

LES
ROYAUMES OUBLIÉS

R A SALVATORE

LA LÉGENDE DE DRIZZT - LIVRE X



LOEWOOD

UNE AUBE
NOUVELLE

M



La légende de Drizzt

Livre X

Une Aube Nouvelle

R.A SALVATORE

Traduit de l'anglais (États-Unis) par Sonia Quémener



Milady est un label des éditions Bragelonne

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

© 2010 Wizards of the Coast LLC. All rights reserved. Licensed by Hasbro.

Titre original : *Passage to Dawn – The Legend of Drizzt, Book 10*

Copyright © 1996 TSR, Inc.

Copyright © 2000, Wizards of the Coast LLC

© Bragelonne 2010, pour la présente traduction

Illustration de couverture :

Todd Lockwood

Copyright © 2000, Wizards of the Coast LLC

ISBN : 978-2-8205-0382-5

Bragelonne – Milady
60-60, 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'Urdan, plus connu sous le nom de « l'elfe noir ».

Prologue

Elle était belle : formes pleines, peau claire, une épaisse chevelure brillante cascadant jusqu'au milieu de son dos nu. Elle lui offrait ses charmes avec tant d'impudence, l'effleurait avec une telle délicatesse ! De menus doigts chargés de feu lui titillaient le menton, la mâchoire, le cou.

Chaque muscle de son corps se crispa ; il lutta pour garder le contrôle, fit appel à ce qu'il restait de volonté en lui après toutes ces années pour s'opposer à la tentatrice.

Il ne savait même plus pourquoi il résistait encore. Que pouvait lui offrir l'autre monde – le monde véritable – pour motiver son obstination ? Que signifiaient, en ce lieu, le « bien » ou le « mal », quel pouvait être le prix du plaisir ?

Qu'avait-il encore à perdre ?

La douce caresse apaisait son corps tremblant, lui donnant pourtant la chair de poule au contact de ces doigts qui l'exhortaient à céder.

Céder.

Il sentait sa volonté l'abandonner, trouvait absurde son entêtement. Il ne voyait aucune raison de résister ! Il pouvait obtenir des draps frais sur un matelas confortable ; l'odeur – cette atroce puanteur à laquelle il n'avait jamais pu s'habituer malgré les années – disparaîtrait. Oui, elle le pouvait, grâce à sa magie, elle le lui avait promis.

Il chutait, de plus en plus vite. Il ferma les yeux, sentit la caresse s'accentuer, se préciser.

Il entendit alors le grognement de la belle, un son sauvage et bestial.

Il rouvrit les yeux, considéra leur environnement. Ils se trouvaient au bord d'une plate-forme, l'une des innombrables élévations de ce sol brisé, mouvant, frémissant comme un être

vivant, qui respirait, riait de lui. Ils étaient en altitude, il le savait : la plate-forme dominait un grand abîme ; pourtant, à moins de un mètre au-delà du bord, il n'y voyait plus. Le paysage se cachait sous une perpétuelle grisaille tournoyante, un linceul fuligineux.

Les Abysses !

C'était à lui de gronder, à présent, d'émettre un son non pas de fauve, primaire, mais provoqué par son retour à la raison, au sens moral, à l'ultime étincelle de celui qu'il avait été subsistant en lui. Il saisit la main de la séductrice et la tordit. La capacité de résistance de l'être renforça ses souvenirs défaillants, car elle participait du surnaturel, dépassait de beaucoup ce que sa frêle carrure aurait dû permettre.

Pourtant il était plus fort. Il repoussa la main et posa son regard sur la femelle.

Son épaisse chevelure, un peu défaite, laissait apparaître une de ses petites cornes blanches.

— Oh, non, mon bel amant, ronronna-t-elle.

Cette supplication presque irrésistible faillit encore le briser, car tout comme le corps du monstre, sa voix contenait une composante magique, elle exprimait des charmes trompeurs, le mensonge à l'état pur qu'était cet endroit.

Les lèvres du malheureux laissèrent échapper un hurlement. Il écarta son perfide adversaire de toute sa force ; le monstre bascula dans le vide.

D'immenses ailes de chauve-souris se déployèrent derrière le succube qui se mit à planer en raillant sa victime. Sa bouche ouverte révélait les atroces crocs qui lui auraient percé le cou ! La tentatrice riait, et il comprenait qu'il avait résisté cette fois, mais n'avait malgré tout pas vaincu, ne pourrait jamais vaincre. Elle avait failli le vaincre, à l'instant, l'avait davantage fléchi que la dernière fois, et s'approcherait encore plus de son but la fois prochaine. Voilà pourquoi elle lui riait au nez, comme toujours, se moquait de lui !

Il comprenait qu'il avait, encore, subi une épreuve. Il savait qui l'avait organisée, et le fouet claquant sur son dos, l'abattant à terre, ne le surprit pas. Il essaya de se mettre à l'abri, ressentit la chaleur intense qui montait autour de lui. Il n'avait pas

d'issue.

Un second coup de fouet le fit ramper jusqu'au bord de la plate-forme. Au troisième, il le saisit, cria, se laissa choir dans le vide. Il voulait plonger dans l'abîme, répandre son corps meurtri sur les rochers. Mourir, enfin.

Errtu, le grand balor, quatre bons mètres d'écailles fumantes d'un rouge intense et de muscles noueux, avança tranquillement jusqu'au bord du précipice, regarda vers le bas. De ses yeux qui, depuis l'aube des temps, avaient percé les brumes abyssales, il rechercha la silhouette dégringolant, puis tendit la main vers elle.

Le prisonnier tombait déjà moins vite. Il s'arrêta, pris dans un piège télékinésique, s'éleva, ramené par le maître. Le fouet l'attendait, le coup suivant le fit basculer dans une inconscience bienvenue.

Errtu ne ramena pas à lui les lanières de son arme, mais employa la même énergie de télékinésie pour les enrouler autour de sa victime et la ligoter. Puis le démon jeta un coup d'œil au succube hystérique et hocha la tête. Il avait fait du bon travail.

De la bave glissa sur la lèvre du monstre femelle à la vue de la forme inanimée. Il voulait festoyer, et à ses yeux, la table était mise ! La démone, d'un coup d'ailes, parvint à la plate-forme et s'approcha prudemment, à la recherche d'une faille dans les défenses du balor.

Errtu la laissa venir près, tout près, puis tira un petit coup sur le fouet. Son prisonnier fut propulsé sur une trajectoire imprévisible qui lui fit passer les flammes éternelles autour du balor. Le grand démon, d'un pas de côté, s'interposa entre le succube et sa proie.

— J'en ai besoin ! geignit l'être affamé.

Il osa s'approcher encore, mi-marchant, mi-voletant. Ses mains trompeusement délicates se tendirent, se crispèrent sur l'air enfumé. Il tremblait, haletait.

Errtu s'écarta, l'autre avança un tout petit peu.

Le maître le tourmentait, le succube le savait bien, mais il ne pouvait s'écartier, pas avec une victime impuissante en vue. Il gémit encore, certain de devoir bientôt connaître son châtiment,

et pourtant incapable de résister.

Il contourna le balor en faisant un léger détour, toujours gémissant. Il planta fermement ses pieds dans le sol pour pouvoir se précipiter vers la forme étendue dont il pourrait goûter la chair au moins une fois avant qu'Errtu la lui arrache !

Ce dernier tendit soudain le bras au bout duquel étincelait une épée forgée de la foudre, brandit sa lame et émit un ordre. Le sol trembla, comme frappé d'un éclair.

Le succube bondit, courut jusqu'à l'abîme où il s'envola sans cesser de hurler. La foudre d'Errtu le frappa dans le dos, l'envoya tournoyer loin vers le bas avant qu'il reprenne le contrôle de sa trajectoire.

En haut, le balor ne pensait déjà plus au serviteur indélicat, mais comme toujours, à son prisonnier. Il se réjouissait de tourmenter ce misérable, toutefois il lui fallait se surveiller, tenir en laisse ses instincts de bête sauvage. Il ne pouvait se permettre de le détruire, celui-là, de le briser définitivement, sinon sa victime perdrait toute valeur. Après tout, il ne s'agissait que d'une âme, ce qui ne pesait guère devant la promesse de pouvoir fouler de nouveau le plan matériel !

Seul Drizzt Do'Urden, l'elfe noir renégat, celui qui avait banni Errtu pour cent ans dans les Abysses, pouvait lui accorder de nouveau cette liberté. Le démon pensait qu'il le ferait en échange de son otage.

Il tourna sa tête simiesque et cornue, regarda par-dessus une de ses massives épaules. Les flammes qui entouraient le balor couvaient, tout comme sa fureur. *Patience*, se rappela-t-il. Cette loque avait de la valeur, il devait la préserver.

Le moment approchait, il le savait. Il serait face à Drizzt Do'Urden avant qu'une année se soit écoulée sur le plan matériel. Errtu avait pris contact avec la sorcière, elle délivrerait le message.

Ensuite le balor, un des grands tanar'ris – l'aristocratie des habitants des plans inférieurs –, serait libre ! Il pourrait annihiler le misérable prisonnier et Drizzt Do'Urden, avec tous ceux auxquels tenait le renégat.

Patience...

Première partie

Vent et embruns

Six ans, ce n'est pas grand-chose dans une vie de drow. Et pourtant, si je calcule les mois, les semaines, les jours – les heures –, il me semble toujours avoir quitté Castelmithral depuis cent fois le temps réel. J'ai connu là-bas une autre vie, qui a constitué un pas dans ma marche vers...

Vers où, quel lieu ?

Ce que je me rappelle le mieux de Castelmithral, c'est ce moment où je l'ai quitté, Catti-Brie chevauchant à mes côtés, le moment où j'ai regardé en arrière, au-delà des panaches de fumée flottant sur Calmepierre, et ai contemplé les Quatrepic. Castelmithral était le royaume de Bruenor, son foyer. Bruenor un de mes amis les plus chers. Pour autant, je n'avais jamais vu cette demeure comme la mienne.

Je ne pouvais alors expliquer pourquoi, pas davantage qu'aujourd'hui. Après la défaite de l'armée d'invasion des drows, tout aurait dû être pour le mieux. Castelmithral partagerait amitié et prospérité avec toutes les communautés voisines, ferait désormais partie d'un ensemble de royaumes en mesure de protéger leurs frontières et de nourrir les plus démunis de leurs habitants...

Pourtant mon foyer ne se trouvait pas là, pas plus que celui de Catti-Brie. C'est ainsi que nous avons pris la route vers l'ouest, jusqu'à Eauprofonde, sur la côte.

Je n'ai jamais discuté avec Catti-Brie de sa décision de quitter elle aussi ce lieu. Nous ressentions la même chose, nous ne nous étions jamais attachés à cet endroit ; nous avions été trop occupés : à défaire les ennemis qui le gouvernaient alors, à rouvrir les mines des nains, à voyager jusqu'à Menzoberranzan, à vaincre les elfes noirs venus nous attaquer... Cela accompli, le temps paraissait venu de souffler, de s'installer, de conter et d'embellir nos aventures. Si Castelmithral, avant les batailles, avait été notre foyer, nous y serions restés. Mais après les combats, après nos pertes, pour Catti-Brie comme pour Drizzt

Do'Urden, il était trop tard. Le lieu appartenait à Bruenor, non à nous. Un lieu marqué par la guerre, où j'avais dû une fois de plus affronter le legs de ma sinistre ascendance. Le début de la route qui m'avait ramené à Menzoberranzan.

L'endroit où Wulfgar avait péri.

Catti-Brie et moi avons promis que nous retournerions un jour à Castelmithral, et nous le ferons, car Bruenor demeure là-bas, avec Régis. Mais elle a bien compris la vérité : la pierre ne peut jamais être lavée de l'odeur du sang. Si on a connu ce temps où le sang a coulé, l'arôme persistant évoque des images trop pénibles pour qu'on puisse vivre en leur compagnie.

Durant ces six ans, Bruenor et Régis m'ont manqué, ainsi que Stompette Grifferâteau, et même Berkthgar l'Audacieux, le chef barbare à Calmepierre. Mes voyages à Lunargent me manquent, et contempler l'aube du haut d'un des innombrables points de vue rocheux des Quatrepic. Je chevauche désormais les vagues au large de la côte des Épées, face au vent et aux embruns, sous les nuages rapides et la canopée des étoiles. Je sens sous mes pieds le pont vivant d'un vaisseau élancé, aguerri. Mon regard se pose sur l'étoffe marine azur, calme et plate ou mobile, agitée, qui parfois crétipe sous la pluie ou éclate, brisée par l'irruption d'une baleine remontée des profondeurs.

Puis-je appeler cet endroit mon foyer ? Je n'en sais rien. J'en suis peut-être plus près, mais j'ignore toujours s'il existe un chemin que je pourrai suivre jusqu'à un endroit que j'appellerai mon chez-moi.

Je n'y pense d'ailleurs pas souvent, parce que, en fin de compte, cela ne compte guère. Si ma route, cette suite de pas, ne mène nulle part, qu'il en soit ainsi. J'avance entouré de mes amis, et là se trouve mon foyer.

Drizzt Do'Urden

1

L'Esprit follet de la mer

Drizzt, campé sur l'extrémité du bout-dehors, le plus en avant possible, tenait d'une main ferme le cordage de manœuvre du clinfoc. Le navire suprêmement racé jouissait d'un équilibre idéal et d'un ballast bien placé – sans parler du meilleur équipage possible –, mais l'océan bougeait fort ce jour-là, et *l'Esprit follet de la mer* frappait la houle toutes voiles dehors, y rebondissant et faisant jaillir une riche écume.

Cela ne gênait pas Drizzt, qui adorait sentir sur lui les embruns et le vent, humer l'odeur de l'eau salée. Là était la liberté : voler, écumer les flots, chevaucher les vagues ! L'épaisse chevelure blanche du drow suivait la brise, claquait derrière lui comme sa cape verte, séchait presque aussi vite que la mer la détrempait. Les taches de sel blanc cristallisé sur sa peau humide ne pouvaient en ternir le lustre d'ébène. Ses yeux violets étincelaient de joie tandis qu'il les plissait face à l'horizon pour mieux distinguer les voiles fugitives du vaisseau qu'ils pourchassaient.

Et ne tarderaient pas à rattraper, d'ailleurs. Drizzt le savait : il n'existant au nord de la Porte de Baldur aucun navire en mesure de battre à la course *l'Esprit follet de la mer* du capitaine Deudermont, un trois-mâts goélette à la conception toute nouvelle, léger, vif, richement gréé. La caravelle aux voiles carrées qu'ils poursuivaient pouvait certes atteindre des vitesses honorables en ligne droite, mais dès qu'elle infléchissait sa course, même légèrement, *l'Esprit follet de la mer*, moins massif, coupait sa trajectoire et gagnait ainsi du terrain, sans jamais en perdre.

Les meilleurs ingénieurs et sorciers d'Eauprofonde l'avaient construit dans cette intention : les Seigneurs de la cité n'avaient

pas ménagé leur or pour obtenir ce chasseur de pirates. Drizzt avait éprouvé une joie immense en retrouvant son vieil ami Deudermont, avec qui il avait poursuivi à la voile Artémis Entreri d'Eauprofonde au Calimshan quand l'assassin avait fait prisonnier le halfelin Régis, et une plus grande encore en apprenant sa bonne fortune. Car ce voyage avait rendu le capitaine célèbre auprès de toute la marine marchande naviguant le long de la côte des Épées ; grâce notamment au combat naval du Canal d'Asavir à l'occasion duquel Deudermont, avec l'aide précieuse de Drizzt et de ses compagnons d'aventure, avait vaincu trois navires pirates, dont le porte-étendard du fameux Pinochet. Les dirigeants d'Eauprofonde avaient offert à Deudermont le commandement de la goélette juste sortie des chantiers. L'homme adorait son petit deux-mâts, l'*Esprit follet de la mer* d'origine, mais aucun marin n'aurait pu résister à cette beauté toute neuve ! Le capitaine avait donc accepté de se mettre au service de la cité dont les Seigneurs l'avaient autorisé à baptiser le vaisseau et en choisir l'équipage.

Drizzt et Catti-Brie étaient arrivés à Eauprofonde peu de temps après. La fois suivante où l'*Esprit follet de la mer* mouilla dans son prestigieux port d'attache, Deudermont retrouva ses vieux amis et leur réserva très vite une place dans son équipage d'une quarantaine d'hommes et femmes. Six ans et vingt-sept expéditions plus tard, pour les malveillants qui hantaient les voies maritimes de la côte des Épées – et tout particulièrement les pirates –, la goélette faisait figure de calamité. Après trente-sept victoires, elle filait toujours sur les flots.

Et s'apprêtait à remporter son trente-huitième combat.

La caravelle les avait vus de loin, bien trop loin pour distinguer le pavillon d'Eauprofonde. Mais peu importait : aucun autre navire dans la région ne pouvait se confondre avec l'*Esprit follet de la mer*, ses trois mâts pourvus de voiles latines, triangulaires, enflées par le vent. L'autre vaisseau avait hissé les siennes, carrées, et à présent la poursuite battait son plein.

Drizzt, à la pointe extrême du navire, tout près de son éperon à tête de lion, en savourait chaque seconde. Il ressentait l'immense pouvoir des flots sauvages, l'écume et le vent,

entendait la musique retentissante, bien timbrée, que jouaient les ménestrels faisant partie de l'équipage. À chaque poursuite, ils employaient leurs instruments à offrir à leurs compagnons d'ardents chants de combat.

— Six cents ! cria Catti-Brie de la vigie.

Elle estimait la distance à franchir. Quand elle en serait à cent, les membres d'équipage se placeraient à leurs postes de combat : trois hommes manœuvraient la grande baliste montée sur pivot installée au gaillard d'arrière, à la poupe du navire, et deux autres les arbalètes plus petites, pivotantes elles aussi, fixées aux deux coins avant du pont. Drizzt rejoindrait Deudermont à la barre pour coordonner l'abordage. À cette idée, la main libre du drow glissa jusqu'à la garde d'un de ses cimeterres. À distance, l'*Esprit follet de la mer* constituait déjà un ennemi redoutable, avec ses archers de premier ordre, ses serveurs de baliste expérimentés, un sorcier particulièrement agressif, sans pareil pour évoquer les boules de feu ou les éclairs, et bien sûr, Catti-Brie munie de son arc foudroyant, *Taulmaril le Chercheœur*. Mais c'était au corps à corps, lorsque pouvaient aborder Drizzt avec son amie panthère, Guenhwyvar, et les autres guerriers d'élite, que le fier vaisseau donnait sa pleine mesure en combat naval.

— Cinq cent cinquante ! avertit Catti-Brie.

Drizzt hocha la tête en entendant cette confirmation de leur étonnante vitesse ; ils gagnaient plus vite que jamais sur leur proie ! À se demander presque si l'*Esprit follet de la mer* mouillait vraiment sa quille, s'il ne volait pas sur les flots...

Le drow porta la main à sa bourse, tâta la figurine magique qui lui permettait d'invoquer Guenhwyvar dans son plan Astral. Aurait-il même besoin d'elle cette fois ? La panthère avait été avec lui à bord une grande partie de la semaine passée, chassant les centaines de rats qui menaçaient les réserves de nourriture du navire. Elle n'avait pas dû se remettre complètement !

— Seulement en cas de nécessité, mon amie, chuchota Drizzt.

L'*Esprit follet de la mer* vira sec à tribord, Drizzt dut s'agripper des deux mains au cordage. Il se redressa, se concentra en silence sur la caravelle à l'horizon. Elle grossissait à chaque seconde. L'elfe noir plongea en lui-même, se préparant

mentalement au combat imminent. Il se perdit dans les sifflements et les éclaboussures de l'eau en dessous, la musique martiale qui dominait le vent, les appels de Catti-Brie.

Quatre cents, trois cents...

— Coutelas noir souligné de rouge ! cria la jeune femme quand sa lunette lui permit de distinguer l'emblème sur le pavillon battant de la caravelle.

Drizzt ne connaissait pas cet insigne, mais cela n'avait pas d'importance. Il s'agissait sans aucun doute d'un navire pirate, l'un des nombreux vaisseaux brigands à proximité des ports d'Eaprofonde. Les pirates faisaient partie du paysage dans toutes les eaux où on avait tracé des voies maritimes, y compris celles de la côte des Épées. Mais, jusqu'à ces dernières années, ils s'étaient montrés plus ou moins civilisés, respectueux d'un certain code de conduite. En conséquence, lorsque Deudermont avait défait Pinochet dans le Canal d'Asavir, il avait libéré l'homme. Un accord tacite existait alors entre les deux forces.

Plus maintenant ! Les pirates du nord s'étaient faits plus hardis et plus mauvais. Ils ne se contentaient pas désormais de dévaliser les navires abordés, mais en torturaient et assassinaient les équipages, surtout si des femmes se trouvaient à bord. On avait ainsi trouvé bien des carcasses dérivant dans les courants non loin d'Eaprofonde : les bandits avaient passé les bornes.

On payait bien Drizzt, Deudermont et tout l'équipage de *l'Esprit follet de la mer* pour leur travail, mais chacun et chacune à bord (à l'exception, peut-être, du sorcier Robillard) chassait les pirates pour une autre raison que l'or.

Ils se battaient pour les victimes.

— Cent ! clama Catti-Brie.

Drizzt s'arracha à sa transe, regarda la caravelle. Il pouvait voir les hommes sur ses ponts à présent, ils grouillaient, se préparaient au combat telle une armée de fourmis. Le drow remarqua que l'équipage de *l'Esprit follet de la mer* le cédait nettement en nombre à celui du vaisseau pirate. La bataille se ferait peut-être à deux contre un. En outre, le vaisseau hors-la-loi était lourdement armé, avec une catapulte de bonne taille sur le pont arrière et sans doute une baliste en dessous, prête à

envoyer ses projectiles par les hublots ouverts.

