerrie, acceptait la façon dont évoluait le monde et savait voir le bien issu de cet affrontement. Elle se mit à rire quand elle vit un groupe de svirfnebelins s'arracher le peu de cheveux qu'il leur restait, alors qu'ils tentaient d'expliquer à quelques nains ivres comment percevoir les vibrations dans la roche. Elle rit encore plus fort quand Régis fit irruption dans la salle du trône, des kilos de nourriture coincés sous les bras et s'étant déjà empiffré au point de faire presque sauter les boutons de son gilet.

Enfin, elle s'esclaffa tout à fait quand Bidderdoo Harpell passa en trombe près d'elle, tandis que Gaspard Pointepique, qui le poursuivait à genoux, le suppliait de le mordre !

Néanmoins, il restait une certaine solitude derrière ces rires, cette sensation persistante d'achèvement qui n'avait pas sa place chez une jeune femme qui ouvrait tout juste les yeux sur le vaste monde.

* * *

Dans la crasse embrumée des Abysses, le balor Errtu retint son souffle quand la somptueuse drow, cette terreur délicate, s'approcha de son trône en champignon.

Il ne savait pas à quoi s'attendre de la part de Lolth ; ils avaient tous deux assisté au désastre.

Il la regarda s'avancer, traînant derrière elle son prisonnier, le cadeau promis. Elle souriait mais, sur le visage de la Dame du Chaos, il était toujours difficile de savoir ce que cela signifiait.

Errtu se redressa fièrement, convaincu d'avoir agi comme il en avait reçu l'ordre. Si Lolth tentait de lui reprocher la catastrophe, il était déterminé à défendre sa cause. Quoique, si elle avait eu vent de la pierre d'antimagie qu'il avait envoyée avec le glabrezu…

— As-tu apporté ma récompense ? gronda-t-il en essayant de paraître imposant.

— Bien sûr, Errtu, répondit la Reine Araignée.

L'immense balor dressa sa tête cornue. Il ne vit aucune duperie dans le ton ou les gestes de la déesse quand elle poussa le prisonnier vers lui.

— Tu sembles satisfaite, osa-t-il faire remarquer.

Le sourire de Lolth s'agrandit encore et Errtu comprit. Elle était ravie ! Cette vieille peau, maléfique parmi les maléfiques, se réjouissait des derniers événements. Matrone Baenre n'était plus et tout semblant d'ordre avait disparu à Menzoberranzan. La cité drow allait désormais connaître son chaos le plus intense ; guerres déclarées entre familles, véritables toiles d'araignée de complots, mensonges et trahisons s'accumulant dans chaque Maison régnante.

— Tu savais depuis le début que les choses se dérouleraient de cette façon ! l'accusa le balor.

Lolth éclata de rire.

— Je n'avais pas tout prévu, lui assura-t-elle. Je n'avais pas imaginé qu'Errtu se montrerait si ingénieux pour protéger celui qui peut mettre un terme à son bannissement.

Le monstre écarquilla les yeux et ses grandes ailes parcheminées se replièrent autour de son corps en un geste symbolique – à défaut d'être efficace – de défense.

— N'aie crainte, allié fiélon, gazouilla Lolth. Je t'offre une chance de te racheter à mes yeux.

Errtu poussa un grognement sourd. Quelle faveur la Reine Araignée allait-elle à présent lui demander ?

— Je vais être très occupée au cours des prochaines décennies, je le crains, poursuivit-elle. Je vais devoir essayer de régler la confusion qui règne à Menzoberranzan.

— Jamais tu ne souhaiterais ça, répondit Errtu avec un rire moqueur.

— Je serai occupée à observer cette confusion, si tu préfères, reconnut Lolth, avant de poursuivre, comme après une seconde de réflexion. Et c'est justement ce que tu devras faire pour moi : observer. (Un grognement démoniaque se fit de nouveau entendre.)

» Quand tu seras libre, Errtu, quand tu tiendras Drizzt Do'Urden au bout de ton fouet impitoyable, tue-le lentement. Qu'il souffre, que j'entende chacun de ses hurlements !

La Reine Araignée leva les bras dans un mouvement ample et disparut dans une rafale d'énergie noire tonitruante.

Un sourire mauvais se dessina sur les lèvres retroussées d'Errtu. Il considéra le pitoyable prisonnier, la clé qui lui permettrait de briser la volonté et le cœur de Drizzt Do'Urden. La Reine Araignée ne se montrait parfois pas si exigeante.

* * *

Deux semaines s'étaient écoulées depuis la victoire, et à Castelmithral, les célébrations se poursuivaient. Beaucoup étaient partis, à commencer par les deux soldats de Nesmé

rescapés et les Grands Cavaliers, accompagnés d'Harkle et de Bella don DelRoy. Gaspard avait finalement convaincu Bidderdoo de rester encore un peu. Alustriel et ce qu'il restait de ses Chevaliers d'Argent, soixante-quinze guerriers, avaient ensuite entrepris le voyage qui les conduirait à Lunargent, la tête haute. Leur Dame était prête à affronter les critiques de ses rivaux politiques, convaincue d'avoir bien agi en venant en aide au roi Bruenor.

Les svirfnebelins n'étaient quant à eux pas pressés de s'en aller et profitaient de la compagnie du clan Marteaudeguerre, tandis que les hommes de Calmepierre avaient juré de rester jusqu'à ce que la dernière goutte d'hydromel de Castelmithral soit bue.

Loin de la montagne qui abritait le complexe nain, dans une plaine froide et venteuse, Catti-Brie était juchée sur un splendide cheval rouan : l'animal avait appartenu à un chevalier de Lunargent abattu. Bien que silencieuse et dégageant une certaine assurance, elle n'en éprouvait pas moins un profond pincement au cœur quand elle regardait Castelmithral. Les yeux rivés sur les pistes rocailleuses qui partaient de la montagne, elle sourit, nullement surprise, quand elle vit un cavalier dévaler la pente.