Le drow hocha la tête, se tourna vers le pont de son vaisseau. Les arbalètes fixées à l'avant et la baliste avaient leurs servants ; la plupart des hommes, le long du bastingage, vérifiaient la tension de leurs arcs. Les ménestrels jouaient toujours, ils ne s'arrêteraient qu'au moment de l'abordage. Très haut, Drizzt aperçut Catti-Brie, *Taulmaril* dans une main, sa lunette dans l'autre. Il lui adressa un sifflement auquel elle répondit d'un signe. Manifestement, elle avait hâte que l'action commence.

Ce qui se comprenait ! La poursuite, le vent, la musique, l'importance de la tâche... tout concourrait à l'excitation du moment. Un large sourire sur le visage, Drizzt rebroussa chemin le long du bout-dehors puis du bastingage, et rejoignit Deudermont à la barre. Il remarqua le sorcier, Robillard, assis sur le pont, arborant comme d'habitude son air blasé. De temps en temps, l'homme agitait la main en direction du grand mât. Sur cette main, une énorme bague – un diamant sur un anneau d'argent – étincelait bien plus fort que pouvaient l'expliquer les jeux de lumière sur la gemme : à chaque geste du mage, le joyau relâchait sa force magique, envoyait dans les voiles déjà largement gonflées une bonne rafale de vent. Drizzt entendit le bois du grand mât craquer en guise de protestation et comprit d'où venait l'extraordinaire vitesse du navire.

— Carrackus, indiqua le capitaine Deudermont dès que le drow fut à côté de lui. Coutelas noir souligné de rouge. (Drizzt lui jeta un regard intrigué. Ce nom ne lui disait rien.) Il naviguait avec Pinochet, comme maître d'équipage sur son navire porte-étendard, et comptait parmi ceux que nous avons vaincus au Canal d'Asavir.

— Tu l'avais fait prisonnier ?

Deudermont secoua la tête.

— Carrackus est un scrag, un troll marin.

— Je ne me souviens pas de lui.

— Il sait se préserver du danger ! Il a sans doute plongé et gagné les profondeurs dès que Wulfgar nous a fait manœuvrer pour éperonner son navire. (Drizzt se rappelait bien l'incident, la force incroyable de son colosse d'ami qui avait, à peu de chose près, fait pivoter à lui seul l'*Esprit follet de la mer* sur sa poupe

pour foncer droit vers les pirates stupéfaits.) Mais Carrackus était bien là. Les rapports s'accordent pour dire que c'est lui qui a renfloué le vaisseau abîmé de Pinochet quand je l'ai envoyé à la dérive au large de Memnon.

— Et ce scrag reste-t-il toujours allié au pirate ? demanda Drizzt.

Le capitaine acquiesça d'un air grave. Les implications étaient claires : Pinochet ne pouvait attaquer en personne l'*Esprit follet de la mer* parce que, en échange de sa liberté, il avait juré de ne pas chercher à se venger de Deudermont. Mais le bandit connaissait d'autres moyens de faire payer ses ennemis ! Ses nombreux alliés, tel Carrackus, n'avaient aucune obligation d'honorer son serment.

Drizzt comprit alors qu'il aurait besoin de Guenhwyvar et sortit de sa bourse la figurine superbement sculptée. Il considéra avec attention son ami. Deudermont était de haute stature, bien droit, mince mais musclé, ses cheveux et sa barbe gris impeccablement coiffés. Ce capitaine à la tenue irréprochable se sentait aussi à l'aise dans un grand bal que sur les flots. À ce moment, ses yeux, d'une teinte si claire qu'ils semblaient davantage refléter les couleurs environnantes qu'en posséder une propre, révélaient sa tension intérieure. Des rumeurs circulaient depuis des mois selon lesquelles les pirates avaient entrepris de se liguer contre l'*Esprit follet de la mer*. Le fait que cette caravelle soit alliée à Pinochet n'était sans doute pas une simple coïncidence.

Le drow jeta un coup d'œil à Robillard qui, un genou à terre à présent, bras grands ouverts et paupières closes, restait plongé dans une profonde méditation. Il comprenait pourquoi Deudermont avait tenu à faire filer si vite son navire.

Un instant plus tard, un mur de brouillard s'éleva autour de l'*Esprit follet de la mer* d'où la caravelle apparut moins nette. Elle se trouvait à moins de quatre-vingts mètres. Un bruit d'éclaboussure près d'eux leur apprit que la catapulte avait lancé un projectile. Puis l'air s'embrasa droit devant, avant de se dissiper en un nuage de vapeur sifflante quand le navire et sa brume défensive le traversèrent.

— Ils ont un sorcier, nota Drizzt.

— Pas étonnant, répondit immédiatement Deudermont. (Il regarda Robillard derrière lui.) Garde bien tes défenses en place ! ordonna-t-il. On peut les avoir rien qu'à la baliste et aux arbalètes.

— Toujours les mêmes qui s'amusent ! rétorqua sèchement le mage.

Le capitaine, malgré la gravité de l'instant, sourit.

— Boulet ! s'écrièrent plusieurs voix à l'avant.

Deudermont tourna instinctivement la barre, l'*Esprit follet de la mer* pencha si profondément sous le vent que Drizzt craignit qu'il chavire.

Au même instant, il sentit un courant d'air sur sa droite : un énorme projectile de baliste passait, arrachant un cordage du gréement, écornant le pont juste à côté d'un Robillard fort étonné, et rebondissant pour aller déchirer la misaine.

— Fixez le cordage ! ordonna calmement Deudermont.

Drizzt fonçait déjà dans cette direction, à une vitesse surhumaine. Il saisit l'extrémité de la ligne et la noua rapidement, puis alla vers le bastingage. L'*Esprit follet de la mer* se redressait. Le drow regarda la caravelle, qui se trouvait à présent à moins de cinquante mètres par tribord avant. La mer entre les deux vaisseaux s'agitait, tumultueuse ; des crêtes blanches crachaient de l'eau qui se retrouvait soufflée en embruns pris dans un vent de tempête.

L'équipage de la caravelle ne comprenait pas ce que signifiait cette agitation, aussi les archers et arbalétriers s'alignèrent-ils pour tirer, mais même les carreaux les plus lourds ne purent franchir le mur de vent produit par Robillard ; ils furent détournés sans causer de dégâts.

Les archers de l'*Esprit follet de la mer*, accoutumés à ce genre de tactique, ne tiraient pas. Catti-Brie, elle, tout comme le monstre installé dans la vigie de l'autre navire (un hideux gnoll de deux bons mètres de haut, au visage plus canin qu'humain), était située au-dessus de l'obstacle éolien.

L'affreuse créature lâcha la première son projectile massif. Elle visait bien : son trait s'enfonça profondément dans le grand mât, quelques centimètres sous le poste de Catti-Brie. Le gnoll se cacha ensuite derrière la paroi de bois de sa vigie pour

préparer une autre flèche.

Sans aucun doute, l'imbécile se croyait à l'abri, car il ne connaissait pas *Taulmaril*.

Catti-Brie prit tout son temps, affermit sa main tandis que *l'Esprit follet de la mer* se rapprochait des pirates.

Vingt-cinq mètres.

La flèche de Catti-Brie partit tel un éclair, laissant des particules argentées dans son sillage, et traversa la mince paroi de la vigie en face comme une feuille de vieux parchemin. Des éclats de bois furent projetés haut dans l'air avec l'ensemble du pauvre refuge. Le gnoll condamné hurla, rebondit sur la bôme du grand mât de la caravelle et fut englouti par la mer après avoir tournoyé cul par-dessus tête. Les deux navires à pleine vitesse le laissèrent vite derrière eux.

Catti-Brie tira de nouveau, vers le bas cette fois. Elle visait les servants de la catapulte. Elle en frappa un, une brute sans doute hybride d'orque, mais l'engin n'en projeta pas moins sa charge de bitume en flammes.

L'équipage pirate, toutefois, n'avait pas su tenir compte de la vitesse surnaturelle du vaisseau à leur poursuite : la goélette passa sous le projectile qui, dans un sifflement furieux, frappa l'eau loin derrière.

Deudermont manœuvra son navire de sorte à le mettre bord sur bord avec la caravelle. Il restait moins de vingt mètres entre eux. Soudain, dans cet étroit canal, les eaux cessèrent leur bouillonnement produit par le vent, et les archers de *l'Esprit follet de la mer* laissèrent voler force flèches garnies elles aussi de petits globes de bitume embrasé.

Catti-Brie, lors de son tir suivant, visa directement la catapulte. La flèche enchantée ouvrit une profonde fissure le long du bras de levier de la machine. La redoutable baliste de *l'Esprit follet de la mer* transperça d'un lourd boulet la coque de la caravelle, au niveau de la mer.

Deudermont, satisfait de cette passe, tourna la barre à bâbord pour s'éloigner du navire. D'autres projectiles, dont une bonne partie enflammés, furent échangés entre les vaisseaux ennemis avant que Robillard recrée un mur de brouillard bloquant à l'arrière de la poupe.

Le sorcier de la caravelle lâcha un éclair magique droit dans ce mur. L'énergie en fut à peu près dissipée, mais se déchargea sur les bords du vaisseau, assommant plusieurs hommes d'équipage.

Drizzt, dangereusement penché sur le bastingage, les cheveux volant en tous sens sous l'effet de l'éclair, s'appliqua à examiner le pont de l'ennemi et finit par repérer le mage au milieu du vaisseau pirate, non loin du grand mât. *L'Esprit follet de la mer* s'éloignait désormais de l'autre navire selon une trajectoire perpendiculaire, mais avant que la distance soit trop grande, le drow fit appel à ses pouvoirs magiques innés pour invoquer une sphère de ténèbres qu'il lança sur l'homme.

Il serra le poing en voyant la sphère avancer sur le pont de la caravelle : il avait bien visé, la magie du globe s'était centrée sur le sorcier en face. Elle le suivrait et l'aveuglerait jusqu'à ce qu'il ait trouvé le moyen de la contrer. En outre, cette balle noire de trois bons mètres de haut marquerait sans équivoque l'emplacement du mage pirate.

— Catti-Brie ! cria Drizzt.

— Je l'ai ! répondit-elle.

Taulmaril chanta une fois, puis deux, décochant deux traits étincelants dans le globe d'obscurité.

Mais la cible poursuivit sa course. Catti-Brie n'avait pu abattre le sorcier ; cela dit, le drow et elle lui avaient certainement donné de quoi réfléchir !

Un second projectile jaillit de la baliste de *l'Esprit follet de la mer*, traversant la proue de la caravelle, puis une boule de feu de Robillard explosa très haut devant le vaisseau lancé à pleine vitesse qui, peu maniable et démuni pour l'heure de son sorcier, se rua en plein dans l'air embrasé. Quand le projectile magique eut disparu, les deux mâts du vaisseau pirate étaient coiffés de flammes, telles des chandelles géantes en pleine mer.

La caravelle tenta de riposter avec sa catapulte, mais les flèches de Catti-Brie avaient fait leur travail : le bras de levier se brisa dès que l'équipage tenta d'y appliquer de la tension.

Drizzt se précipita à la barre.

— Une autre passe ? proposa-t-il à Deudermont.

Le capitaine secoua la tête.

— On n'avait le temps que pour une, expliqua-t-il, nous ne pourrons pas aborder.

— Deux navires à mille huit cents mètres ! appela Catti-Brie à ce moment.

L'elfe noir considéra son ami avec une sincère admiration.

— D'autres alliés de Pinochet ? supposa-t-il.

Il connaissait déjà la réponse.

— Cette caravelle seule n'avait aucune chance de nous défaire, précisa d'un ton calme le capitaine aguerri. Carrackus le sait bien, de même que Pinochet. Ce vaisseau a servi d'appât.

— Mais nous nous sommes montrés trop rapides pour que la tactique fonctionne bien, remarqua Drizzt.

— Te sens-tu prêt à combattre ? demanda malicieusement le capitaine.

Sans laisser le temps à son ami de répondre, il tourna vivement la barre ; l'*Esprit follet de la mer* vira à tribord jusqu'à se retrouver face à la caravelle dont la course s'était nettement ralentie. Le haut des mâts du vaisseau pirate brûlait et la moitié de l'équipage s'affairait à en réparer le gréement, pour au moins pouvoir continuer à avancer avec la voilure réduite. Deudermont plaça son navire de sorte à intercepter l'ennemi, à le heurter à l'avant par un mouvement que ses archers avaient dénommé le « racle-proue ».

La caravelle abîmée ne pouvait manœuvrer pour éviter l'abordage. Cependant, son sorcier, bien qu'aveuglé, avait eu la présence d'esprit d'élever un mur d'épais brouillard, une tactique classique et efficace de défense navale.

Deudermont calcula avec soin son angle d'attaque ; il voulait tourner l'*Esprit follet de la mer* de sorte à frôler le bord de ce brouillard et la zone de mer agitée, afin de s'approcher au maximum de la caravelle. Ce serait leur dernière passe. Elle devrait être dévastatrice, sinon le vaisseau pirate pourrait se joindre vaille que vaille au combat auprès de ses complices qui approchaient vite.

Un éclair se fit remarquer sur le pont de la caravelle, une étincelle lumineuse contrant le sort de ténèbres de Drizzt.

Depuis sa position en hauteur, au-dessus du mur de magie défensive, Catti-Brie la vit très bien. Elle visait justement

l'obscurité quand le sorcier en émergea. Il entreprit sur-le-champ une incantation destinée à jeter un sort catastrophique sur le trajet de l'*Esprit follet de la mer* avant qu'il aborde son adversaire, mais à peine un ou deux mots s'étaient-ils échappés de ses lèvres qu'il ressentait un choc énorme contre sa poitrine et entendait les planches du pont derrière lui projeter de multiples éclats. Il baissa les yeux sur le sang qui se déversait sur le bois et se rendit compte qu'il avait besoin de s'asseoir... non, de s'allonger. Puis le monde devint noir.

Le mur de brouillard installé par le mage se dissipa.

Robillard le remarqua, claqua des mains et envoya deux éclairs ravager le pont de la caravelle. Ils en frappèrent sauvagement les mâts, tuant nombre de pirates. L'*Esprit follet de la mer* passa juste devant son adversaire, les archers lâchèrent leurs projectiles. De même, d'ailleurs, que les servants de la baliste, qui cette fois ne tirèrent pas une longue lance, mais un pieu court, asymétrique, traînant une chaîne pourvue de grappins à multiples pointes. L'engin tournoyait en volant, il emmêla les cordages, embrouilla complètement le gréement de la caravelle.

Un autre projectile, vivant celui-ci – trois cents kilos de panthère vive et musclée –, bondit de l'*Esprit follet de la mer* pour atterrir sur la bôme du vaisseau pirate.

— Prêt, drow ? appela Robillard d'un ton enfin animé, pour la première fois depuis le début du combat.

Drizzt acquiesça et fit signe à ses compagnons de combat, la douzaine de vétérans qui constituaient avec lui l'équipe d'abordage du vaisseau. Ils accoururent vers le sorcier depuis tous les coins du navire, laissant choir leurs arcs pour se munir d'armes convenant mieux au corps à corps. Le temps que Drizzt, en tête de la ruée, soit arrivé près de Robillard, celui-ci avait déjà créé près de lui, sur le pont, un champ miroitant : une porte magique. L'elfe noir n'hésita pas une seconde, fonça sur l'issue, cimeterres en main. L'une des deux lames, *Scintillante*, brillait d'un bleu féroce.

Il ressortit à l'autre bout du tunnel magique de Robillard, déboucha sur la caravelle au milieu de moult pirates très surpris. Drizzt taillada à droite et à gauche, se frayant de force

une brèche dans leurs rangs. Ses pieds bougeaient si vite qu'ils en devenaient flous. Il pivota soudain, tomba sur le côté, roula, tandis qu'une flèche passait au-dessus de lui sans dommage. Il se releva, marcha droit sur l'archer, l'abattit.

D'autres combattants de l'*Esprit follet de la mer* se déversèrent par l'issue magique. Un combat sauvage se déclencha sur le pont de la caravelle.

La confusion était d'autant plus complète sur le navire pirate que Guenhwyvar, bolide tout en dents et en griffes, frappait dans le vif, déchiquetait la masse humaine qui faisait tout son possible pour s'écartez du puissant fauve. Beaucoup trouvèrent la mort sous ses griffes irrésistibles, d'autres choisirent de sauter par-dessus bord, disposés à affronter plutôt les requins.

L'*Esprit follet de la mer* gîtait de nouveau, parce que Deudermont le faisait virer fortement à bâbord pour s'écartez de la caravelle, aller à la rencontre du duo de vaisseaux ennemis s'avançant. Le capitaine de haute stature sourit aux bruits de combat retentissant derrière lui. Il avait toute confiance en son équipe d'abordage, même à deux contre un.

L'elfe noir et sa panthère réduisaient vite ce genre de déséquilibre.

De sa position, Catti-Brie tira encore à plusieurs reprises, abattant chaque fois un archer pirate bien choisi. Un de ses traits, après avoir transpercé un homme, parvint même à tuer le gobelin situé à côté !

Ensuite la jeune femme se détourna de la caravelle, regarda vers l'avant pour guider la trajectoire de l'*Esprit follet de la mer*.

Drizzt courait, faisait des feintes et des bonds, tourbillonnait, déroulait l'ennemi, se retrouvait toujours lames pointées vers le corps de ses adversaires. À l'intérieur de ses bottes, ses chevilles étaient cerclées de brillants anneaux de mithral enserrant un matériau noir enchanté qui lui procurait une vitesse surnaturelle. Drizzt avait arraché ces artefacts à Dantrag Baenre, un fameux maître d'armes drow dont ils accéléraient les mouvements des mains. Leur nouveau propriétaire les préférait sur ses chevilles où ils lui permettaient de courir comme un garenne.

Ils lui étaient bien utiles à présent pour renforcer son agilité

naturelle, tromper les pirates, les laisser dans l'impossibilité de bien distinguer ou prévoir son emplacement. Chaque fois qu'un ennemi se fourvoyait, le drow savait profiter de l'occasion et fonçait en jouant de ses lames. Il s'efforçait de rejoindre Guenhwivar, la compagne d'armes qui, le connaissant le mieux, était la plus en mesure de compléter ses mouvements.

Il n'y parvint pas tout à fait. La déroute de l'ennemi désormais presque complète, beaucoup de pirates morts jonchaient le sol. Les survivants jetaient leurs armes, voire, en désespoir de cause, basculaient par-dessus bord. Mais l'un d'eux, le plus aguerri, le plus redoutable, ami personnel de Pinochet, n'était pas encore prêt à accepter la défaite.

Il émergea de sa cabine située sous le pont avant, plié en deux parce que les concepteurs du navire n'avaient rien prévu correspondant à ses trois mètres de hauteur. Il ne portait comme vêtements qu'une veste rouge sans manches et des culottes de corsaire, qui laissaient découverte une grande partie de sa peau verte écailleuse. Une chevelure tombante couleur d'algues pendait jusqu'en dessous de ses larges épaules. Il n'avait pas d'armes créées par l'art du forgeron, mais ses griffes noires de crasse et ses nombreux crocs paraissaient bien suffisants !

— Ainsi les rumeurs disent vrai, elfe noir, déclara-t-il d'une voix gargouillante, chargée de mucus. Tu es revenu à la mer !

— Je ne te connais pas, répliqua Drizzt.

Il s'arrêta à bonne distance du scrag : Carrackus, sans doute, le troll marin dont Deudermont avait parlé, mais il n'en était pas certain.

— Moi je te connais ! gronda le monstre.

Il chargea, les mains griffues droit vers la tête du drow.

Trois pas vifs écartèrent Drizzt de la trajectoire du scrag. Puis l'elfe noir mit un genou à terre et pivota, ses deux lames sifflant dans l'air.

Plus agile qu'aurait cru Drizzt, son adversaire tourna en sens inverse, tourbillonna, ramenant vers lui sa jambe arrière. Les cimeterres l'écorchèrent à peine au passage.

Le scrag fonça. Il comptait abattre brutalement l'elfe noir sur place, mais de nouveau Drizzt se montra trop rapide pour une

tactique aussi peu subtile. Il se releva, feignit d'aller à gauche. Le monstre se laissa tromper, infléchit sa trajectoire ; le drow revint très vite sur la droite, passant sous le bras en mouvement de l'autre.

Scintillante frappa une hanche, l'autre lame de Drizzt infligea une profonde coupure au flanc du scrag.

L'elfe noir ne chercha pas à éviter le revers projeté vers lui par son adversaire, car il le savait déséquilibré : il ne pourrait porter un coup à la mesure de sa force et de sa masse extraordinaires. Le bras long et maigre percuta l'épaule du drow, puis rencontra les lames en parade quand Drizzt se mit face à la brute titubante.

C'était à présent au drow de charger, droit devant, vif comme l'éclair. Il passa *Scintillante* sous le coude du membre étendu de la créature, y traçant une profonde balafre, puis ancrer la lame courbe, fine, entre la peau ainsi détachée et la chair. L'autre cimenterre évita la tentative frénétique de blocage de l'autre bras et frappa la poitrine du scrag.

Le monstre débordé n'avait plus qu'un seul mouvement possible. Drizzt le savait, et il anticipa à la perfection la retraite de l'autre : il assura sa prise sur *Scintillante*, allant jusqu'à en caler la garde contre son épaule. Le scrag rugit de douleur, plongea en arrière, de côté, dans l'angle opposé à celui de la morsure cruelle infligée par la lame, ce qui eut pour effet de littéralement peler sa chair verdâtre, du biceps au poignet. Le morceau détaché tomba sur le pont avec un bruit mat écoeurant.

Les yeux noirs du monstre s'emplirent d'une haine indignée. Le scrag considéra l'os désormais à vif de son bras, le morceau tortillant de viande de troll sur les planches, puis Drizzt qui se tenait tranquillement à côté, ses cimeterres croisés en garde basse devant lui.

— Maudit sois-tu, Drizzt ! grogna le pirate inhumain.

— Amène ton pavillon, ordonna le drow.

— Tu crois peut-être avoir gagné ? (L'elfe noir porta les yeux sur la pièce de boucherie par terre.) Ça guérira, crétin !

Drizzt savait que le pirate disait vrai. Les scrags étaient proches de nature des trolls, d'affreuses créatures bien connues pour leurs pouvoirs de régénération. Un troll mort et démembré

pouvait encore se rassembler.

Sauf si...

Le drow fit appel une fois de plus à ses capacités magiques innées, celles dont dispose tout elfe noir. Un instant plus tard, des flammes violettes gravissaient la forme imposante du scrag, léchaient ses écailles vertes. Il ne s'agissait que de lueurs féeriques, une lumière inoffensive dont usaient les drows pour mieux distinguer leurs adversaires. Elle ne brûlait pas, et ne bloquerait pas davantage les pouvoirs de régénération d'un troll.

Drizzt le savait bien, mais comptait sur le fait que le monstre non.

Les traits effrayants du scrag se tordirent en une expression d'horreur pure. Il battit de son bras indemne contre sa jambe et sa hanche, sans effet sur les flammes violettes.

— Amène ton pavillon et je te libérerai de ce feu pour que tes blessures guérissent, proposa Drizzt.

L'autre répliqua par un regard rempli de haine. Il fit un pas en avant, mais les lames du drow se levèrent sans crainte. Il décida alors qu'il ne voulait pas ressentir encore leur morsure, surtout si les flammes devaient l'empêcher d'en guérir !

— On se reverra ! lâcha-t-il.

La créature se retourna, vit les dizaines de visages qui le scrutaient — l'équipage de Deudermont et les pirates prisonniers. Il hurla, fonça à travers le pont, bousculant tous ceux sur son chemin, puis bondit du haut du bastingage pour retrouver la mer, sa demeure, où il pourrait se remettre.

Drizzt était si rapide qu'il le suivit de près dans sa course, et put même le frapper encore avant qu'il saute. Le drow dut s'arrêter là : il ne pouvait aller plus loin. Il se rendait compte que le monstre serait bientôt guéri de ses blessures, entièrement régénéré.

Il n'eut pas même le temps de laisser échapper un juron d'agacement : tout près, un mouvement vif lui permit de distinguer du coin de l'œil une traînée noire. Guenhwyyvar avait bondi elle aussi, s'était envolée du bastingage pour plonger dans l'eau juste à la suite du troll.

Elle disparut sous l'étoffe azur des flots. Les vagues agitées

dans tous les sens eurent vite fait de recouvrir toute trace du plongeon des deux adversaires.

Plusieurs membres d'équipage de l'*Esprit follet de la mer* se penchèrent avec inquiétude contre le bastingage. Ils avaient tous beaucoup d'affection pour le fauve.

— Guenhwivar ne risque rien, leur rappela Drizzt en arborant sous leurs yeux la figurine la représentant.

Au pire, le scrag la renverrait dans le plan Astral où ses blessures se refermeraient et d'où elle reviendrait lors du prochain appel du drow. Toutefois, l'expression de Drizzt trahissait sa crainte tandis qu'il considérait les flots, parce qu'il savait que son amie pouvait souffrir.

Tout se tut sur le pont de la caravelle arraïonnée, à part le craquement du bois du vieux navire.

Une explosion retentissante au sud fit tourner les têtes, chacun plissa les yeux pour finalement distinguer de toutes petites voiles, encore fort loin. Un des vaisseaux pirates avait fui, l'*Esprit follet de la mer* encerclait littéralement l'autre. Une pluie d'éclairs argentés jaillissait de sa vigie, accablait la coque et les mâts de la caravelle bien abîmée, déjà impuissante.

Même à une telle distance, l'équipe d'abordage de Deudermont vit le pavillon pirate dégringoler le long du grand mât, amené en signe de défaite. Tous poussèrent un grand cri joyeux qui prit fin brusquement quand on eut remarqué l'agitation des eaux juste à côté du vaisseau où ils se trouvaient. Des écailles vertes et de la fourrure noire apparaissaient par éclairs dans le tumulte. Un bras de scrag émergea un instant, et Drizzt put démêler suffisamment la scène pour comprendre que Guenhwivar s'accrochait au dos du monstre. Elle agrippait ses épaules de ses pattes avant, frappait sauvagement des deux autres, et avait refermé solidement ses puissantes mâchoires sur la nuque de la créature.

Un sang sombre souillait les flots, mêlé à des fragments de la chair et des os du pirate. Guenhwivar ne tarda pas à rester immobile, griffes et dents bien en place, sur le dos d'un cadavre de scrag flottant.

— On a intérêt à repêcher ce truc, remarqua un des hommes de l'*Esprit follet de la mer*, si on veut pas se retrouver avec tout

un équipage de ces sales trolls !

D'autres se placèrent le long du bastingage avec de grandes gaffes, s'attelèrent à la tâche pénible de hisser la carcasse. Guenhwvar remonta sans peine sur la caravelle en grimpant sur la coque, puis s'ébroua de bon cœur, arrosant ses voisins.

— Les scrags restent morts hors de l'eau, rappela un des marins à Drizzt. On va le monter sur la vergue pour qu'il sèche, et puis on brûlera ce foutu machin.

Le drow hocha la tête. Ces hommes connaissaient bien leur travail. Ils rassembleraient et surveilleraient les pirates prisonniers, dégageraient le gréement du navire arraisonné, le remettraient du mieux possible en état de naviguer pour le retour à Eauprofonde.

Drizzt porta son regard vers le sud, vit que l'*Esprit follet de la mer* revenait, le vaisseau vaincu avançant péniblement à son côté.

— Trente-huit, trente-neuf, prononça-t-il à mi-voix.

Guenhwvar gronda sourdement en réponse, se secoua de nouveau, aspergeant son compagnon drow.

2

Premier messager

L'allure du capitaine Deudermont, avec ses beaux vêtements coupés spécialement pour sa haute silhouette mince, sa posture impeccable, ses cheveux et son bouc fort bien peignés, pouvait certes paraître incongrue quand le personnage suivait sans hâte la rue du Port, cette avenue de mauvaise réputation, pleine de bruit et de fureur, le long du port d'Eauprofonde. Partout autour de lui, les pauvres marins revenus à terre après des semaines de navigation sortaient titubants des tavernes, empestant la bière, ou tombaient inconscients dans la poussière. La seule chose qui les protégeait des innombrables tire-laine dissimulés dans l'ombre était le simple fait qu'ils ne possédaient rien à voler.

Deudermont ne prenait pas garde à ces incidents. Il ne se croyait d'ailleurs pas supérieur à ces loups de mer ; en fait, le capitaine pourtant si à l'aise dans le grand monde éprouvait un certain respect pour ce mode de vie qui, par sa franchise sans apprêt, raillait les simagrées prétentieuses de la noblesse.

Le marin resserra sur ses épaules son épaisse cape pour tenir à l'écart la bise froide venant de la mer. Personne, d'habitude, ne se serait risqué seul dans la rue du Port, même en plein jour, mais Deudermont se sentait en sécurité. Il portait au côté son coutelas gravé, et savait s'en servir. En outre, le mot avait circulé dans chaque taverne d'Eauprofonde, sur chaque jetée : le commandant de l'*Esprit follet de la mer* jouissait de la protection expresse des Seigneurs de la cité, lesquels comprenaient entre autres de puissants sorciers. Ceux-ci n'hésiteraient pas à traquer et détruire quiconque voudrait nuire au capitaine ou à son équipage quand ils touchaient terre. Eauprofonde était le port d'attache de l'*Esprit follet de la mer*, et Deudermont en arpentaît la rue du Port sans inquiétude. Il

éprouva donc de la curiosité, non de la peur, quand un vieillard émacié, mesurant à peine un mètre cinquante, le héla depuis une venelle.

Le capitaine s'arrêta, regarda autour de lui. La rue du Port était tranquille, mis à part les sons s'échappant des nombreuses gargotes la bordant, et la protestation du vieux bois contre la brise marine incessante.

— T'es Deudermont, toi, hein ? appela doucement le sac d'os chenu.

Un sifflement pulmonaire accompagnait chaque syllabe. L'homme eut un large sourire, presque équivoque, qui révéla un ou deux chicots dans un désert de gencives noires.

L'interpellé regarda patiemment, en silence, l'ancêtre. Il ne voyait pas de raison de répondre.

— Si c'est toi, énonça l'autre, j'ai un truc à t' dire. Un mot d' quelqu'un qui t' fait peur, et t'as ben raison !

Le capitaine resta impassible, son visage ne montrait rien des questions qui lui traversaient l'esprit à toute allure. Qui devait-il craindre ? Ce vieux débris parlait-il de Pinochet ? Cela paraissait vraisemblable, surtout si on pensait aux deux caravelles que *l'Esprit follet de la mer* avait escortées jusqu'au port d'Eaprofonde plus tôt dans la semaine. Mais peu de personnes en ville avaient des contacts avec le fameux pirate qui sévissait beaucoup plus au sud – et même au sud de la Porte de Baldur –, dans les détroits non loin des îles Moonshaes.

Pourtant, à qui d'autre l'homme pouvait-il faire allusion ?

Toujours souriant, le vieux loup de mer fit signe à Deudermont de le rejoindre dans la venelle. Le capitaine ne bougea pas quand l'autre s'y enfonça.

— Eh ben, t'aurais peur du vieux Scaramundi ? s'amusa le vieillard.

Deudermont se dit qu'il pourrait s'agir d'un déguisement. Beaucoup des assassins les plus réputés des Royaumes savaient prendre une apparence inoffensive pour ensuite plonger une dague empoisonnée dans la poitrine de leur victime !

Le loup de mer revint à l'entrée de la venelle, puis marcha droit sur le capitaine, en plein milieu de la grand-rue.

Non, pas de déguisement ici, décida Deudermont, le

personnage était trop parfait. Et puis il se rappelait à présent avoir déjà aperçu cette épave, en général assise tout près du débouché de la ruelle qui devait lui servir de logis.

Se pouvait-il qu'on ait placé une embuscade dans la voie minuscule ?

— Ah, fais comme tu veux, siffla l'autre en levant une main agacée. (Il retourna vers sa venelle en grommelant, lourdement appuyé sur sa canne.) Chuis qu'un messager, moi, j'm'en moque si tu veux pas entendre c' que j'ai à dire !

Deudermont jeta un nouveau regard prudent alentour. Il ne vit personne à proximité, ni d'emplacement favorable pour dissimuler une embuscade, aussi suivit-il son étrange interlocuteur. Le vieillard avait déjà fait dix petits pas à l'intérieur de la ruelle. On le voyait assez mal, car il se tenait à la limite des ombres obliques que projetait un bâtiment sur la droite. Il rit, toussa, s'enfonça encore un peu.

Une main à la garde de son coutelas, le capitaine approcha avec précaution, pas à pas. La venelle paraissait vide.

— Suffit ! s'écria soudain Deudermont, ce qui arrêta net le vieux. Si tu as quelque chose à m'apprendre, fais-le ici, maintenant.

— Y a des trucs qu'y vaut mieux pas dire trop fort...

— Allez !

L'homme eut encore un grand sourire et toussa — ou, peut-être, rit. Il revint quelques pas en arrière, s'arrêta à un mètre du capitaine, le suffoquant presque de son odeur. Deudermont n'avait pourtant pas la narine facilement offusquée : sur un vaisseau en pleine mer, on n'a guère de possibilités de se laver pendant des semaines d'affilée, voire des mois. Mais ce mélange de vinasse et de sueur rance produisait des effluves particulièrement nocifs qui l'obligèrent à grimacer, et même à se couvrir le nez de la main pour tenter de bloquer en partie ce fumet.

Ce qui, naturellement, provoqua chez l'autre un rire hysterique.

— Fais vite ! s'exclama le capitaine.

Au moment où ces mots quittaient ses lèvres, le vieillard tendit la main, l'attrapa par le poignet. Deudermont n'avait pas

peur. Il voulut se dégager, mais le loup de mer s'accrochait.

— Je veux que tu me parles de celui à peau noire, énonça l'homme, et le capitaine ne se rendit pas compte tout de suite que son interlocuteur n'avait plus l'accent grasseyant du port.

— Qui es-tu ? demanda-t-il.

Il tira violemment sur son poignet, en vain. Deudermont comprit alors que l'autre avait une force surhumaine ! Il avait l'impression de s'opposer à la poigne d'un de ces immenses géants du brouillard qui vivent dans le récif autour de l'île de Delmarin, loin au sud.

— Celui à peau noire ! répéta le vieillard.

Sans grand effort, il entraîna sa proie plus loin dans la venelle.

Le capitaine voulut saisir son coutelas. Même si son adversaire lui immobilisait la main droite, il saurait se battre de la gauche. Mais, dans cette position, ce n'était pas très pratique de dégainer la lame incurvée ; avant qu'il ait pu dégager complètement son arme, le vieillard le gifla, projetant sèchement son visage en arrière contre le mur ! Le marin aguerri ne perdit pas pour autant ses esprits : il termina son geste, fit passer la lame dans sa main droite, que l'autre avait entre-temps laissée libre, porta un coup violent à la poitrine de l'homme qui venait sur lui.

La lame bien aiguisée fit une profonde entaille dans le flanc de l'autre qui n'eut pas même une grimace de douleur. Deudermont s'efforça de bloquer la gifle suivante, puis celle d'après, mais, tout bêtement, il n'avait pas assez de force ! Il voulut lever son coutelas en parade ; son agresseur le fit voler du revers de la main, puis continua à frapper de ses paumes, à la vitesse de l'éclair. Les coups brutaux faisaient ballotter la tête du capitaine. Assommé, il serait tombé si son bourreau ne l'avait tenu à l'épaule.

Deudermont, la vue brouillée, considérait l'ennemi. La perplexité se peignit sur son visage aux traits bien dessinés quand celui du vieux marin fondit pour se reformer différemment.

— Celui à peau sombre ? demanda encore l'être.

Le capitaine entendit à peine cette voix — sa voix, à lui ! —,

trop abasourdi qu'il était à la vue de sa propre face qui se moquait de lui.

* * *

— Il devrait déjà être là, remarqua Catti-Brie en s'appuyant sur le bar.

L'impatience la gagnait, remarqua Drizzt, et non à cause du retard de Deudermont — il était fréquent que telle ou telle de ses fonctions retienne le capitaine à Eauprofonde —, mais parce que le marin qui la flanquait de l'autre côté, un homme petit, trapu, pourvu d'une épaisse barbe et d'une chevelure frisée toutes deux couleur aile de corbeau, ne cessait d'entrer en contact avec elle à l'occasion de supposées bousculades. Chaque fois il s'excusait, regardait par-dessus son épaule la belle femme à côté de lui, lui offrait souvent un clin d'œil, toujours un sourire.

Drizzt se tourna pour s'adosser au bar qui lui arrivait à la taille. *Les Bras de la sirène* étaient presque vides ce soir-là. Avec le beau temps, la plupart des bateaux de pêche et des navires marchands avaient appareillé. Mais l'endroit n'en demeurait pas moins bruyant, très animé, à cause des quelques marins présents tout prêts à compenser des mois d'ennui en mer par la boisson, les compagnons de beuverie, beaucoup d'agitation et, pourquoi pas, de bonnes bagarres.

— Robillard, murmura Drizzt.

Catti-Brie se retourna à son tour, suivit le regard du drow. Le sorcier se glissait dans la foule pour venir les rejoindre au bar.

— Bonsoir, les salua-t-il sans guère d'enthousiasme, les yeux détournés.

Il n'attendit pas que le tavernier vienne prendre sa commande ; agita les doigts. Une bouteille et un verre se placèrent par magie devant lui. Le serveur entama une protestation, mais se retrouva avec une pile de pièces de cuivre en main. Il secoua la tête, mécontent, s'écarta. Il n'appréciait pas le sorcier de l'*Esprit follet de la mer*, avec ses manières arrogantes.

— Où est Deudermont ? demanda Robillard. En train de gaspiller ma paie, on dirait !

Drizzt et Catti-Brie échangèrent des sourires incrédules. Robillard faisait partie des personnages les plus froids et caustiques qu'ils aient jamais connus, il était plus ronchon encore que le général Dagna, ce nain revêche commandant de la garnison de Bruenor à Castelmithral.

— On dirait bien, renchérit le drow.

Robillard le foudroya d'un regard accusateur, coléreux.

— C'est sûr, Deudermont est bien du genre à nous flouer ! appuya Catti-Brie. Il crache ni sur les beaux vêtements, ni sur les belles dames, et dépense généreusement ce qui lui appartient pas. (Un grognement s'échappa des lèvres étroites de Robillard, qui s'éloigna du bar.) J'aimerais bien connaître son histoire, à celui-là...

Drizzt acquiesça, sans quitter des yeux le dos du sorcier. De fait, Robillard était un personnage insolite, et le drow supposait que quelque chose de terrible avait dû lui arriver autrefois. Peut-être avait-il par accident causé la mort de quelqu'un, ou connu un amour non payé de retour. Ou peut-être son art magique l'avait-il entraîné trop loin, dans des endroits qui auraient dû rester ignorés de tous.

La remarque toute simple de Catti-Brie avait éveillé l'intérêt de son ami. Qui était Robillard, en fait, qu'est-ce qui alimentait sa perpétuelle morosité renfrognée ?

— Où est Deudermont ?

La question posée à côté de lui arracha le drow à ses pensées. Il se retourna, vit Waillan Micanty, un garçon d'à peine vingt hivers aux cheveux blonds, aux yeux couleur cannelle, dont les profondes fossettes restaient constamment marquées par son perpétuel sourire. Le cadet de l'équipage de l'*Esprit follet de la mer* possédait un art consommé pour tirer depuis la baliste. Ses coups au but devenaient déjà légendaires, et, pourvu qu'il vive suffisamment longtemps, ce jeunot jouirait bientôt d'une réputation fort honorable tout le long de la côte des Épées. Il avait fait entrer le projectile d'une baliste par la fenêtre de la cabine du capitaine d'un navire pirate à plus de trois cent cinquante mètres de distance, et cloué l'homme qui, à ce moment, fixait son coutelas à la ceinture. L'énergie cinétique de la lourde pointe avait fait traverser au bandit la porte fermée de

sa chambre, jusqu'au pont. Le vaisseau ennemi avait sur-le-champ amené son pavillon, l'arraisonnement s'était fait presque sans combattre.

— On l'attend d'un moment à l'autre, répondit Drizzt.

La simple vue du jeune homme rayonnant le mettait de bonne humeur, et il ne pouvait s'empêcher de remarquer le contraste entre ce bon compagnon, le plus jeune d'entre eux, et Robillard, probablement le plus ancien mis à part l'elfe noir.

Waillan opina.

— Mais il devrait déjà être là, commenta-t-il à mi-voix.

Les oreilles fines du drow saisirent chaque mot.

— Tu comptais le voir ? réagit-il.

— Il faut que je lui parle d'une avance sur ma paie. (Le jeune homme devint tout rouge, se rapprocha de Drizzt pour que Catti-Brie ne l'entende pas.) C'est pour une amie, précisa-t-il.

Drizzt se surprit à sourire.

— Oui, il est en retard, reconnut-il. Je suis sûr qu'il va arriver.

— Il n'était même pas à dix portes d'ici quand je l'ai aperçu, s'étonna Waillan, non loin du *Havre brumeux*, et il venait par ici. Je pensais le voir en entrant.

À ces mots, Drizzt ressentit un début d'inquiétude.

— Il y a combien de temps ? demanda-t-il.

— J'étais là quand la bagarre a éclaté, précisa le jeune homme en haussant les épaules.

Le drow se retourna, s'appuya sur le bar. Catti-Brie et lui échangèrent un regard préoccupé : il s'était passé pas mal de temps depuis les deux dernières échauffourées. Rien n'était vraiment susceptible de retenir l'intérêt du capitaine entre *Les Bras de la sirène* et l'endroit qu'avait évoqué Waillan, rien en tout cas qui doive le retarder autant.

Drizzt soupira, prit une bonne gorgée de son verre d'eau. Il jeta un coup d'œil à Robillard assis à l'écart, alors qu'il restait des places non loin du sorcier à une table occupée par des hommes d'équipage de l'*Esprit follet de la mer*. Le drow ne s'inquiétait pas trop : peut-être Deudermont s'était-il rappelé avoir autre chose à faire, ou bien avait-il finalement décidé de ne pas se rendre aux *Bras de la sirène* ce soir. Pourtant la rue

du Port à Eauprofonde était un endroit dangereux, et le sixième sens du rôdeur drow, son instinct de guerrier, le portait à la méfiance.

* * *

Deudermont, au bord de l'inconscience, ne savait pas depuis combien de temps on lui portait des coups. Il gisait à présent sur le sol froid, cela il s'en rendait compte. L'être de nature indéterminée qui avait pris à la perfection son apparence, jusqu'aux vêtements et aux armes, s'était assis sur son dos. La douleur physique avait diminué, mais pour faire place à une sensation pire encore, car le capitaine sentait la créature s'insinuer dans son esprit, sonder ses pensées, acquérir des informations dont, sans aucun doute, il allait se servir contre ses amis.

Tu vas avoir très bon goût, entendit en esprit l'homme. *Bien meilleur que le vieux Scaramundi.*

En dépit de l'irréalité de la scène, provoquée par l'absence de sensations concrètes, le capitaine sut que son estomac se nouait. Il pensait comprendre, dans ce qu'il lui restait d'entendement, la nature du monstre qui l'avait attaqué. Les doppelgangers n'étaient pas très répandus dans les Royaumes, mais le petit nombre qui s'étaient fait connaître avaient certes causé assez de désordres pour assurer une solide réputation de malfaissance à cette espèce.