— J'savais qu'tu m'suivrais ici, dit-elle à Drizzt Do'Urden quand celui-ci approcha.

— Il faut bien être quelque part, répondit-il.

— Ma place n'est plus à Castelmithral, dit avec fermeté Catti-Brie. Tu m'feras pas changer d'avis !

Drizzt, silencieux, laissa passer un long moment, tout en observant la jeune femme déterminée.

— Tu en as parlé à Bruenor ? demanda-t-il enfin.

— Bien sûr ! Tu pensais qu'j'aurais quitté la maison d'mon père sans son accord ?

— Il te l'a sans aucun doute donné à contrecœur.

Catti-Brie se raidit sur sa selle et sa mâchoire se crispa.

— Bruenor a beaucoup à faire, dit-elle. Et il a Régis, il t'a, toi… (Elle s'interrompit et médita ses dernières paroles, ayant remarqué le sac volumineux attaché derrière la selle de son ami.) Et Gandalug et Berkthgar sont auprès de lui. Y n'ont

même pas encore décidé qui va régner et qui va rien faire, même si j'pense que Gandalug laissera Bruenor pour roi.

— Ce serait la décision la plus sage, admit Drizzt.

Un long silence s'écoula entre eux.

— Berkthgar parle de partir, dit soudain le drow. Il envisage de retourner au Valbise et de renouer avec l'ancienne vie de son peuple.

Catti-Brie hocha la tête ; elle avait entendu ces rumeurs.

Le silence, encore, embarrassant. Catti-Brie finit par détourner le regard de l'elfe noir, pensant qu'il la jugeait et, dans un affreux moment de doute, qu'elle se comportait comme une fille odieuse et égoïste vis-à-vis de Bruenor.

— Mon père a pas essayé d'm'arrêter, lâcha-t-elle sur un ton sans réplique. Et toi, tu pourras pas !

— Je n'ai jamais dit que j'étais venu pour t'empêcher de partir, répondit calmement Drizzt.

Catti-Brie resta muette, pas vraiment surprise. La première fois qu'elle avait dit à Bruenor qu'elle comptait partir, et qu'elle devait quitter Castelmithral pour un temps afin de découvrir les merveilles que recelait le monde, le nain bourru avait beuglé si fort qu'elle avait cru que les murs de pierre allaient s'écrouler sur eux.

Ils s'étaient de nouveau rencontrés deux jours plus tard. Bruenor n'était alors plus aussi plein d'eau sacrée, et Catti-Brie avait été aussi soulagée que surprise de trouver son père plus raisonnable. Il lui avait assuré comprendre ce qu'elle ressentait au fond du cœur, même si sa voix s'était alors faite hésitante. Il avait pris conscience qu'elle devait suivre son instinct, qu'elle devait s'en aller et apprendre qui elle était et où se trouvait sa place dans le monde. Catti-Brie, pour qui ces paroles avaient alors semblé inhabituellement compréhensives et philosophiques de la part de son père, fut soudain certaine de leur origine, à présent que Drizzt se trouvait devant elle. Elle savait désormais avec qui Bruenor s'était entretenu entre leurs deux rencontres.

— C'est lui qui t'envoie, accusa-t-elle.

— Tu es partie et moi aussi, répondit-il négligemment.

— J'peux pas passer l'reste d'ma vie dans les tunnels, dit-elle.

Elle semblait soudain éprouver le besoin de se justifier, révélant ainsi la culpabilité qui pesait lourdement sur ses épaules depuis qu'elle avait pris la décision de quitter son foyer. Elle regarda autour d'elle et contempla l'horizon lointain.

— J'ai encore tant de choses à accomplir. Je le sais au plus profond de moi-même. Je le sais depuis que Wulfgar…

Elle se tut, poussa un soupir et regarda Drizzt, l'air impuissant.

— J'ai encore plus à accomplir, moi, dit le drow avec un sourire malicieux. Beaucoup plus.

Catti-Brie jeta un regard par-dessus son épaule, vers l'ouest, et vit que le soleil avait déjà entamé sa descente.

— Les journées sont courtes, dit-elle. Et la route est longue.

— Elle n'est longue que si tu le veux, lui répondit Drizzt, ce qui la fit se retourner vers lui. Et les journées ne sont courtes que si tu le leur permets.

Catti-Brie l'observa avec curiosité sans comprendre.

Drizzt sourit largement et s'expliqua, aussi impatient que la jeune femme :

— Un de mes amis, un vieux rôdeur aveugle, m'a un jour dit que si on chevauchait suffisamment vite vers l'ouest, le soleil ne se couchait jamais.

Avant même qu'il ait achevé sa phrase, Catti-Brie fit faire demi-tour à son cheval et le lança au grand galop dans la plaine gelée, vers l'ouest, en direction de Nesmé, de Longueselle un peu plus loin, puis de la puissante Eauprofonde et de la côte des Épées. Penchée sur la selle, elle laissa sa monture filer comme le vent, tandis que sa cape se gonflait et claquait derrière elle et que son épaisse chevelure auburn volait de tous côtés.

Drizzt ouvrit une sacoche qu'il portait à la ceinture et contempla la figurine en onyx en forme de panthère. Il songea alors qu'il était impossible d'imaginer de meilleurs compagnons et, après un dernier regard en direction des montagnes, et de Castelmithral, où son ami était roi, le rôdeur éperonna son étalon et le lança au galop à la poursuite de Catti-Brie.

Vers l'ouest et les aventures du vaste monde.

Fin du tome 9