Deudermont sentit qu'on le soulevait. L'être avait une telle force que le capitaine aurait pu se croire dépourvu de poids, en train de flotter. On le fit pivoter, il se retrouva face à face avec lui-même et se crut sur le point de se faire dévorer.

— Pas encore, répondit la créature à sa crainte informulée. J'ai besoin de ton esprit, mon bon capitaine Deudermont, j'ai besoin d'en savoir suffisamment sur toi et ton navire pour le faire sortir du port d'Eauprofonde, filer loin à l'ouest, loin au sud, jusqu'à une île que peu ont vue mais dont beaucoup parlent.

Le sourire du monstre était envoûtant. Deudermont commençait tout juste à s'y perdre quand l'être projeta sa tête

en avant, heurta le capitaine au visage et l'assomma. Un peu plus tard – il ne sut pas combien de secondes au juste –, l'homme sentit une fois de plus le sol contre sa joue. Il avait les mains étroitement liées dans le dos, les chevilles ligotées elles aussi, et un solide bâillon enserrait sa bouche. Il parvint à tourner suffisamment la tête pour voir la créature à son image ; elle se penchait sur une lourde grille métallique.

Deudermont fut époustouflé par la force de l'être en le voyant soulever cette bouche d'égout dont la masse devait dépasser les deux cents kilos : il la posa sans forcer contre le mur d'un bâtiment, puis se tourna et s'empara de son prisonnier, le traîna jusqu'à l'ouverture dans le sol et l'y laissa tomber sans autre cérémonie.

La puanteur était abominable, pire encore que ce à quoi on aurait pu s'attendre dans un égout. Quand le capitaine eut réussi à arracher son visage de la boue et à se retourner, il comprit pourquoi.

... Scaramundi – il devait s'agir de Scaramundi – gisait à côté de lui, couvert de sang, le torse déchiqueté, à moitié mangé par la créature. Deudermont sursauta quand la grille remise en place retentit, puis resta immobile, horrifié, impuissant. Il ne tarderait pas à connaître le même sort sinistre.

3

Le message, à demi-mot

Un peu plus tard, Drizzt commençait sérieusement à s'inquiéter. Robillard avait déjà quitté *Les Bras de la sirène*, écœuré parce que, selon ses termes, « on ne pouvait pas compter sur le capitaine ». Waillan Micanty, toujours à côté de Drizzt, avait entamé une conversation avec son autre voisin.

Le drow, dos au bar, observait la foule. Il se sentait très à l'aise au milieu des marins. Ce n'avait pas toujours été le cas. Drizzt n'était venu que deux fois à Eauprofonde avant leur départ de Castelmithral, à Catti-Brie et lui : d'abord en se rendant à Portcalim, à la poursuite d'Entreri, puis au retour, quand ses amis et lui revenaient prendre possession de Castelmithral. Il avait traversé la ville la première fois sous un déguisement, un masque magique lui donnant l'apparence d'un elfe de la surface. Mais le second trajet, sans un tel masque, s'était révélé plus délicat ; l'*Esprit follet de la mer* avait jeté l'ancre dans le port d'Eauprofonde tôt le matin, puis, sur la requête de Deudermont, le drow et ses amis avaient attendu la nuit pour quitter la ville et prendre la route vers l'est.

Six ans plus tôt, au moment du retour de Drizzt et de Catti-Brie à Eauprofonde, l'elfe noir avait pris le risque de circuler à visage découvert et avait connu des moments pénibles : tous les regards le suivaient à chaque pas, plus d'un ruffian l'avait provoqué. Le drow n'avait pas accordé d'attention aux brutes, mais se rendait compte que tôt ou tard il lui faudrait réagir. Pire encore, il courait le risque de se faire abattre de loin, par un archer sournois, sans aucune autre raison que la couleur de sa peau !

Quand l'*Esprit follet de la mer* avait regagné son port d'attache, Drizzt avait retrouvé son vieil ami Deudermont,

homme d'une réputation considérable sur les quais de la grande cité. On n'avait pas tardé ensuite à l'accueillir volontiers un peu partout, notamment dans la rue du Port, car le capitaine avait beaucoup fait pour diffuser sa légende. Partout où mouillait l'*Esprit follet de la mer*, désormais, le mot courait que son équipage héroïque comportait Drizzt Do'Urdan, un drow étonnant dont la vie, de ce fait, était devenue beaucoup plus facile, et même confortable.

Pendant tout ce temps, il avait eu Catti-Brie et Guenhwvar à ses côtés. Il les regardait à présent, la jeune femme assise à une table en compagnie de deux membres d'équipage de l'*Esprit follet de la mer*, la superbe panthère contre ses jambes. Guenhwvar était devenue une mascotte parmi les clients des *Bras de la sirène*, et Drizzt, de son côté, se réjouissait de pouvoir à l'occasion invoquer le fauve pas uniquement pour l'appuyer dans un combat, mais pour le simple plaisir de sa compagnie.

Certes, le drow se sentit soulagé un peu plus tard (il poussa même un gros soupir), quand le capitaine Deudermont fit son apparition dans *Les Bras de la sirène*, jeta un coup d'œil alentour, repéra Drizzt et s'avança jusqu'au bar.

— Du vin du Calimshan, demanda le doppelganger au tenancier.

Il avait lu dans l'esprit de Deudermont que telle était sa boisson habituelle. Dans le court laps de temps qu'ils avaient passé ensemble, l'être en avait appris beaucoup sur le capitaine et son vaisseau.

Drizzt se retourna, s'appuya sur le bar.

— Tu es en retard, fit-il remarquer.

Il sondait son ami, voulant voir s'il avait des ennuis.

— Un problème sans importance, lui assura l'imposteur.

— Qu'y a-t-il, Guen ? demanda Catti-Brie à voix basse quand la tête de la panthère se dressa soudain. (Le fauve regardait dans la direction de Drizzt et Deudermont, les oreilles plaquées sur le crâne, et un grondement sourd faisait vibrer tout son corps musculeux.) Qu'est-ce que tu vois ?

Guenhwvar ne quittait pas les deux personnages des yeux, mais Catti-Brie n'en était pas alarmée, elle pensait le fauve

perturbé par un rat ou une vermine quelconque qu'il avait aperçu dans le coin, derrière Drizzt et le capitaine.

— Caerwick, annonça la créature au drow qui lui rendit un regard intrigué.

— Caerwick ? répéta-t-il.

L'elfe noir, comme tous ceux naviguant le long de la côte des Épées, connaissait le nom de cette île minuscule, très lointaine. La plupart des cartes marines ne la mentionnaient pas.

— Nous devons immédiatement lever l'ancre pour Caerwick, précisa l'être, en croisant hardiment les yeux de sa dupe.

Drizzt, devant ce camouflage parfait, n'éprouvait pas le moindre soupçon.

Pourtant, l'annonce lui paraissait étrange. Caerwick constituait une légende chez les marins : on disait cette île hantée, demeure d'une sorcière aveugle. Beaucoup mettaient même en doute son existence, même si certains marins affirmaient avoir visité l'endroit. Drizzt et le capitaine n'en avaient en tout cas jamais parlé ! Le fait que Deudermont veuille s'y rendre prenait le drow totalement au dépourvu.

Celui-ci observa de plus près l'homme, remarquant cette fois son attitude guindée. Il paraissait très mal à l'aise dans cette taverne qui avait toujours été son point de chute de prédilection dans la rue du Port ! Drizzt crut que son ami éprouvait une contrariété quelconque. Ce qui avait causé son retard (l'elfe noir supposait qu'il s'agissait d'une rencontre avec un des Seigneurs mystérieux d'Eaprofonde, voire l'étrange Khelben) l'avait également bouleversé. Mais peut-être cette destination n'était-elle finalement pas si insolite : les occasions n'avaient pas manqué, au cours des six dernières années, où l'*Esprit follet de la mer*, bras armé des dirigeants de la cité, s'était vu attribuer des missions spéciales, inhabituelles. Le drow assimila donc l'information sans se poser de question.

Mais ni lui ni le doppelganger n'avaient pris garde à Guenhwvar. Le ventre frôlant le sol, les oreilles plaquées contre le crâne, elle avançait tout doucement vers Deudermont qui lui tournait le dos.

— Guenhwvar ! s'écria Drizzt d'un ton sévère quand il la remarqua.

La créature camouflée pivota, s'adossa au comptoir de bois au moment même où le fauve chargeait, se dressait de toute sa hauteur et clouait l'être contre le bar. Si le doppelganger, au lieu de perdre la tête, avait joué les victimes innocentes et indignées, il aurait pu se tirer d'affaire. Mais il reconnut Guenhwvar – ou, du moins, le fait que la sale bête n'appartenait pas au plan matériel –, ce qui lui fit supposer que l'animal, porté par le même instinct, avait dû le percer à jour.

Le monstre, par pur réflexe, repoussa la panthère d'un revers du bras, et la force du coup suffit à la faire voler à travers la moitié de la salle, malgré ses trois cents kilos.

Aucun humain n'était capable d'un tel exploit. Quand l'imposteur reporta les yeux sur Drizzt, il le vit cimenterre en main.

— Qui es-tu ? demanda le drow d'un ton péremptoire.

Le monstre siffla de colère, jeta les mains en avant, réussit à saisir une arme de son adversaire. Drizzt frappa du plat de l'autre sur le côté du cou, sans trop de violence, car il pensait encore avoir devant lui Deudermont, victime d'un enchantement quelconque.

L'être agrippa la lame à main nue, se rua en avant, écartant le drow.

Les autres clients de la taverne se levèrent ; la plupart pensaient qu'une nouvelle bagarre ordinaire débutait, mais l'équipage de l'*Esprit follet de la mer*, et notamment Catti-Brie, comprenait à quel point l'incident était anormal.

Le doppelganger fonça vers la porte, poussant sur le côté d'une simple claque l'unique marin qui, figé de stupeur, lui bloquait le passage – l'un de ceux du vaisseau de Deudermont.

Catti-Brie avait déjà son arc prêt ; elle plaça une flèche au sillage d'étincelles argentées dans le mur, tout près de la tête du monstre qui se tourna et lui fit face dans un sifflement retentissant avant de se retrouver mis à terre par trois cents kilos de fauve déchaîné. Cette fois, Guenhwvar avait pris conscience de la force de son ennemi, et, quand la mêlée s'apaisa, le grand félin, installé sur le dos du doppelganger, enserrait de ses puissantes mâchoires la nuque de l'être. Drizzt rejoignit tout de suite les combattants, Catti-Brie derrière lui,

ainsi que Waillan Micanty, le reste de l'équipage, et des badauds intrigués, parmi lesquels le propriétaire des *Bras de la sirène* qui tenait à évaluer les dégâts infligés par la flèche enchantée.

— Qu'es-tu donc ? voulut savoir le drow.

Il saisit l'imposteur aux cheveux, lui tourna la tête pour examiner son visage. Il frotta la main sur la peau de l'être, pensant y sentir du maquillage – sans résultat –, retira de justesse ses doigts que le doppelganger voulait mordre.

Guenhwyvar grogna, resserra ses mâchoires, obligeant la face de la créature à embrasser rudement le sol.

— Allez fouiller la rue du Port ! ordonna Drizzt, s'adressant en priorité à Waillan. Commencez par l'endroit où tu as vu en dernier le capitaine !

— Mais..., protesta le jeune homme en désignant la créature à terre.

— Il ne s'agit pas de Deudermont, lui affirma le drow. Cette chose n'est même pas humaine ! (Waillan fit signe à d'autres hommes d'équipage de l'*Esprit follet de la mer* et sortit, suivi par de nombreux autres clients, amis du capitaine apparemment disparu.) Alerte aussi la Garde ! ajouta Drizzt, faisant référence aux troupes d'Eaprofonde, renommées pour leur efficacité dans le maintien de l'ordre. Tiens ton arc prêt, demanda-t-il à Catti-Brie qui acquiesça et s'exécuta.

Agissant de concert avec la panthère, le drow parvint à faire s'adosser à un mur le doppelganger qui ne résistait plus. Le tenancier proposa une corde bien solide qui permit de lier serré les mains de l'être derrière son dos.

— Je te le demande encore une fois ! commença Drizzt d'un ton menaçant.

Le monstre répliqua en lui crachant à la figure. Il se mit à rire, et le son avait sans conteste quelque chose de démoniaque.

Le drow ne réagit pas par la force, se contentant de foudroyer l'autre du regard. Ce qu'il vit dans ses yeux le remplit d'inquiétude : le monstre le scrutait, lui et personne d'autre, lui riait au visage. Drizzt sentit un frisson lui parcourir l'échine. Il n'avait pas peur pour lui – jamais ! –, mais craignait que son passé l'ait, une fois de plus, rattrapé, que les pouvoirs ignobles de Menzoberranzan l'aient retrouvé en ce lieu, à Eaprofonde,

et aient abattu à cause de lui le capitaine Deudermont, un homme de bien.

— Si tel était le cas, Drizzt Do'Urden ne pourrait le supporter !

— Je t'offre ta vie contre celle de Deudermont, déclara-t-il.

— Tu n'as pas à marchander avec ce... euh, ce machin, remarqua un marin que Drizzt ne connaissait pas.

Le drow se retourna et jeta à l'homme un regard assassin. L'autre se tut, recula. Il n'avait aucune envie de s'attirer les foudres d'un elfe noir, surtout jouissant de la réputation de combattant de Drizzt.

— Ta vie contre Deudermont ! répéta celui-ci.

Le doppelganger lâcha de nouveau son rire mauvais, cracha à la figure du drow.

Drizzt réagit sans tarder par une vive succession de gifles : gauche, droite, gauche sur la face de l'être. Le dernier coup fit dévier son nez qui se reforma immédiatement sous les yeux de l'elfe noir, rétablissant le profil parfait du capitaine Deudermont.

Cette image, combinée au rire inextinguible du monstre, mit en rage le drow qui le frappa de toutes ses forces.

Catti-Brie passa les bras autour du torse de Drizzt et le fit reculer. Mais il avait déjà repris ses esprits, honteux de sa réaction brutale, incontrôlée.

— Où est-il ? questionna-t-il encore, menaçant.

L'être continuant à railler Drizzt, Guenhwyr intervint. Elle se dressa sur ses pattes arrière, posa chacun de ses membres antérieurs sur une épaule de la créature, plaça son mufle grondant à quelques petits centimètres de la face du doppelganger qui rabattit de sa superbe. Il savait que cette panthère enragée avait reconnu sa vraie nature et pouvait très bien le détruire.

— Il faut un sorcier, énonça soudain un marin.

— Robillard ! s'écria un autre, le seul de l'équipage de l'*Esprit follet de la mer*, avec Catti-Brie et Drizzt, à être demeuré dans la taverne. Il saura comment obtenir des réponses de ce truc.

— Oui, vas-y, approuva Catti-Brie.

L'homme fonça dehors.

— Et un prêtre ? proposa un autre. Il sera mieux à même de...

Il ne termina pas sa phrase, car il ne voyait pas du tout ce qu'on pouvait faire de l'imposteur.

Pendant cet échange, le doppelganger demeurait passif. Il ne baissait pas les yeux face à Guenhwivar, mais se gardait de tout mouvement menaçant.

Le marin de l'*Esprit follet de la mer* avait à peine quitté la taverne qu'un autre membre de l'équipage y entrait pour annoncer qu'on avait retrouvé le capitaine Deudermont.

Ils sortirent tous. Drizzt gardait le doppelganger à côté de lui, Guenhwivar sur l'autre flanc de la créature et Catti-Brie derrière, prête à lancer sa flèche dont la pointe touchait presque la nuque du monstre. Ils entrèrent dans la venelle au moment où on soulevait la bouche d'égout. Un homme descendit très vite dans le trou puant pour aider son capitaine à sortir.

Deudermont contempla avec un mépris visible le doppelganger, l'imitation criante de vérité de sa personne.

— Tu pourrais aussi bien reprendre ta vraie forme, dit-il à la créature. (Il se redressa de toute sa hauteur, brossa un peu de la boue sur ses vêtements, retrouvant en quelques secondes toute sa dignité.) Chacun sait qui je suis et ce que toi tu es.

Le doppelganger se tut. Drizzt appuyait *Scintillante* sur son cou, Guenhwivar, de l'autre côté, restait en alerte. Catti-Brie alla soutenir le capitaine blessé.

— Puis-je m'appuyer sur ton arc ? demanda-t-il. (Catti-Brie le lui tendit sans objection.) Il doit s'agir d'un sorcier, supposait-il. (Mais, en fait, il en doutait. Il prit l'arc, s'appuya lourdement dessus. Il souffrait beaucoup.) S'il prononce une seule syllabe sans qu'on l'y ait invité, tranche-lui la gorge, ordonna-t-il.

Drizzt acquiesça, pesa un peu plus sur *Scintillante*. Catti-Brie fit mine de prendre le bras de Deudermont qui l'écarta d'un geste, lui intimant d'avancer. Il la suivit.

* * *

Très loin de là, sur un plan enfumé des Abysses, Errtu se

régalait à suivre la scène en cours. Le piège avait été amorcé, non certes de la manière qu'avait prévue le puissant tanar'ri quand il avait envoyé le doppelganger à Eauprofonde, mais amorcé tout de même, et plus délicieusement peut-être, plus étonnamment, plus *chaotiquement*.

Errtu connaissait bien assez Drizzt Do'Urden pour savoir que la seule mention de Caerwick constituerait un appât suffisant. Quelque chose d'effroyable s'était produit ce soir-là pour ce groupe d'amis, ils ne le laisseraient pas passer sans réagir. Ils se rendraient d'eux-mêmes à l'île pour connaître le fond de l'histoire.

Cela faisait des années que l'imposant démon ne s'était plus autant amusé ! Errtu aurait pu choisir une méthode plus simple pour délivrer son message, mais ce scénario élaboré, avec le doppelganger et la sorcière aveugle qui attendait à Caerwick, constituait tout le sel de la chose.

Le balor n'envisageait qu'une seule possibilité de s'amuser davantage, celle de déchiqueter Drizzt Do'Urden, peu à peu, de le dévorer par petits bouts sous les yeux mêmes de son prisonnier.

Il ulula de joie à cette pensée. L'occasion ne tarderait plus.

* * *

Deudermont, aussi droit que sa blessure le lui permettait, persistait à repousser du geste toute proposition d'aide. Il gardait bon visage, restait tout près de Catti-Brie qui avançait lentement vers l'entrée de la venelle où se tenaient Drizzt, Guenhwvar et le doppelganger prisonnier.

Le capitaine observait avec attention la créature. Il savait, pour l'avoir approchée de tout près, à quel point elle était démoniaque. Il haïssait l'être pour les coups qu'il lui avait infligés, mais surtout pour avoir pris sa forme, pour avoir perpétré sur sa personne une violation qu'il ne pouvait admettre. En regardant cet être qui arborait les traits du capitaine de l'*Esprit follet de la mer*, Deudermont avait du mal à contenir sa colère. Il ne quittait pas Catti-Brie d'une semelle, observait, anticipait.

Drizzt se tenait en silence près de l'imposteur ligoté. Le drow, comme la plupart des hommes d'équipage non loin, s'inquiétait des blessures du capitaine ; personne ne remarqua que la créature changeait une fois de plus, discrètement, de forme, modelait ses bras pour les dégager de leurs liens.

Le drow ne put dégainer son second cimeterre qu'après s'être fait repousser par le monstre. Le doppelganger fonça vers le débouché de la venelle, Guenhwyr sur les talons. Des ailes jaillirent de son dos. Il bondit très haut, avec l'intention de s'envoler dans la nuit.

La panthère chargea, sauta puissamment à sa poursuite tandis que Deudermont saisissait une flèche dans le carquois de Catti-Brie qui, sentant le mouvement, pivota au moment où l'arc se redressait. Elle cria, s'écarta. Deudermont lâcha le projectile.

Le doppelganger était déjà à plus de six mètres de hauteur quand Guenhwyr s'éleva dans l'air, mais la puissante panthère n'en rattrapa pas moins le monstre volant, le saisissant fermement à la cheville. Le membre changea de forme très vite, ce qui eut pour effet d'affaiblir la prise du fauve. Mais alors survint la flèche au sillage d'argent qui frappa l'être en plein milieu du dos, pile entre les ailes.

Guenhwyr atterrit sans dommage sur ses pattes feutrées, le doppelganger brutalement, mort avant de toucher le sol.

Drizzt était sur lui l'instant d'après, les autres se ruaien just derrière.

La créature se mit encore à changer de forme. Les traits de son tout nouveau visage fondirent, laissèrent place à une apparence humanoïde telle qu'aucun des spectateurs n'en avait jamais vu, à la peau parfaitement lisse, sans aucune empreinte discernable au bout de ses doigts minces. La chevelure avait disparu, aucun trait distinctif ne subsistait chez cet être, simple masse d'argile d'apparence humaine.

— Un doppelganger, nota Deudermont. On dirait bien que Pinochet n'a pas apprécié nos derniers exploits.

Drizzt acquiesça, s'autorisa à tomber d'accord avec le capitaine. Cet incident n'avait pas été causé par lui, ce qu'il était, d'où il venait...

Il voulait le croire.

* * *

Errtu appréciait grandement le spectacle, et se réjouissait de ne plus avoir à payer le mercenaire maître ès déguisements. Le démon se sentit un instant contrarié que le guide prévu pour mener *l'Esprit follet de la mer* jusqu'à l'île rarement cartographiée ait ainsi disparu, mais il ne doutait pas du résultat. La graine avait été semée ! Le doppelganger avait parlé à Deudermont d'une mystérieuse destination dont il avait donné le nom exact au drow, lequel ne manquerait pas de le répéter à son capitaine. Le balor savait que ni l'un ni l'autre n'étaient des lâches, mais des combattants pleins de ressources au contraire, et de curiosité.

Oui, il n'en doutait pas : Drizzt et Deudermont trouveraient leur chemin jusqu'à Caerwick et la voyante aveugle qui détenait son message. Bientôt !

4

Une « aide » bien importune

L'Esprit follet de la mer reprit les flots deux semaines plus tard, vers le sud. Le capitaine Deudermont expliqua qu'ils avaient à faire à la Porte de Baldur, l'un des plus grands ports de la côte des Épées, à peu près à mi-chemin entre Eauprofonde et le Calimshan. Personne ne se permit de poser des questions au commandant, mais beaucoup le sentaient à cran, presque hésitant, ce qu'on n'avait jamais vu auparavant chez cet homme à l'assurance tranquille.

Cette attitude se modifia après quatre jours en mer, lorsque *L'Esprit follet de la mer* eut en vue un navire à voiles carrées au pont grouillant de marins. D'ordinaire, les caravelles comportaient un équipage de quarante ou cinquante hommes, mais un vaisseau pirate, dont le but était d'attaquer vivement, en situation de nette supériorité, avant de s'enfuir au plus vite avec le butin, pouvait transporter trois fois ce nombre. De tels bateaux ne se préoccupaient pas de fret, mais de force de frappe.

L'hésitation apparente de Deudermont s'évanouit sur-le-champ. Il fit hisser toutes les voiles. Catti-Brie installa *Taulmaril* sur son épaule et entreprit de grimper jusqu'à la vigie, tandis que Robillard recevait l'ordre de s'installer à la poupe pour, par sa magie, gonfler un peu plus la voilure. Le noroît soufflait déjà fort, il enflait par l'arrière les voiles de *L'Esprit follet de la mer* comme celles du pirate en fuite. La poursuite s'annonçait longue.

Sur le pont central, les ménestrels du bord entamèrent un air belliqueux ; Drizzt revint plus tôt que d'habitude de son poste sur le bout-dehors pour rejoindre Deudermont à la barre.

— Où mènerons-nous ce vaisseau après l'avoir arraisonné ?

demandait-il, ce qui constituait une question fort naturelle quand l'*Esprit follet de la mer* se trouvait ainsi en haute mer.

Ils voguaient plus près d'Eaprofonde que de la Porte de Baldur, mais le vent, venant le plus souvent du nord, favorisait une course vers le sud.

— Orlumbor, répondit Deudermont d'un ton ferme.

Le drow s'étonna de ce choix : Orlumbor était une île rocheuse, balayée par le vent, située à mi-chemin d'Eaprofonde et de la Porte de Baldur ; une cité-État indépendante, peu peuplée, manquant d'infrastructures lui permettant de détenir une caravelle pleine de pirates.

— Mais les chantiers navals là-bas pourront-ils seulement le prendre ? fit-il, dubitatif.

Deudermont hocha la tête, l'expression sévère.

— Orlumbor doit beaucoup à la ville d'Eaprofonde, expliqua-t-il. Ils tiendront le vaisseau sous leur garde jusqu'à ce qu'un navire vienne de là-bas pour le récupérer. Je demanderai à Robillard d'user de ses pouvoirs pour contacter les Seigneurs de notre port d'attache.

Drizzt acquiesça. Cela semblait parfaitement logique, et en même temps très incongru. Le drow comprenait à présent que cette expédition n'avait rien d'habituel pour le capitaine, qui faisait d'ordinaire montre de davantage de patience. Jamais auparavant Deudermont n'avait laissé derrière lui un navire capturé pour demander à un autre de le prendre en charge. On ne manquait jamais de temps au milieu du bercement continu, tranquille, des flots ! En général, l'*Esprit follet de la mer* voguait jusqu'à avoir repéré un vaisseau pirate, s'en rendait maître (ou le coulait), puis le ramenait dans un port ami sans se préoccuper du délai nécessaire.

— Notre affaire à la Porte de Baldur a l'air bien urgente..., remarqua le drow en jetant un coup d'œil intrigué à son ami.

Deudermont tourna la tête, fit face à Drizzt, échangea avec lui un long regard significatif, le premier depuis le début de ce voyage.

— Nous n'allons pas à la Porte de Baldur, reconnut-il.

— Où donc, alors ?

Le ton du drow trahissait son absence de surprise.

Le capitaine secoua la tête, porta de nouveau les yeux vers l'avant, ajusta légèrement la course pour demeurer dans le sillage de la caravelle en fuite.

Drizzt accepta la dérobade. Il savait que Deudermont lui avait déjà fait une faveur en admettant que leur destination ne serait pas la Porte de Baldur. Il lui dévoilerait le reste quand il le jugerait bon. Ils avaient mieux à faire pour le moment : poursuivre ce vaisseau pirate encore éloigné, dont on discernait tout juste les voiles carrées au-dessus de la ligne bleue de l'horizon.

— Encore du vent, sorcier ! ordonna le capitaine d'un ton léger à Robillard qui grogna, agitant la main. Nous ne pourrons pas le rattraper avant la nuit sans davantage de vent.

Drizzt sourit à son ami et retourna en avant, sur le bout-dehors, savourer l'odeur de la mer, l'écume, le son sifflant de la course du navire, la solitude qui lui était nécessaire pour se concentrer, se préparer.

Ils filèrent encore trois heures avant que Catti-Brie, dans sa vigie, équipée de sa lunette, puisse confirmer qu'il s'agissait d'un pirate. La journée était alors bien avancée, le soleil à mi-chemin de son trajet entre le zénith et l'horizon à l'ouest, et les poursuivants savaient qu'ils couraient le risque de voir leur proie leur échapper : s'ils ne pouvaient la rejoindre avant le crépuscule, elle se fondrait dans la nuit. Robillard disposait bien de quelques sorts permettant de la suivre à la trace, mais le vaisseau pirate avait sans aucun doute son propre sorcier, ou au moins un prêtre. Certainement pas aussi puissant, d'ailleurs – ni aguerri – que Robillard, mais déjouer les sorts de chasse ne demandait pas tant d'habileté. Et puis les brigands ne s'aventuraient jamais très loin de leur port d'attache, et il était hors de question pour l'*Esprit follet de la mer* de traquer celui-ci jusque chez lui où il trouverait peut-être du renfort.

Deudermont ne paraissait pas très inquiet. Ce ne serait pas la première fois que la tombée de la nuit sauverait une de leurs proies, ni la dernière. Mais Drizzt, observant à la dérobée le capitaine, ne se rappelait pas l'avoir jamais vu aussi indifférent, en apparence, à l'issue de la course. De toute évidence, ce détachement devait, en tout ou en partie, provenir de l'incident

intervenu à Eauprofonde, et de cette mystérieuse destination dont son ami refusait de parler.

Le drow raffermit sa prise sur le cordage du clinfoc et soupira. Deudermont lui dirait tout le moment venu.

Le vent faiblit, l'*Esprit follet de la mer* gagna un peu. Il semblait bien que, finalement, l'autre navire ne pourrait s'échapper. Les ménestrels, qui avaient cessé de jouer au cours des longues heures monotones de la poursuite, se remirent à leurs instruments. Drizzt savait que les pirates ne tarderaient pas à entendre la musique qui, passant sur les vagues, annoncerait leur perte.

Les choses paraissaient revenues à la normale avant un combat. Drizzt tâcha de se convaincre que l'indifférence de Deudermont provenait de sa certitude de rattraper le pirate. Il voulait retrouver ses marques.

— Panache à l'arrière ! cria quelqu'un, faisant tourner toutes les têtes.

— Qu'est-ce que c'est que ça ? s'exclama plus d'une voix.

Drizzt leva les yeux sur Catti-Brie qui, sa lunette braquée derrière l'*Esprit follet de la mer*, secouait la tête, perplexe.

Le drow longea le bastingage pour s'arrêter à mi-chemin entre poupe et proue, et se pencha pour avoir un premier aperçu de ce poursuivant inconnu. Il vit un énorme panache d'écume, tel que l'aileron d'un épaulard pourrait créer s'il existait un seul de ces animaux capable de se déplacer aussi vite. Mais il ne devait pas s'agir de ce genre de créature marine, estima Drizzt en même temps que tout le monde à bord.

— Il va nous percuter ! avertit Waillan Micanty, à côté de la baliste installée à la poupe.

Au moment où il parlait, l'étrange poursuivant effréné vira à tribord, passa si vite le vaisseau qu'on aurait pu croire celui-ci immobile !

Non, sûrement pas un cétacé, comprit le drow quand la... bête indéterminée fila, frôlant l'*Esprit follet de la mer* à moins de vingt mètres, assez près pour envoyer un mur liquide contre la coque de la goélette. Drizzt crut distinguer une forme humaine au sein de l'écume.

— C'est un homme ! cria Catti-Brie de son poste en hauteur,

confirmant les soupçons de l'elfe noir.

Tout l'équipage regarda avec incrédulité l'être qui s'éloignait à toute vitesse de leur navire, droit sur la caravelle.

— Un sorcier ? suggéra Deudermont à Robillard.

Lequel haussa les épaules, ainsi d'ailleurs que les hommes d'équipage à proximité. Personne ne savait quoi penser.

— Le plus important à savoir, déclara finalement le mage, c'est de quel côté se situe ce nouveau venu : ami ou ennemi ?

Les marins sur la caravelle ne semblaient pas non plus connaître la réponse à cette question, car certains se contentèrent d'observer la situation en silence depuis le bastingage tandis que d'autres levaient leurs arbalètes. Les servants de la catapulte du vaisseau pirate lancèrent même une boule de bitume enflammé sur l'intrus, mais il allait trop vite pour leur permettre de viser. Le projectile tomba sans dommage dans son sillage, avec un grand sifflement. Puis l'homme longea très vite le navire, le dépassant aisément. Le panache diminua pour disparaître très vite, laissant apparaître un personnage vêtu de robes, lourdement chargé, debout sur l'eau, en train d'agiter frénétiquement les bras en appelant à la cantonade. Il était trop loin de l'*Esprit follet de la mer* pour que quiconque à son bord puisse le comprendre.

— À tous les coups, il jette un sort ! s'écria Catti-Brie depuis la vigie. Il...

Soudain elle se tut, ce qui amena Drizzt, inquiet, à lever les yeux sur elle. Il ne pouvait pas bien la voir sous cet angle, mais se rendit compte qu'elle restait perplexe ; elle secouait la tête, comme pour dénier toute réalité à ce qu'elle distinguait.

Les autres personnes sur le pont de l'*Esprit follet de la mer* s'efforçaient de démêler ce qu'il se passait au juste. Ils virent que, sur l'autre vaisseau, on s'agitant beaucoup le long du bastingage du côté de l'individu debout sur l'eau, entendirent des cris, le bruit caractéristique d'arbalètes qui se détendaient en lâchant leurs carreaux. Si un projectile toucha sa cible, celle-ci n'en laissa rien paraître.

Soudain, un monstrueux éclair embrasé se dissipa très vite en énorme nuage d'épaisse brume. Là où s'était tenue la caravelle n'apparaissait plus qu'une grosse boule blanche, qui

grossissait ! La nuée ne tarda pas à engloutir le jeteur de sort qui foulait les vagues, s'étala encore, largement, sans perdre de sa densité. Deudermont n'infléchit ni la trajectoire ni l'allure de son vaisseau, mais, quand celui-ci se fut approché de l'autre, il le fit ralentir au maximum car il n'osait pénétrer l'inexplicable banc de brouillard. Contrarié par cet empêchement, jurant dans sa barbe, le capitaine demanda de tirer un bord au plus près de ce voile mystérieux.

Chacun se tenait prêt le long du bastingage, les lourdes arbalètes fixes armées, ainsi que la baliste sur le pont arrière.

Enfin la brume commença à se lever, roulant en volutes sous l'effet de la forte brise. On commença à distinguer une silhouette fantomatique juste derrière cet écran, sur l'eau, le menton dans la main, ne quittant pas de son œil étonné l'endroit où s'était trouvée la caravelle peu avant.

— Tu vas pas le croire ! s'exclama Catti-Brie, s'adressant à Drizzt dans un grognement contrarié.

En effet, le drow n'en croyait pas ses yeux, car lui aussi, enfin, pouvait identifier le nouvel arrivant. Il remarquait ses robes carmin, ornées de runes magiques et de dessins ridicules : des bonshommes en bâtons, en fait, représentant des mages en train de jeter leurs sorts, une espèce de griffonnages qu'un apprenti sorcier de l'âge avancé de cinq ans aurait pu commettre sur le parchemin d'un livre de sorts pour rire. Drizzt reconnaissait également le visage imberbe, presque poupin, de l'homme, tout fossettes et immenses yeux bleus, et ses longs cheveux bruns raides, tirés si sévèrement derrière ses oreilles que celles-ci semblaient presque jaillir à angle droit de son crâne.

— C'est quoi, ça ? lui demanda Deudermont.

— Pas quoi, qui.

Le drow eut un rire bref, secoua la tête, encore incrédule.

— D'accord, qui ? insista Deudermont.

Il voulait paraître inflexible, mais les gloussements hilares de Drizzt, désarmants, se révélaient contagieux.

— Un ami, répondit le drow. (Il se tut un instant, leva les yeux sur Catti-Brie.) Harkle Harpell, de Longueselle.

— Oh non ! gémit Robillard derrière eux.

Comme tous les sorciers des Royaumes, il avait entendu bien des récits à propos de Longueselle et de l'excentrique famille Harpell, le groupe de mages les plus dangereux, avec les meilleures intentions du monde, dont ait jamais bénéficié le multivers.

À mesure que le temps passait et que la nuée continuait à se dissiper, Deudermont et son équipage se détendaient. Ils n'avaient aucune idée du sort de la caravelle avant que la brume soit entièrement partie et qu'ils puissent distinguer le vaisseau pirate au loin, qui s'éloignait très vite. Le capitaine envisagea de faire hisser les voiles pour reprendre la poursuite, puis il regarda le soleil déjà bas, estima la distance entre les deux navires, et décida que sa proie lui avait échappé.

On voyait très bien le sorcier Harkle Harpell à présent, à une dizaine de mètres par tribord avant de l'*Esprit follet de la mer*. Deudermont, confiant la barre à un de ses marins, se rendit en compagnie de Drizzt et de Robillard au plus près de l'homme. Catti-Brie descendit de la vigie pour se joindre à eux.

Harkle, toujours impassible, le menton dans la main, regardait l'endroit où s'était tenue la caravelle. La houle le faisait se soulever, s'abaisser, et il tapotait la mer du pied. C'était étrange à voir, parce que l'eau s'écartait toujours de lui, le sort de marche sur l'onde empêchant ledit pied d'entrer effectivement en contact avec le liquide.

Enfin, le mage se tourna vers l'*Esprit follet de la mer*, Drizzt et tous les autres.

— Je n'avais pas pensé à cela, reconnut-il en secouant la tête. J'ai lancé la boule de feu trop bas, je suppose.

— Merveilleux ! marmonna Robillard.

— Comptez-vous monter à bord ? demanda Deudermont à l'homme.

La question, ou peut-être le rappel soudain qu'il ne se trouvait pas sur un bateau, parut éveiller Harkle de sa transe.

— Ah, oui ! répondit-il. Une bonne idée, c'est vrai. Je suis ravi de vous avoir trouvés ! (Il désigna ses pieds.) Je ne sais pas combien de temps encore mon sort...

À cet instant précis, l'enchantement prit apparemment fin, puisque le mage, « plouf », tomba dans l'eau.

— Quelle surprise ! nota Catti-Brie qui arrivait au bastingage.

Deudermont ordonna qu'on prenne des gaffes pour repêcher le sorcier, puis jeta à ses amis un regard incrédule.

— Il a pris le large comme ça, avec un malheureux sort provisoire ? demanda-t-il, abasourdi. Mais il aurait très bien pu ne jamais nous trouver, ou tomber sur un navire ennemi, et...

— Il s'agit d'un Harpell, interrompit Robillard comme si le mot expliquait tout.

— Harkle Harpell, précisa Catti-Brie.

Son ton sarcastique renforçait les propos lapidaires du sorcier.

Deudermont secoua la tête. La réaction de Drizzt, qui, à côté de lui, paraissait beaucoup s'amuser, le réconfortait quelque peu.

5 Une idée en passant

Enveloppé dans une couverture, ses robes pendues en haut du mât pour sécher dans la brise, le sorcier détrempé éternuait sans trêve, arrosant avec générosité ceux qui l'entouraient. Il ne pouvait tout bonnement pas se contrôler, et postillonna d'ailleurs en pleine figure de Deudermont qui attendait les présentations.

— Permettez-moi de te présenter Harkle Harpell, de Longueselle, annonça Drizzt au capitaine.

Harkle tendit la main, sa couverture tomba. Le sorcier maigrelet s'empressa — trop tard — de la récupérer.

— Il a besoin d'un bon repas, celui-là, railla Catti-Brie derrière lui. Un peu de viande sur ce derrière serait pas de trop !

Harkle rougit intensément. Robillard, qui venait de le saluer, s'éloigna en secouant la tête. Le plus intéressant restait sûrement à venir !

— Qu'est-ce qui vous amène ici, demanda Deudermont, si loin du rivage, en pleine mer ?

Le sorcier regarda Drizzt.

— On m'a invité, affirma-t-il enfin, l'air étonné que le drow n'ait pas lui-même donné la réponse. (Drizzt lui rendit un coup d'œil tout aussi intrigué.) Mais si ! J'ai répondu à ton invitation. (L'homme pivota vers Catti-Brie.) Et à la tienne ! (Catti-Brie leva les yeux sur son ami drow qui haussa les épaules et leva les mains en un geste d'incompréhension. Il ne savait pas à quoi faisait allusion le sorcier.) Eh bien, eh bien, quel charmant « Bonjour » ! éclata Harkle, exaspéré. Mais j'aurais dû m'y attendre, même si je pensais les elfes noirs moins oublieux... Qu'est-ce que tu peux bien raconter à quelqu'un que tu n'as pas vu depuis un siècle ? Tu ne te rappellerais même pas son nom,

je me trompe ? Oh non, ce serait te demander trop d'efforts !

— Mais de quoi parles-tu ? s'insurgea Drizzt. Bien sûr que je me souviens de ton nom !

— Encore heureux ! Sinon, je t'en voudrais vraiment ! (Indigné, le sorcier fit claquer ses doigts, et le son parut le calmer. Il resta immobile un bon moment, l'air perplexe, comme s'il avait complètement oublié le sujet de la discussion.) Oh, oui, fit-il finalement.

Il adressa à Drizzt un regard franc et direct. Son expression sévère se muait bientôt en curiosité.

— De quoi parles-tu ? répéta Drizzt, tâchant d'amener l'homme à donner quelques informations.

— Je n'en sais rien...

— Vous nous disiez ce qui vous avait conduit ici, plaça Deudermont.

Harkle fit de nouveau claquer ses doigts.

— Le sort, bien sûr ! annonça-t-il, tout joyeux.

Le capitaine soupira.

— Certes, il s'agissait d'un sort, confirma-t-il.

Il cherchait un moyen d'obtenir une déclaration éclairante de ce mage bredouillant.

— Pas n'importe quel sort ! protesta Harkle. *Le* sort. Ma toute dernière création, la brume prédestinée.

— La brume prédestinée ? répéta le capitaine.

— Oh, un sort de premier ordre ! assura le mage, tout excité. Permet de réarranger les choses, vous voyez. De redémarrer sa vie, tout ça. Il vous montre où aller ! Même, je crois, vous y déplace. Mais sans vous indiquer la raison. (Harkle leva une main pour se tapoter le menton. Sa couverture glissa de nouveau, mais il ne parut pas le remarquer.) Je devrais travailler sur ce point-là. Oui, bien sûr, ainsi je saurais pourquoi je suis là...

— Quoi, tu le sais même pas ? s'étonna Catti-Brie avant de se tourner vers le bastingage et de s'appuyer dessus.

Elle ne tenait pas à contempler le derrière osseux de l'homme.

— Je crois qu'on m'a invité, répliqua Harkle. (Les expressions des visages autour de lui, y compris celui de Drizzt,

trahirent le scepticisme général.) Mais c'est vrai ! protesta le sorcier avec véhémence. Ben voyons, c'est tellement pratique pour vous d'oublier ! Il ne faudrait pas dire des choses que vous ne pensez pas alors, vous deux ! ajouta-t-il en agitant le doigt, le regard allant de l'elfe noir à l'humaine. Quand vous êtes passés à Longueselle il y a six ans, vous avez bien dit que vous espériez voir nos chemins se recroiser. « Si jamais tu te trouves dans le coin. » Telles sont précisément vos paroles !

— Je n'ai pas..., commença Drizzt.

Harkle lui fit signe de se taire, puis se précipita vers l'énorme sac qu'il avait apporté avec lui, et qui séchait sur le pont. Sa couverture le découvrit encore un peu plus, mais le sorcier était trop accaparé par sa tâche pour y prendre garde. Catti-Brie ne se donna pas la peine de détourner le regard, elle eut un petit ricanement, secoua la tête.

Le sorcier sortit de son paquetage une fiole, se rappela suffisamment les exigences de la pudeur pour remonter sa couverture, revint en sautillant à côté du drow. Faisant claquer ses doigts d'un air de défi, il ôta le bouchon du récipient.

Une voix en sortit, celle de Catti-Brie : « Si jamais tu te trouves dans le coin, hésite pas à passer dire bonjour ! »

— Alors ? articula Harkle, l'air très content de lui. (Il remit le bouchon en place, puis attendit un bon moment, mains sur les hanches. Le sourire de Drizzt finit par se faire engageant.) Où sommes-nous, au fait ? demanda-t-il, se tournant vers Deudermont.

Le capitaine regarda le rôdeur drow, qui ne put lui proposer qu'un haussement d'épaules en guise de réponse.

— Venez, je vais vous installer, proposa Deudermont en menant le sorcier vers sa propre cabine, et vous trouver des vêtements à porter le temps que vos robes sèchent.

Quand les deux personnages se furent éloignés, Catti-Brie rejoignit son ami. Robillard, non loin, les foudroyait du regard.

— Priez pour qu'on n'ait plus aucun pirate à combattre jusqu'au moment où on pourra se débarrasser de ce chargement ! clama-t-il.

— Harkle fera tout son possible pour aider, protesta Catti-Brie.

— Raison de plus, maugréa l'homme en tournant les talons.

— Tu devrais mieux peser tes paroles, nota Drizzt à l'adresse de son amie.

— C'aurait pu être ta voix aussi bien que la mienne ! Et puis Harkle a vraiment voulu se rendre utile tout à l'heure.

— Il aurait très bien pu nous engloutir dans l'eau ou le feu, lui rappela vivement le drow.

Catti-Brie soupira. Elle n'avait rien à répondre. Les deux amis se tournèrent vers la porte de la cabine de Deudermont où le capitaine et le sorcier s'apprêtaient à entrer.

— C'était donc la brume prédestinée que vous avez lancée sur nos amis les pirates ? demandait Deudermont en s'efforçant de paraître impressionné.

— Hon ? fit Harkle. Quoi donc ? Oh, mais non, il s'agissait d'une boule de feu ! J'excelle dans ce sort ! (Il se tut un instant, l'air gêné, suivit le capitaine à l'intérieur.) Mais j'ai visé trop bas, avoua-t-il à voix basse.

Catti-Brie et Drizzt échangèrent un regard, puis se tournèrent vers Robillard.

— Prions, chuchotèrent-ils tous ensemble.

* * *

Les deux amis, ce soir-là, dînèrent seuls avec le capitaine. Leur hôte semblait plus animé que jamais depuis le départ d'Eaprofonde. Ils tentèrent plusieurs fois de présenter leurs excuses pour l'intrusion de Harkle, mais Deudermont leur assura que ce n'était rien, et laissa même entendre que cette curieuse intervention, en fait, l'arrangeait.

Finalement, le capitaine se carra dans son siège, essuya son bouc soigné avec une serviette de satin et scruta ses compagnons qui se turent. Il avait quelque chose d'important à leur dire.

— Ce n'est pas par hasard que nous naviguons dans cette zone, reconnut-il sans tergiverser davantage.

— Et nous n'allons pas à la Porte de Baldur, rappela Drizzt qui s'en doutait depuis le début.

Malgré la destination supposée de son vaisseau, le capitaine

n'avait pas pris soin de longer la côte, s'écartant ainsi du trajet le plus direct et, du pur point de vue marin, le plus sûr, celui également qui leur offrait le plus d'occasion de débusquer et d'arraisonner des pirates.

S'ensuivit encore un long silence, comme si Deudermont cherchait à se faire une idée bien claire des choses avant de les exprimer.

— Nous allons prendre vers l'ouest, aller sur Mintarn, déclara-t-il enfin.

Catti-Brie en resta bouche bée.

— Un port autonome, rappela Drizzt.

Le terme constituait aussi un avertissement. L'île de Mintarn avait une réputation méritée de havre pour les pirates et autres fugitifs, d'un endroit rude, sans loi. Comment un tel port allait-il accueillir l'*Esprit follet de la mer*, chasseur de pirates au service de l'autorité ?

— Un port autonome, confirma le capitaine, pour les pirates comme pour nous qui avons besoin d'informations. (Drizzt ne posa aucune question à voix haute à son ami, mais son expression dubitative en disait long.) Les Seigneurs d'Eaprofonde m'ont confié ce vaisseau sans aucune réserve, ajouta Deudermont d'un ton quelque peu sec. J'y suis le seul maître ! Je peux le faire voguer jusqu'à Mintarn, les Moonshaes, aussi loin que Ruathym si j'en ai envie. Je ne laisserai personne remettre cela en question !

Drizzt recula un peu sur sa chaise, piqué par ces dures paroles, par le fait aussi que cet homme qui s'affirmait son ami l'ait traité à l'instant en simple subordonné.

Le capitaine eut une grimace à la vue de la déception du drow.

— Mes excuses, prononça-t-il d'un ton plus doux.

L'elfe noir se pencha en avant, appuya ses coudes sur la table pour se rapprocher de Deudermont.

— Caerwick ? supposa-t-il.

Le capitaine lui rendit son regard franc.

— Le doppelganger a parlé de Caerwick, je dois me rendre à Caerwick.

— Et tu crois pas que tu risques de voguer droit dans un

piège ? plaça Catti-Brie. Tu comptes te rendre droit où on voulait te voir aller ?

— Qui ça, on ? s'enquit Deudermont.

— Celui qui a envoyé le doppelganger.

— Oui, mais qui ?

Catti-Brie haussa les épaules.

— Pinochet, peut-être ? Ou, si ça se trouve, un autre pirate qui en a assez de l'*Esprit follet de la mer* ?

Les trois amis restèrent silencieux un long moment. Puis le capitaine brisa le silence.

— Je ne peux pas, et je crois que vous non plus, poursuivre notre navette le long de la côte des Épées comme si rien ne s'était passé. (Drizzt ferma ses yeux violets. Il s'attendait à cette déclaration et approuvait sa logique.) Quelqu'un de puissant – les services d'un doppelganger ne sont pas ordinaires, et ils coûtent fort cher – désire me défaire, mettre fin à l'existence de mon vaisseau. J'ai l'intention de dévoiler son identité. Ni moi ni mon équipage ne nous sommes jamais dérobés devant le combat, et ceux qui ne se sentent pas prêts à se rendre à Caerwick pourront toujours débarquer à Mintarn où je leur fournirai sur mes propres deniers de quoi se payer un passage vers Eauprofonde.

— Personne te laissera, remarqua Catti-Brie.

— Pourtant nous ne savons même pas si Caerwick existe vraiment, rappela Drizzt. Beaucoup prétendent y être allés, mais il s'agit là de récits de marins souvent portés, par la boisson ou leur vantardise, à l'exagération.

— C'est pourquoi il nous faut trancher la question, assura le capitaine d'un ton définitif. (Aucun de ses invités ne protesta. Ils étaient tous deux disposés à affronter les problèmes.) Peut-être n'est-ce pas une si mauvaise chose que votre ami sorcier soit arrivé, poursuivit Deudermont. Un autre mage versé dans les arts mystiques pourrait fort bien nous aider à percer ce mystère.

Les deux compagnons échangèrent un regard où se lisait leur doute. D'évidence, leur capitaine ne connaissait pas Harkle Harpell ! Ils n'ajoutèrent cependant aucun commentaire, et terminèrent le repas en discutant de sujets concernant plus directement la marche quotidienne du vaisseau et de son

équipage. Deudermont voulait se rendre à Mintarn, Drizzt et Catti-Brie suivraient.

Ensuite, les deux amis se promenèrent sur le pont quasi déserté de la goélette, sous une brillante canopée d'étoiles.

— Le discours du capitaine t'a soulagé, nota la jeune femme. (Après un instant d'étonnement, le drow acquiesça.) Parce que tu pensais que l'attaque à Eauprofonde était en rapport avec toi, et non avec Deudermont ou l'*Esprit follet de la mer*. (Drizzt ne dit rien. Comme d'habitude, l'intelligente Catti-Brie avait su très précisément décrire ses sentiments, avait lu en lui à livre ouvert.) Tu auras toujours peur que tous les dangers que nous devrons affronter viennent de chez toi.

Elle se rendit au bastingage, admira le reflet des étoiles sur les flots mouvants.

— Je me suis fait beaucoup d'ennemis, répondit Drizzt en la rejoignant.

— Tu les as abattus sur place ! assura Catti-Brie en riant.

Le drow se joignit à elle, et dut admettre qu'elle devait avoir raison. Pour une fois, se dit-il, il n'était pas question de lui ! Cela faisait désormais plusieurs années qu'il jouait un rôle secondaire dans des histoires plus vastes que la sienne ; les dangers qui l'avaient suivi pas à pas depuis son départ de Menzoberranzan semblaient participer d'un passé révolu. À ce moment, sous les étoiles, Catti-Brie près de lui, à des milliers de kilomètres et de nombreuses années de sa ville natale, Drizzt Do'Urden se sentait véritablement libre, sans souci. Le voyage jusqu'à Mintarn ne l'effrayait pas, pas plus que celui qui suivrait, à destination d'une île inconnue, malgré les rumeurs qui la disaient hantée. L'elfe noir ne craignait pas le danger ! C'était volontairement qu'il vivait sur le fil de ses lames ; si Deudermont rencontrait des problèmes, son ami serait plus qu'heureux d'armer son bras pour lui.

De même pour Catti-Brie, avec son arc *Taulmaril* et sa magnifique épée, *Khazid'hea*, qui ne quittait pas sa hanche. Sans oublier Guenhwyvar, compagne toujours fidèle ! Non, Drizzt n'avait pas peur du danger, seule la culpabilité pouvait faire se voûter ses stoïques épaules. Mais pour une fois, semblait-il, il n'était responsable de rien, il n'avait pas à se

sentir coupable de cette agression à Eauprofonde et du trajet choisi pour l'*Esprit follet de la mer*. Il n'était qu'un acteur dans une pièce mettant en scène Deudermont, un acteur ravi de participer.

Catti-Brie et lui savourèrent le vent et les embruns, et contemplèrent pendant des heures les étoiles.

6

Les nomades

Kierstaad, fils de Revjak, creusait l'humus meuble de son genou. Il n'était pas très grand pour un nomade du Valbise (il n'atteignait pas les deux mètres), ni aussi musculeux que beaucoup. Il avait de longs cheveux blonds, des yeux couleur de ciel radieux, et son sourire, dans les rares occasions où il éclairait son visage, trahissait une âme chaleureuse.

Au-delà de l'étendue de la toundra, Kierstaad voyait le pic couvert de neige du Cairn de Kelvin, l'unique montagne sur les presque trois mille kilomètres carrés que comptait la région dénommée Valbise, ce bout de toundra balayé par le vent situé entre la mer des Glaces flottantes et la pointe nord-ouest de la chaîne montagneuse dénommée l'Épine dorsale du Monde. L'homme savait que, en se déplaçant seulement de quelques kilomètres vers le sommet au loin, il aurait en vue le haut des mâts des navires de pêche croisant sur le lac Dinneshere, deuxième des trois grands lacs de la zone.

En quelques kilomètres, un autre monde, songea-t-il.

Kierstaad sortait à peine de l'enfance, en fait, n'avait connu que dix-sept hivers, mais, dans ce laps de temps, en avait vu davantage des Royaumes et de la vie que beaucoup dans le monde connaîtraient jamais. Suite à l'appel de Wulfgar, il avait voyagé avec de nombreux guerriers du Valbise jusqu'à un endroit dénommé Calmepierre, vraiment très bizarre, avait fêté son neuvième anniversaire sur la route, loin de sa famille. Dès l'âge de onze ans, le jeune barbare avait combattu gobelins, kobolds, elfes noirs auprès de Berkthgar l'Audacieux, chef de Calmepierre. C'était Berkthgar qui avait jugé le moment venu, pour les peuples barbares, de retourner au Valbise, le foyer de leurs ancêtres, et à leur mode de vie.

Kierstaad en avait trop vu ! Il lui semblait avoir vécu deux vies dans deux mondes différents. Il était un nomade à présent, un chasseur en pleine toundra, tout près de son dix-huitième anniversaire et de sa première proie de chasseur solitaire. Mais, levant les yeux sur le Cairn de Kelvin, conscient de la présence des bateaux de pêche sur le lac Dinneshere, de Maer Dualdon à l'ouest, des Eaux-Rouges au sud, il se rendait compte à quel point son existence se déroulait désormais sur un étroit territoire, à quel point était vaste un monde qui s'étendait non loin de lui. Il imaginait le marché à Bryn Shander, la plus grande des dix villes autour des lacs, les vêtements multicolores, les bijoux, l'animation apportée par les caravanes qui arrivaient avec le printemps, par les gens du Sud venus marchander les délicates figurines sculptées dans l'os crânien de la truite à tête plate, ce poisson si abondant dans les eaux des trois lacs.

Les habits qu'il portait étaient bruns comme la toundra, les rennes que son peuple et lui chassaient, les tentes où ils vivaient.

Pourtant, le soupir poussé par le jeune homme n'exprimait pas de regret pour ce qu'il avait perdu, mais une acceptation de ce qui ferait son existence désormais, une existence semblable à celle de ses ancêtres. Une forme de beauté austère s'en dégageait, il devait bien le reconnaître, une rudesse qui le fortifiait en corps et en esprit. Kierstaad n'avait vécu que peu d'années, mais portait une sagesse au-dessus de son âge. Il tenait cela de famille, disait-on, puisque son père, Revjak, avait su mener les tribus unies après le départ de Wulfgar. Toujours calme, composé, il n'avait pas voulu quitter Valbise pour partir en guerre à Castelmithral, se déclarant trop âgé pour cela, trop ancré dans ses habitudes. Il était demeuré avec la plus grande partie des peuples barbares, avait rendu plus étroite l'alliance entre les tribus nomades tout en renforçant les liens avec les gens de Dix-Cités.

Revjak n'avait pas manifesté de surprise, mais un réel plaisir, au retour de Berkthgar, de Kierstaad, son cadet, de tous les autres. Toutefois, ce retour soulevait force interrogations sur l'avenir des tribus nomades et l'identité de leur chef.

— Tu vois du sang ? demanda-t-on.

Le jeune homme s'arracha à ses réflexions, se tourna et vit les autres chasseurs, dont Berkthgar, qui le rejoignaient.

Il acquiesça, désigna l'éclaboussure rouge sur le sol brun. Berkthgar avait touché de sa lance un renne – un beau jet effectué à grande distance –, mais l'animal, seulement blessé, avait fui. Les chasseurs, toujours rapides (surtout pour un tel gibier, si précieux), s'étaient précipités à sa poursuite. Ils n'allait pas blesser une proie pour laisser gâcher son cadavre ! Telle n'était pas leur voie, proclamait Berkthgar, « ce goût du gaspillage des habitants de Dix-Cités, ou de ceux au sud de l'Épine dorsale du Monde ».

Berkthgar s'approcha du jeune homme genou en terre, et le chef de haute stature contempla à son tour le Cairn de Kelvin au loin.

— Nous devons rattraper cette bête au plus vite, affirma-t-il. Si elle s'approche trop de la vallée, les nains la voleront.

Quelques-uns approuvèrent, et la troupe repartit d'un pas vif. Cette fois, Kierstaad traîna un peu ; les paroles de son chef appesantissaient sa démarche. Depuis leur départ de Calmepierre, Berkthgar n'avait cessé de dénigrer les nains qui pourtant avaient été leurs amis et alliés, le peuple de Bruenor qui avait combattu dans une guerre juste aux côtés des barbares ! Où s'étaient donc envolés les joyeux cris de victoire ? Kierstaad gardait des quelques brèves années passées à Calmepierre un souvenir ému, non pas tant du combat contre les drows que de la fête qui avait suivi, de la période de superbe amitié entre les nains, les étranges svirfnébelins, et les guerriers qui, venus de plusieurs villages alentour, avaient rejoint la cause.

Comment cela avait-il pu changer de manière si radicale ? Il n'avait guère fallu qu'une semaine sur la route au départ de Calmepierre pour que les barbares commencent à évoquer différemment leur histoire. On ne parlait plus de cette bonne époque tout juste derrière eux, mais de tragédie, de temps difficiles, de l'avilissement à effectuer des tâches indignes de ceux de la tribu de l'Élan ou de l'Ours – ou n'importe laquelle des tribus ancestrales. Ces récits s'étaient poursuivis tout le temps qu'il avait fallu pour contourner l'Épine dorsale du

Monde et parvenir au Valbise, et puis, peu à peu, ils avaient cessé.

À présent, avec les rumeurs prétendant que des dizaines de nains étaient revenus dans le val, les remarques acerbes de Berkthgar avaient repris. Kierstaad comprenait pourquoi : on disait que Bruenor Marteaudeguerre en personne, huitième roi de Castelmithral, menait cette troupe. Peu après la guerre contre les drows, Bruenor avait cédé son trône à son ancêtre, Gandalug, Chef suprême de son clan, délivré de plusieurs siècles d'emprisonnement aux mains des elfes noirs. Or, même aux meilleurs temps de l'alliance, les relations entre Berkthgar et Bruenor avaient été tendues, car Bruenor avait tenu lieu de père adoptif à Wulfgar, le plus grand héros des légendes barbares. Le roi nain avait forgé *Crocs de l'égide*, le puissant marteau guerrier qui, entre les mains de Wulfgar, était devenu l'arme la plus précieuse de toutes les tribus.

Mais cette arme, après la mort de Wulfgar, Bruenor avait refusé de la remettre à Berkthgar.

Même après ses exploits héroïques au cours de la bataille de la vallée du Gardien contre les drows, Berkthgar était resté dans l'ombre de Wulfgar. Kierstaad, qui ne manquait pas de psychologie, pensait que son aîné avait entamé une campagne destinée à discréditer Wulfgar, à convaincre son peuple si fier que l'homme avait eu tort, n'avait pas bien su les mener, voire s'était révélé traître aux siens et à leurs dieux ! Leur existence ancestrale, serinait Berkthgar, où ils hantaient la toundra et vivaient sans entraves, restait la meilleure possible.

Kierstaad appréciait sa vie actuelle, et ne pensait pas se trouver en désaccord avec les remarques de son chef sur ses mérites. Mais le jeune homme avait grandi dans la dévotion à Wulfgar, et n'appréciait pas les critiques de Berkthgar contre leur héros défunt.

Il regarda encore le Cairn de Kelvin en courant sur le sol meuble, spongieux, se demandant si les rumeurs disaient vrai. Les nains étaient-ils revenus, et, dans ce cas, le roi Bruenor les menait-il ?

Si oui, se pourrait-il qu'il ait pris avec lui *Crocs de l'égide*, le fabuleux marteau guerrier ?

Kierstaad ressentit un curieux picotement à cette idée, qu'il oublia l'instant d'après quand Berkthgar repéra le renne blessé et que la chasse battit son plein.

* * *

— D' la corde ! beugla Bruenor en jetant à terre le rouleau que lui avait proposé le marchand. Grosse comme mon bras, fichue cervelle d'orque ! Tu crois p't'être que j' pourrai étayer un tunnel avec ça ?

Le commerçant, désarçonné, ramassa son rouleau et s'éloigna en grommelant.

À gauche de Bruenor, Régis lui jeta un regard sévère.

— Quoi ? s'insurgea le nain à barbe rousse, pivotant d'un bond pour faire face au halfelin rebondi.

Il n'existant pas tellement de gens qu'il puisse considérer du haut de son petit mètre quarante, mais Régis en faisait partie.

Le halfelin fit passer ses deux mains potelées dans sa chevelure brune bouclée, gloussa.

— Encore heureux que tes coffres soient sans fond, déclara-t-il sans manifester la moindre crainte devant l'irritation de son ami, sinon Maboyo t'aurait jeté dehors !

— Bah ! grogna le nain. (Il se détourna en redressant son casque à une corne qui s'était un peu déplacé.) Il a b'soin de ma clientèle. J'ai des mines à rouvrir, ça veut dire d' l'or pour lui.

— Ça tombe bien, marmonna Régis.

— Ben tiens, agite donc ta bouche, railla Bruenor.

Le halfelin le regarda bizarrement, l'air stupéfait.

— Quoi encore ? fit Bruenor en se tournant vers lui.

— Mais tu m'as *vu* ! prononça Régis, suffoqué. Et là, tu as remarqué mon expression...

Le nain voulut répondre, mais ses paroles restèrent bloquées dans sa gorge. Régis se tenait à sa gauche, du côté de l'œil qu'il avait perdu lors d'un combat à Castelmithral ! Après la guerre entre la cité naine et Menzoberranzan, l'un des prêtres les plus puissants de Lunargent avait dirigé plusieurs sorts de guérison sur le visage de Bruenor, porteur d'une terrible cicatrice en diagonale, de son front à sa mâchoire gauche, trace d'un coup

qui avait emporté l'œil. La blessure était alors déjà ancienne, et l'homme avait prévenu que son œuvre risquait de ne guère apporter mieux qu'une amélioration esthétique. De fait, il fallut plusieurs mois pour qu'un nouveau globe réapparaisse, profondément enfoncé dans la balafre, et quelque temps encore pour qu'il atteigne sa taille normale.

Régis tira Bruenor vers lui. Il lui recouvrit sans prévenir l'œil droit de la main, tendit un doigt de l'autre et fit mine de l'enfoncer dans l'œil gauche.

Le nain bondit, attrapa la main menaçante.

— Tu y vois ! s'écria le halfelin.

Bruenor étreignit Régis de toutes ses forces, lui fit même faire un tour complet. C'était vrai, il avait récupéré sa vision complète !

D'autres clients présents à ce moment dans la boutique observèrent ce débordement d'émotion. Dès que Bruenor eut remarqué leurs regards et, pire encore, leurs sourires, il laissa tomber sans précaution son ami par terre.

Maboyo revint à ce moment, les bras encombrés d'un rouleau de grosse corde.

— Ceci vous convient-il ? demanda-t-il.

— C'est qu'un début ! rugit le nain à son adresse. (Son humeur avait de nouveau, d'un coup, tourné à l'aigre.) J'en veux encore trois cents mètres. (Le marchand le regarda en silence.) Et tout d' suite ! Tu me donnes cette corde si tu veux pas qu' j'aille à Luskan avec assez de chariots pour prendre tout c' dont on a besoin, moi et les miens, pour cent ans !

Maboyo soutint encore un moment le regard de son client, puis renonça et se dirigea vers son arrière-boutique. Dès que le nain était entré dans sa boutique avec une bourse bien remplie, le commerçant avait compris que ce nabot-là comptait lui ôter une bonne partie de sa marchandise ! Il préférait céder ses produits peu à peu, en plusieurs fois, pour faire apparaître chaque achat comme rare et précieux, et tirer ainsi de l'autre autant d'or que possible. Mais Bruenor, l'être le plus doué pour le marchandage qu'on puisse trouver de ce côté des montagnes, ne l'entendait pas de cette oreille.

— Récupérer ta vue ne t'a pas vraiment rendu plus aimable,

remarqua Régis dès que Maboyo eut tourné les talons.

Son ami lui adressa un clin d'œil.

— Allons, joue l' jeu, Régis Ventre-à-Pattes, dit-il d'un ton sournois. Pour sûr, il est content de nous revoir çui-là. On fait doubler son chiffre !

Ce qui n'était pas faux, admit le halfelin. Avec Bruenor de retour au Valbise, suivi de deux cents membres de son clan, la boutique de Maboyo, la plus grande et la mieux fournie de Bryn Shander, voire de tout Dix-Cités, avait de beaux jours devant elle !

Ce qui signifiait aussi que son propriétaire devrait supporter le plus déplaisant client imaginable. Régis gloussa tout bas à la pensée des disputes mémorables à prévoir entre Bruenor et le commerçant, tout comme dix ans plus tôt, quand la vallée juste au sud du Cairn de Kelvin résonnait du son des marteaux maniés par les mineurs nains.

Le halfelin considéra longuement son ami. C'était bon de revenir chez soi.

Deuxième partie
La brume prédestinée

Nous sommes le centre. Dans notre esprit à tous – et certains appellent cela de l'arrogance, ou de l'égoïsme –, nous constituons le pivot autour duquel se meut le monde entier, pour nous, à cause de nous. Tel est le paradoxe de la communauté : un au milieu de tous, dont les désirs individuels entrent souvent en conflit avec les besoins collectifs. Qui parmi nous ne s'est jamais demandé si le monde n'était en fait que son rêve ?

Je ne crois pas que de telles idées soient arrogantes ou égoïstes. Il s'agit simplement de perception : nous pouvons éprouver de l'empathie pour une autre personne, mais sans véritablement être en mesure de percevoir le monde exactement comme elle, ou d'évaluer l'effet des événements sur son esprit et son cœur, s'agit-il d'une amie.

Mais nous devons essayer. Pour le bien de tout ce qui nous entoure, tel est notre devoir. Car telle est l'épreuve de l'altruisme, l'ingrédient de base indispensable à toute société. Là réside le paradoxe, car finalement, en toute logique, il nous paraît naturel de nous inquiéter davantage de notre bien-être que de celui des autres, et pourtant, si nous suivons cette logique en êtres rationnels, nous en venons à placer nos besoins et nos désirs au-dessus de ceux du groupe, ce qui finit par entraîner sa fin.

Je viens de Menzoberranzan, cité des drows où règne l'individualisme. J'ai connu cette société où règne l'égoïsme, et ai constaté son échec piteux. Quand on ne s'inquiète que de soi, alors chacun y perd. En fin de compte, ceux qui luttaient pour leur unique bénéfice se retrouvent sans rien de valable.

Car tout ce que nous connaîtrons jamais de précieux en cette vie nous est procuré par nos relations avec ceux qui nous entourent. Il n'existe rien de matériel en mesure de se mesurer aux biens intangibles que représentent l'amour et l'amitié.

Ainsi, nous devons surmonter notre égoïsme, faire l'effort de

nous préoccuper des autres. J'ai profondément perçu cette vérité à la suite de l'attaque contre le capitaine Deudermont à Eauprofonde. J'ai d'abord cru que mon passé était cause de l'incident, que le trajet suivi au cours de mon existence, une fois de plus, avait nui à un de mes amis. Cette idée m'était insupportable : je me sentais vieux, las. Mais, apprenant ensuite que l'agression devait avoir été provoquée par les vieux ennemis de Deudermont et non les miens, j'ai eu davantage de cœur à me battre.

Pour quelle raison ? Je n'encourrais pas un danger moindre, ni le capitaine, Catti-Brie ou aucun de ceux qui nous entouraient.

Pourtant mes émotions étaient sans équivoque, je les ressentais et les identifiais, même si je n'en comprenais pas l'origine. Mais, à la réflexion, je la comprends, et cela me rend fier. J'ai vu échouer l'égoïsme à tous crins, j'ai fui le monde où il régnait ; je préférerais mourir à cause du passé de Deudermont plutôt que le voir tomber à cause du mien ! Je préfère infiniment la souffrance de mon corps ou la fin de ma vie au spectacle des souffrances et de la fin de quelqu'un que j'aime. Qu'on m'arrache le cœur encore palpitant de la poitrine, pourvu que le seul cœur qui m'est cher, celui qui me fait aimer, éprouver de l'empathie et le besoin de faire partie d'un tout plus vaste que moi, continue à battre !

Quel phénomène étrange que les émotions... Comme elles s'opposent sans crainte à la logique et permettent de surmonter les instincts les plus profonds ! Car, à l'aune du temps qui passe, à l'aune de l'humanité, nous sentons bien que ces pulsions égoïstes constituent une faiblesse, que les besoins de la communauté doivent peser plus lourd que les désirs d'un seul. Ce n'est qu'en reconnaissant la faiblesse de notre nature, ses échecs, que nous pouvons espérer nous élever au-dessus d'elle.

Tous ensemble.

Drizzt Do'Urden

7 Mintarn

Drizzt avait un peu de mal à repérer la panthère. L'île de Mintarn, à sept cent cinquante kilomètres environ au sud-ouest d'Eauprofonde, était recouverte d'épaisses forêts où Guenhwyvar se fondait parfaitement. Allongée sur une branche à plus de cinq mètres du sol, elle se retrouvait si bien camouflée qu'un cerf aurait pu passer pile sous elle sans se douter un instant de ce danger mortel.

Mais le fauve, ce jour-là, ne chassait pas le cerf. *L'Esprit follet de la mer* était entré dans le port à peine deux heures auparavant, sans aucun pavillon, le nom sur sa coque recouvert de bâches. On n'en avait pas moins reconnu la goélette trois-mâts trahie par sa silhouette, unique sur toute la côte des Épées. Beaucoup des brigands mouillant à présent dans le port autonome avaient déjà fui devant elle à un moment ou à un autre. Drizzt, Catti-Brie et Deudermont se firent donc approcher peu après leur entrée au *Manteau pour rien*, une taverne tout près des quais.

À présent ils attendaient leur contact, et n'auraient pas vraiment été étonnés qu'on leur tende une embuscade dans ces bois touffus, à cent mètres à peine des terrains communaux de la ville.

En cet instant précis, Deudermont pouvait pleinement apprécier la valeur d'amis aussi loyaux et puissants que Drizzt, Catti-Brie et la toujours vigilante Guenhwyvar. Ils veillaient, le capitaine ne craignait rien, tous les pirates de la côte des Épées dussent-ils se dresser contre lui ! Sans ces trois-là à ses côtés, il se serait au contraire senti terriblement vulnérable. Même Robillard, sans conteste très capable mais également imprévisible, ne lui aurait pas donné un tel sentiment de

sécurité. Davantage encore que leur valeur au combat, Deudermont savait pouvoir compter sur la loyauté de ses trois compagnons. Aucun d'eux ne l'abandonnerait, en aucune circonstance.

Les oreilles de Guenhwivar se plaquèrent contre son crâne et elle poussa un grondement si grave que les autres, sans vraiment l'entendre, en ressentirent la vibration dans leurs os.

Drizzt s'accroupit, observa les alentours. Il désigna l'est et le nord, puis se fondit dans l'ombre, silencieux comme la mort. Catti-Brie se plaça derrière un arbre, fixa une flèche sur la corde de *Taulmaril*. Elle tenta de suivre les mouvements de son ami pour mieux distinguer l'approche de leur contact, mais le drow avait disparu. Il semblait s'être tout bonnement évaporé dès son entrée dans l'épais sous-bois ! Cela dit, en fin de compte, la jeune femme n'avait pas besoin de ses mouvements pour repérer leurs visiteurs, fort peu doués pour traverser une zone boisée en restant silencieux et invisibles.

Deudermont, impavide, restait bien en vue, les mains derrière le dos. De temps en temps il en levait une pour redresser la pipe qu'il avait à la bouche. Lui aussi avait pris conscience de l'approche de plusieurs hommes qui prenaient position dans la forêt tout autour de lui.

— Vous n'avez rien à faire ici ! s'exclama une voix attendue depuis les ombres environnantes.

Celui qui avait parlé, un homme de petite taille aux yeux mesquins, sombres, aux énormes oreilles pointant sous sa chevelure brune coupée au bol, ne se rendait pas du tout compte qu'on l'avait déjà identifié à vingt pas de sa position actuelle qui se situait encore à une bonne dizaine de mètres du capitaine. Il ne savait pas davantage que ses sept compagnons avaient eux aussi été repérés par Drizzt et Catti-Brie, ainsi que, surtout, par Guenhwivar. La panthère, ombre mouvante parmi les branches, s'était placée en situation d'atteindre quatre de ces hommes d'un seul bond.

Sur la gauche du contact, un de ses compagnons remarqua Catti-Brie et leva son arc, la visant de sa flèche. Il entendit un froissement ; avant qu'il puisse réagir, une forme sombre passa très vite près de lui. Il poussa un cri bref, tomba sur le dos, eut

le temps de voir filer une cape vert forêt. Puis la silhouette, disparue, laissa le personnage étourdi mais indemne.

— Brer'Cannon ? le héla celui qui s'était adressé à Deudermont.

On entendit divers sons de feuilles froissées, venus d'un peu partout.

— Ça va, répondit tout de suite un Brer'Cannon bien secoué. (Il se releva, tâcha de comprendre la raison de ce frôlement, et, en fin de compte, se rendit compte en regardant son arc qu'on en avait tranché la corde.) Bon sang ! marmonna-t-il, fouillant frénétiquement les buissons du regard.

— Je n'ai pas coutume de discuter avec des ombres, fit remarquer Deudermont d'une voix claire et forte, dénuée de toute crainte.

— Vous n'êtes pas seul ! répliqua l'autre.

— Vous non plus, retourna le capitaine sans hésiter. Alors sortez de votre cachette pour qu'on puisse conclure l'affaire — quelque affaire que vous puissiez avoir avec moi.

D'autres froissements se firent entendre dans l'obscurité, et plus d'une voix ordonna à un dénommé Dunkin d'aller parler au capitaine de l'*Esprit follet de la mer*.

Dunkin finit par rassembler le courage nécessaire pour s'approcher à découvert, en regardant tout autour de lui avant chaque pas. Il marcha droit sous la panthère et n'en sut rien, ce qui fit naître un sourire sur les lèvres de Deudermont. Il passa à un mètre de Drizzt sans le voir, mais remarqua tout de même Catti-Brie qui ne faisait pas vraiment d'effort pour se dissimuler derrière son arbre, à l'orée de la petite clairière où se trouvait le capitaine.

L'homme s'efforça à grand-peine de faire montre de sang-froid et de dignité, avança jusqu'à quelques pas du capitaine à l'imposante silhouette, se redressa de toute sa petite hauteur.

— Vous n'avez rien à faire ici, répéta-t-il, et sa voix ne se brisa qu'une fois au cours de la phrase.

— J'avais cru comprendre que Mintarn constituait un port autonome, répondit Deudermont. Ne serait-il ouvert qu'aux gredins ? (Dunkin leva le doigt, voulut répliquer, mais les mots lui manquèrent. Il se contenta d'un grognement inarticulé.) Je

n'ai jamais entendu parler d'une quelconque sélection appliquée aux navires souhaitant mouiller ici. Certes, mon vaisseau n'est pas le seul sur le port de Mintarn à se montrer sans pavillon et son nom recouvert !

Cette dernière remarque était tout à fait juste : deux bons tiers des embarcations mouillant dans le port autonome le faisaient sans dévoiler leur identité.

— Vous êtes Deudermont, votre navire l'*Esprit follet de la mer*, port d'attache Eauprofonde, accusa Dunkin. (Il se tiraillait l'oreille en parlant, ce que le capitaine attribua à un tic nerveux. Deudermont, haussant les épaules, acquiesça en silence.) Un vaisseau policier ! poursuivit l'homme qui semblait trouver enfin un peu de nerf. (Il lâcha son oreille.) Chasseur de pirates, et venu sans aucun doute ici pour...

— Ne vous imaginez pas connaître mes intentions, l'interrompit sèchement Deudermont.

— On connaît bien les intentions de l'*Esprit follet de la mer* ! rétorqua Dunkin sans faiblir. Il s'agit d'un vaisseau chasseur de pirates, et, c'est vrai, des pirates mouillent à Mintarn, y compris un navire que vous avez poursuivi cette semaine.

L'expression du capitaine se fit sévère. Il voyait que l'homme était venu lui parler en tant que représentant officiel de Mintarn, d'émissaire de Sa Tyrannie Tarnheel Embuirhan en personne. Le tyran avait exprimé sans équivoque auprès de tous les seigneurs de la côte des Épées son intention de conserver à Mintarn sa réputation de port autonome ; l'endroit n'était pas propice à accomplir une vengeance ou à pourchasser des fugitifs.

— Si nous étions venus chasser les pirates, affirma Deudermont, l'*Esprit follet de la mer* serait venu portant haut le pavillon d'Eauprofonde, sans crainte.

— Ainsi vous avouez votre identité, lança Dunkin, accusateur.

— Nous ne l'avons cachée que pour éviter des troubles dans votre port, répliqua le capitaine sans se démonter. Si l'un quelconque des pirates au mouillage avait voulu se venger de nous, nous aurions dû le couler, et je suis certain que votre haut seigneur n'aimerait pas voir les épaves s'accumuler sous les flots

de son domaine. N'est-ce pas là, précisément, la raison qui l'a fait vous envoyer à ma rencontre au *Manteau pour rien*, puis ici, plein de vaine menace ? (Dunkin, une fois de plus, parut ne pas trouver de mots pour répliquer.) D'ailleurs, vous êtes ? demanda Deudermont, ce qui fit sursauter son interlocuteur décidément nerveux.

L'homme se redressa, comme s'il se rappelait son statut.

— Dunkin Hautmât, articula-t-il, émissaire de Sa Tyrannie, seigneur Tarnheel Embuirhan du port autonome de Mintarn.

Le capitaine réfléchit à ce nom visiblement faux. Cet homme avait dû parvenir en rampant, voilà bien des années, sur les quais de l'île, fuyant un autre gredin de son espèce – ou la loi –, et, au cours du temps, s'était frayé un chemin dans la hiérarchie de la garde du tyran. Deudermont comprenait que Dunkin ne constituait pas un émissaire bien prestigieux, peu féru de diplomatie, peu versé en courage ! Mais il refusait de sous-estimer Tarnheel, un guerrier de haute réputation qui parvenait à entretenir une paix relative sur Mintarn depuis bien des années. Son envoyé ne valait pas grand-chose, pourtant le tyran avait sans doute eu ses raisons de le désigner pour rencontrer le capitaine de l'*Esprit follet de la mer*. Peut-être voulait-il faire comprendre à celui-ci que ni lui ni son vaisseau n'étaient considérés comme très importants par Sa Tyrannie !

La diplomatie, quel jeu étrange, parfois...

— L'*Esprit follet de la mer* n'est venu chercher querelle à aucun pirate, assura Deudermont à l'émissaire. Nous ne comptons pas non plus traquer un fugitif réfugié à Mintarn, mais embarquer des provisions et nous procurer des informations.

— À propos d'un vaisseau pirate, supposa Dunkin, l'air mécontent.

— ... D'une île.

— Une île de pirates ? retourna l'homme, d'un ton une fois encore accusateur.

Le capitaine sortit sa pipe de sa bouche et porta un regard appuyé à l'autre, répondant silencieusement à sa question.

— On dit qu'on ne peut trouver nulle part ailleurs dans les Royaumes une aussi grande concentration des loups de mer les

plus aguerris, déclara-t-il finalement. Je suis à la recherche d'une île connue surtout par les légendes qui courrent sur elle, présente dans force récits, mais que peu ont vue. (Dunkin ne dit rien. Il ne paraissait pas avoir la moindre idée de ce que Deudermont lui racontait.) Je vous propose un marché.

— Et qu'avez-vous donc à offrir en échange ?

— Moi, ainsi que tout mon équipage, demeurerons à bord de l'*Esprit follet de la mer*, sans faire d'histoires, à l'écart du port. On évitera ainsi les troubles en ville. Nous n'avons aucune intention de pourchasser qui que ce soit sur votre île, pas même les hors-la-loi les plus notoires, mais beaucoup pourraient venir nous provoquer, victimes de la fausse idée que mon vaisseau, dans un port, est vulnérable. (L'émissaire ne pouvait qu'acquiescer. Au *Manteau pour rien*, il avait déjà entendu certains murmures insinuant que plusieurs des navires dans le port, mécontents de voir l'*Esprit follet de la mer*, pourraient s'unir contre lui.) Nous resterons donc loin des quais, et vous, Dunkin Hautmât, rechercherez pour mon compte l'information que je désire. (Deudermont jeta à son interlocuteur une bourse pleine d'or avant qu'il puisse protester.) Caerwich. Je veux une carte donnant l'emplacement de Caerwich.

— Caerwich ? répéta Dunkin d'un ton dubitatif.

— À l'ouest et au sud, prétendent les contes que j'ai entendus.

L'émissaire jeta un regard amer, fit mine de rendre l'argent à Deudermont qui leva la main pour l'en empêcher.

— Les Seigneurs d'Eauprofonde n'aimeraient pas du tout apprendre que Mintarn a refusé d'accorder l'hospitalité à un de ses navires, ajouta-t-il. Si vous n'êtes pas un port autonome ouvert aux vaisseaux légitimes de la cité, vous vous proclamez un havre réservé aux hors-la-loi ! Votre seigneur Tarnheel n'apprécierait guère les résultats d'une telle profession de foi.

Deudermont ne souhaitait pas proférer de menace plus explicite, et il éprouva un vif soulagement quand Dunkin serra le poing autour de la bourse qu'il lui avait donnée.

— Je parlerai à Sa Tyrannie, promit l'homme. Et, s'il est d'accord...

L'émissaire n'acheva pas sa phrase, agita la main.

Deudermont se remit la pipe en bouche, hocha la tête à l'adresse de Catti-Brie qui sortit du couvert, l'arc détendu, les flèches dans le carquois. Elle passa près de Dunkin en le regardant fixement ; lui ne baissa pas les yeux.

Mais son air crâne disparut un peu plus tard quand Drizzt émergea d'un buisson à côté. Et si la vue d'un elfe noir n'avait pas suffi à décontenancer complètement l'homme de petite stature, la présence inopinée d'une panthère noire de trois cents kilos se laissant tomber sur le sol à moins de deux mètres de lui compléta l'effet.

* * *

Dunkin aborda en barque *l'Esprit follet de la mer* dès le lendemain. Il monta à bord l'air nerveux, malgré l'accueil courtois de Deudermont. Il semblait ressentir une sorte d'effroi devant ce vaisseau dont la légende croissait si vite le long de la côte des Épées.

Ils reçurent l'homme sur le pont, devant l'équipage. Guenhwyr se reposait dans le plan Astral, mais Robillard et Harkle se joignirent au groupe, côté à côté, ce qui fit plaisir à Drizzt. Peut-être Robillard, sorcier aguerri, pourrait-il contenir les pouvoirs de son confrère, se disait le drow. Et peut-être le perpétuel sourire de Harkle finirait-il par déteindre sur le mage morose !

— Avez-vous mon information ? demanda Deudermont sans tourner autour du pot.

Jusqu'à présent, on avait laissé en paix *l'Esprit follet de la mer*, mais le capitaine ne se faisait pas d'illusions sur leur sécurité à un tel mouillage. Il savait qu'une bonne dizaine de vaisseaux en ce lieu souhaitaient leur perte. Plus vite la goélette aurait quitté Mintarn, mieux ce serait.

Dunkin désigna la porte des quartiers de Deudermont.

— Non, ici, répondit celui-ci. Dites-nous ce que nous voulons savoir et allez-vous-en. Je n'ai pas de temps à perdre, et je ne cache rien à mon équipage. (L'autre jeta un coup d'œil autour de lui, hocha la tête. Il n'avait pas envie d'ergoter.) Alors ?

L'homme sursauta, apparemment surpris.

— Ah, oui..., balbutia-t-il. Nous avons bien une carte, mais pas vraiment détaillée. Et nous ne pouvons pas vous assurer, évidemment, que cette île que vous cherchez constitue autre chose qu'une légende, auquel cas aucune carte l'indiquant ne serait correcte.

Son humour n'éveilla aucun sourire, remarqua-t-il très vite. Il se tut, se racla la gorge.

— Je vous ai donné de l'or, rappela le capitaine après un autre long silence.

— Sa Tyrannie souhaite un paiement d'une autre nature. En plus. (Les yeux de Deudermont s'étrécirent dangereusement. Il mit sa pipe en bouche d'un geste ferme, inhala très longuement.) Rien de bien compliqué, s'empressa de préciser Dunkin. Et mon seigneur vous propose plus qu'une bête carte ! Vous aurez besoin d'un sorcier ou d'un prêtre pour prévoir un emplacement assez important pour toutes vos provisions...

— On parle de nous, non ? intervint Harkle en passant le bras sur les épaules de Robillard.

Il le retira rapidement devant l'expression menaçante de son confrère revêche.

— Oui, bien sûr, mais, voyez-vous, ce ne sera pas la peine ! balbutia l'émissaire. Parce que Sa Tyrannie dispose d'un coffre extraordinaire, magique, oui, et il vous le prêtera bien volontiers, avec la carte, contre la bourse pleine d'or – ce qui ne représente pas tant que ça –, et un autre menu service.

— J'écoute ! lança Deudermont d'un ton péremptoire, car il commençait à se lasser de ce jeu de devinettes.

— Lui, émit Dunkin en désignant Drizzt.

Seuls les vifs réflexes du drow, qui retint la main de son amie, empêchèrent celle-ci de bondir pour frapper l'homme du poing.

— Lui ? répéta Deudermont, abasourdi.

— Seulement rencontrer le drow ! ajouta très vite l'émissaire qui se voyait en terrain dangereux.

L'eau était froide autour de Mintarn... il ne tenait pas à devoir regagner le rivage, loin là-bas, à la nage.

— Quoi, comme une curiosité ? s'indigna Catti-Brie en voulant repousser le bras de Drizzt qui la bloquait. Attends, je

vais te donner quelque chose à passer à ton maudit tyran !

— Mais non ! protesta Dunkin.

Si Drizzt n'était pas intervenu de sa voix calme révélant qu'il ne se sentait pas offensé, le pauvre homme n'aurait jamais pu s'expliquer, il se serait retrouvé jeté par-dessus bord pour le simple fait d'avoir transmis cette demande apparemment insensée.

— Allons, expliquez-nous le souhait de votre seigneur, fit calmement l'elfe noir.

— Votre réputation est sans pareille, mon bon drow, articula Dunkin, apeuré. Bien des pirates sur cette île boitent encore suite à vos exploits. Enfin, quoi, la principale raison qui a empêché l'*Esprit follet de la mer*...

Dunkin se tut, jeta un coup d'œil nerveux à Deudermont.

— ... de se faire attaquer dans le port de Mintarn, compléta le capitaine.

— C'est vrai, ils n'osent pas vous affronter, poursuivit l'émissaire en revenant à Drizzt. Mon seigneur lui aussi a une certaine réputation en tant que guerrier...

— Bon sang, marmonna Catti-Brie qui voyait où tout cela menait, ainsi d'ailleurs que son ami.

— Une simple joute, termina Dunkin, un combat en privé.

— Pour aucune autre raison que savoir qui est le meilleur aux armes ! s'exclama Drizzt à qui l'idée déplaisait fort.

— Pour la carte, lui rappela l'autre, et ce coffre, une belle récompense. (Après un moment de silence, il ajouta :) Vous remporterez les deux objets quelle que soit l'issue du combat.

Le drow regarda Catti-Brie, puis le capitaine Deudermont, l'équipage enfin, qui ne cachait plus l'intérêt passionné qu'il portait à chaque mot de la conversation.

— Bien, qu'on en finisse ! décida Drizzt.

Catti-Brie lui saisit le bras. Il se tourna vers elle et remarqua qu'elle n'était pas d'accord.

— Je ne peux pas te demander une telle chose ! s'écria Deudermont.

Drizzt lui adressa un regard franc, lui sourit.

— Peut-être suis-je aussi curieux que Tarnheel de savoir lequel de nous se bat le mieux, répondit-il avec un coup d'œil à

Catti-Brie. (Elle connaissait trop son ami pour croire à ce genre de motivations.) Est-ce si différent de ton propre combat contre Berkthgar pour *Crocs de l'égide* avant que les elfes noirs assaillent Castelmithral ? lui demanda-t-il simplement.

Il n'avait pas tort, reconnut intérieurement la jeune femme. Peu avant la guerre contre les drows, Berkthgar avait menacé de rompre l'alliance entre Bruenor et lui s'il ne pouvait obtenir *Crocs de l'égide*, ce qui, pour le nain, était inconcevable. Catti-Brie s'était rendue à Calmepierre et avait mis fin au débat en vainquant le barbare en combat singulier. À ce souvenir, comprenant où se trouvait le devoir de Drizzt, elle lui lâcha le bras.

— Je ne tarderai pas, promit-il.

Il suivit Dunkin jusqu'au bastingage, puis dans le petit bateau.

Deudermont, Catti-Brie et la majorité de l'équipage les regardèrent s'éloigner à la rame, et la jeune femme nota l'expression amère inscrite sur le visage du capitaine, comme s'il éprouvait une certaine déception, chose que, avec sa finesse de perception, elle comprenait parfaitement.

— Il tient pas à ce combat, assura-t-elle.

— Ce ne serait pas la curiosité qui le mène ? supposa Deudermont.

— La loyauté, rien d'autre. L'amitié qui le lie à toi, à l'équipage, et s'il faut seulement un combat singulier pour assurer à tous une meilleure course, il y est prêt. Mais tu trouveras pas de curiosité pour ça en Drizzt, ni d'orgueil imbécile. Il se moque de qui fait le mieux joujou avec une épée !

Deudermont acquiesça, son visage s'éclaira. Les paroles de Catti-Brie renforçaient sa confiance en son ami.

Les minutes finirent par constituer une heure, puis deux, et la conversation à bord de l'*Esprit follet de la mer* s'écarta peu à peu de l'épreuve de Drizzt pour se porter sur la situation présente : deux vaisseaux aux voiles carrées avaient quitté le port, sans pour autant gagner la pleine mer. Ils s'étaient placés sous le vent dès leur sortie du mouillage, et depuis ne cessaient de virer bord sur bord de manière à demeurer à peu près en place.

— Pourquoi ne jettent-ils pas tout simplement l'ancre ? s'étonna Waillan auprès d'un homme d'équipage à côté de lui à la poupe, juste derrière la baliste.

Catti-Brie et Deudermont, au milieu du navire, entendirent, et échangèrent un regard. Ils connaissaient tous deux la réponse.

Un troisième vaisseau, la voilure réduite, avança sans hâte vers l'*Esprit follet de la mer*.

— J'aime pas ça, remarqua la jeune femme.

— Il pourrait fort bien s'agir d'un piège, approuva le capitaine. Peut-être Dunkin a-t-il informé nos amis marins ici présents qu'un certain elfe noir aurait quitté pour un moment l'*Esprit follet de la mer*...

— Je monte à la vigie.

Catti-Brie installa *Taulmaril* par-dessus son épaule et entreprit de gravir le grand mât.

Robillard et Harkle arrivèrent à leur tour sur le pont, apparemment bien conscients du danger potentiel de la situation. Ils hochèrent la tête à l'adresse du capitaine, passèrent en poupe, non loin de Waillan et des servants de la baliste.

Puis tous attendirent. Deudermont observait les mouvements sournois des trois navires, et c'est alors qu'un quatrième s'éloigna des quais du port de Mintarn. Le capitaine se rendait bien compte qu'une manœuvre d'encerclement était peut-être en cours, mais aussi que l'*Esprit follet de la mer* pouvait lever l'ancre et gagner la haute mer en quelques minutes, surtout si Robillard renforçait le souffle du vent dans ses voiles. Entre-temps, avec la baliste, les archers, et surtout Catti-Brie pourvue de son arc dévastateur, le vaisseau serait en mesure de rompre n'importe quel barrage.

Deudermont ne s'inquiétait donc pas tellement pour l'*Esprit follet de la mer*, mais pour Drizzt. Quel serait son destin s'ils devaient le laisser derrière eux ?

Cette crainte fit place à une autre lorsque Catti-Brie, lunette en main, annonça d'une voix retentissante le retour de leur ami. Le capitaine, avec bien d'autres, regarda dans la direction indiquée par la jeune femme. Ils aperçurent le petit bateau à

rames par tribord avant du troisième vaisseau en train de quitter le port.

— Robillard ! cria Deudermont.

Le sorcier acquiesça, plissa les yeux pour bien repérer l'embarcation. Il entreprit sur-le-champ de jeter un sort, mais les premiers mots avaient tout juste franchi ses lèvres qu'une catapulte sur le troisième navire lâchait son projectile, une balle de goudron qui plongea dans l'eau tout près de la barque et faillit la faire verser.

— Hissez les voiles ! clama Deudermont. Levez l'ancre !

L'arc de Catti-Brie vibra, lâchant flèche sur flèche vers la caravelle, malgré la distance d'encore presque trois cents mètres.

Tout le port parut immédiatement s'animer. Les deux vaisseaux les plus au large hissèrent toutes leurs voiles et entamèrent une manœuvre pour prendre le vent, le troisième lança un autre boulet sur le bateau à rames, enfin la toile du quatrième — qui faisait donc partie de l'embuscade — se déploya.

Le sort de Robillard n'avait pas encore pu faire effet qu'une troisième boule de goudron tombait juste derrière l'embarcation visée et en arrachait une partie. Mais l'enchantement avait tout de même saisi le petit bateau ; il s'agissait d'une vague contrôlée, qui prit sa cible et la fit accélérer vers l'*Esprit follet de la mer*. Drizzt souleva sa paire de rames désormais inutile tandis que Dunkin, lui, écopait frénétiquement. Pourtant, même à son allure très rapide, la barque mutilée ne pourrait rester à flot suffisamment longtemps pour atteindre son but.

Robillard le comprit ; voyant l'esquif sur le point de sombrer, il mit fin à sa magie, faute de quoi les deux passagers se seraient noyés sous l'onde ensorcelée.

Le capitaine réfléchissait à toute allure, il tâchait d'évaluer les distances et le temps que mettraient les pirates à l'atteindre. Il pensait que, après avoir hissé les voiles, il lui faudrait manœuvrer l'*Esprit follet de la mer* vers le port, car il n'abandonnerait Drizzt en aucune circonstance.

Il dut réviser ses calculs en voyant que l'elfe noir, Dunkin dans son sillage, nageait vigoureusement vers le vaisseau.

L'homme de petite taille se retrouvait encore plus surpris

que le capitaine par la tournure des événements. Quand la barque avait coulé, sa première impulsion avait été de s'écartier du drow qui transportait deux cimenterres et avait une cotte de mailles. Dunkin, dénué d'un tel équipement, pensait que l'elfe noir allait s'accrocher à lui, provoquer leur noyade à tous deux. À son grand étonnement, non seulement son compagnon parvint à ne pas couler, mais il se mit à nager à une allure impossible !

Sa cotte de mailles souple avait été très habilement forgée par Buster Bracelet du clan Marteaudeguerre, l'un des forgerons les plus accomplis de tous les Royaumes – selon une conception drow –, avec des matériaux du plus grand raffinement. En outre, Drizzt portait autour des chevilles ses anneaux qui lui permettaient de battre des pieds à vitesse magique. Il rattrapa son compagnon, le tira avec lui vers l'*Esprit follet de la mer*, et avait déjà franchi près d'un quart de la distance avant que l'homme stupéfait revienne suffisamment de sa surprise pour penser à nager lui aussi.

— Ils arrivent très vite ! s'exclama joyeusement Waillan, certain que son ami réussirait.

— Mais ils ont perdu le coffre, remarqua Robillard en désignant les restes de la barque.

Juste derrière l'épave, plus rapide que les nageurs, venait le troisième vaisseau pirate, toutes voiles dehors.

— Je m'en occupe ! assura Harkle Harpell qui tenait désespérément à se rendre utile.

Le sorcier claqua des doigts et entama une invocation, tout comme son confrère qui voulait trouver un moyen de ralentir la caravelle pour laisser à Drizzt une meilleure chance de gagner l'*Esprit follet de la mer*.

Mais Robillard cessa presque tout de suite son incantation pour jeter à Harkle un regard intrigué.

Ses yeux s'écarquillèrent quand il vit apparaître sur le pont, aux pieds de l'autre sorcier, un poisson.

— Non ! hurla-t-il. (Il voulut se saisir de son confrère, car il pensait avoir compris quel type de sort ce maudit Harpell avait lancé.) Tu ne peux pas lâcher une extra-dimension sur un artefact déjà enchanté par extra-dimension !

Robillard avait bien compris : Harkle s'efforçait de récupérer le coffre magique en train de couler en créant une porte extra-dimensionnelle dans la zone du naufrage. L'idée n'était pas mauvaise, ou plutôt elle aurait pu ne pas l'être si l'objet promis par Tarnheel au capitaine Deudermont n'avait été un coffre de charge, contenant un espace extra-dimensionnel représentant un volume excédant de beaucoup ce que semblait indiquer l'apparence matérielle de l'artefact. Le problème venait du fait que sorts et objets extra-dimensionnels, en général, ne se marient pas bien. Le simple fait de jeter un sac sans fond dans un coffre de charge, par exemple, peut créer une déchirure spatiale du multivers ayant pour effet de disperser tout à la ronde dans le plan Astral, ou, pire encore, dans l'espace inconnu qui sépare les différents plans d'existence.

— Oh ! pardon, s'excusa Harkle qui venait de comprendre son erreur.

Il essaya de retenir son enchantement. Trop tard.

Une vague gigantesque apparut soudain, pile à l'endroit où la barque avait coulé, faisant rouler la caravelle qui approchait et soulevant Drizzt et Dunkin, les drossant à toute allure vers *l'Esprit follet de la mer*. L'eau bouillonna, dansa, se mit à tourner, forma un énorme tourbillon.

— Toutes voiles dehors ! cria Deudermont tandis qu'on lançait des cordages aux deux naufragés. Toutes voiles dehors, sur nos vies !

La voilure se déploya, l'équipage entreprit sur-le-champ de la placer au vent. Le vaisseau réagit très vite, se pencha, fila vivement vers le large.

Les choses n'étaient pas aussi aisées pour la caravelle à sa poursuite. Le navire pirate tenta de virer, mais il se trouvait déjà trop près du maelström qui prenait de l'ampleur : il passa juste à côté et gîta violemment, ce qui propulsa une bonne partie de son équipage par-dessus bord, dans les eaux tumultueuses. Le vaisseau fit un tour, deux. À bord de *l'Esprit follet de la mer*, les hommes regardaient ses voiles disparaître à la vue à mesure qu'il sombrait dans le tourbillon.

Mais – mis à part ceux, horrifiés, de Harkle –, tous les yeux sur le navire de Deudermont durent se porter ailleurs, car deux

autres vaisseaux les attendaient. Robillard invoqua un brouillard ; il comprenait que le capitaine n'avait pas, cette fois, l'intention de combattre : il voulait se dégager, parvenir en eau libre. L'équipe de Waillan fit feu à volonté, tout comme les archers, tandis que d'autres hommes d'équipage – Deudermont parmi eux – hissaient à bord Drizzt et un Dunkin Hautmât fort secoué.

— Marché conclu, annonça l'elfe noir au capitaine avec un sourire railleur.

Il lui tendit un tube scellé qui devait contenir la carte pour Caerwich.

Deudermont lui tapa sur l'épaule et alla manœuvrer la barre. Les deux amis examinèrent la situation. *L'Esprit follet de la mer* n'aurait pas de mal à échapper à ce piège.

Ceux qui regardaient vers l'avant voyaient un spectacle réjouissant, mais, penché sur le bastingage arrière, Harkle Harpell, impuissant, ne pouvait qu'assister à une catastrophe. En toute rigueur, il savait que sa manœuvre dévastatrice avait sans doute sauvé la vie de Drizzt et de l'autre homme dans la barque, et rendrait la fuite de *L'Esprit follet de la mer* d'autant plus aisée, mais son cœur tendre saignait devant le tumulte du tourbillon, les hurlements des hommes en train de se noyer.

— Oh non, non, marmonnait-il sans trêve tout en fouillant son esprit à la recherche d'un sort quelconque pour aider le malheureux équipage de la caravelle.

Mais, presque aussi brusquement qu'il était apparu, le maelström se dissipa, la mer tourna au calme plat, vitreux. Le navire toujours à flot gîtait au point que ses voiles touchaient presque l'eau.

Harkle poussa un profond soupir de soulagement, remercia les dieux éventuellement à son écoute. Les flots grouillaient à présent de marins, qui paraissaient tous assez proches de la coque emplie d'eau.

Le sorcier claqua joyeusement des mains, s'écarta en courant de la poupe pour rejoindre à la barre Drizzt et Deudermont. Le combat battait déjà son plein : les deux vaisseaux à voiles carrées échangeaient des tirs avec *L'Esprit follet de la mer*... mais la distance entre les trois navires ne leur permettait guère

d'infliger de réels dégâts.

Le capitaine jeta un regard bizarre à Harkle.

— Quoi ? demanda le mage étonné.

— As-tu encore des boules de feu à lancer ? demanda Deudermont. (Le sorcier blêmit. Après avoir assisté à l'épouvantable spectacle du tourbillon, il ne se voyait vraiment pas brûler si vite un autre vaisseau ! Mais telle n'était pas l'intention du capitaine.) Places-en une dans l'eau entre nos deux ennemis, précisa-t-il. (Il regarda Drizzt.) Je foncerai vers la brume et virerai à bâbord, ensuite nous pourrons nous frotter à un seul des pirates, de près.

Le drow opina. Harkle se dérida, et s'exécuta très volontiers. Il attendit le signal de Deudermont, puis lança une boule de feu juste sous la surface. S'ensuivirent un éclair, puis une épaisse nuée.

Le capitaine mit le cap droit dessus, tandis que les caravelles, de manière prévisible, viraient pour bloquer l'*Esprit follet de la mer*. Un peu avant de disparaître dans le brouillard, Deudermont coupa sèchement à bâbord, frôlant le bord du nuage, se dirigeant vers le pirate le plus à gauche.

Ils en passeraient tout près, ce qui n'inquiétait guère le capitaine. Il savait pouvoir compter sur la vitesse de son vaisseau et les défenses magiques de Robillard.

Mais une explosion le fit rapidement changer d'avis : une lourde boule de fer avait transpercé les boucliers mis en place par le sorcier et tranché une quantité non négligeable de cordages.

— Ils ont un canon à poudre fumigène ! rugit Harkle.

— Un quoi ? demandèrent en même temps Drizzt et Deudermont.

— Une arquebuse ! geignit le sorcier. (Ses mains entreprirent de tracer de grands cercles dans l'air.) Une grosse arquebuse...

— Quoi ? répétèrent les deux amis.

Harkle n'arrivait pas à s'expliquer, mais son expression horrifiée en disait long. La poudre fumigène était une arme rare et des plus dangereuses, une décoction démoniaque des prêtres de Gond qui employaient une colossale énergie explosive pour éjecter des projectiles de tubes métalliques, ce qui souvent, par

accident, avait pour effet de faire éclater lesdits tubes. « Un coup sur dix », disaient ceux qui connaissaient le mieux la poudre fumigène : on pouvait estimer qu'une tentative d'emploi de cet engin sur dix provoquerait l'explosion de l'arme en pleine figure. Le sorcier songea que ces pirates devaient haïr *l'Esprit follet de la mer* de toute leur âme pour prendre le risque d'une attaque aussi dangereuse.

Cela dit, même en tenant compte de la règle d'un coup sur dix, neuf sur les mêmes dix pouvaient couler le vaisseau !

À mesure que les secondes passaient, Harkle comprit qu'il lui faudrait agir, car tous les autres, y compris Robillard, échangeaient des regards impuissants. Ils ne comprenaient pas à quoi ils devaient soudain faire face. La poudre fumigène était beaucoup plus courante aux confins orientaux des Royaumes, on disait même qu'elle avait été employée dans le Cormyr. Bien sûr, d'autres rumeurs prétendaient qu'on l'avait parfois vue en usage sur la côte des Épées, notamment lors de combats navals. Le sorcier réfléchit aux possibilités qu'il avait, considéra le volume de poudre fumigène embarqué, son caractère explosif, les armes dont il pouvait disposer.

— Un cylindre métallique ! appela Catti-Brie depuis la vigie.

Au milieu des volutes de vapeur, elle avait repéré le tube lanceur de projectiles.

— Il y a des sacs à côté ? cria Harkle.

— Je peux pas voir ! répondit-elle.

Des volutes égarées de brume gênaient sa vision du pont de l'autre vaisseau.

Le sorcier savait qu'ils n'avaient plus beaucoup de temps. Le canon à poudre fumigène ne permettait pas un tir très précis, mais cela ne lui était pas nécessaire puisqu'un seul de ses projectiles pouvait abattre un mât, et qu'un seul coup à la coque, même sous un mauvais angle, percerait sans doute un trou suffisant pour faire sombrer la goélette.

— Vise là ! s'exclama Harkle. Vise le cylindre et le pont à côté !

Catti-Brie ne faisait pas grande confiance à Harkle Harpell, loin de là, mais son conseil lui paraissait, en l'occurrence, étonnamment avisé. Elle leva *Taulmaril* et lâcha une flèche,

puis une autre, tâchant d'empêcher les servants de s'affairer sur leur cylindre si elle ne pouvait pas toucher directement l'arme. À travers la brume, elle vit les étincelles produites par une des flèches enchantées qui frôlait le canon, puis entendit le cri de douleur d'un homme touché.

L'Esprit follet de la mer poursuivait sa course, approchait du vaisseau pirate. Harkle se mordait les doigts. Dunkin, qui connaissait lui aussi les canons à poudre fumigène, tiraillait ses grandes oreilles.

— Oh, faites virer votre vaisseau ! supplia le sorcier. On est beaucoup trop près, ils vont encore tirer sur nous, en plein dans la figure, et nous faire sombrer sous les vagues !

Deudermont ne savait trop quoi faire. Il avait déjà constaté que la magie de Robillard ne pouvait bloquer cette arme à « poudre fumigène ». De fait, quand le capitaine jeta un coup d'œil à son sorcier, il vit que celui-ci créait tout ce qu'il pouvait comme rafales afin d'accélérer leur allure. Il ne semblait pas même vouloir essayer de bloquer un autre tir. Mais si le capitaine virait à bâbord, il resterait sans doute encore quelque temps à portée des projectiles du pirate, et, s'il virait à tribord, il n'avait aucune garantie de le passer pour plonger dans le brouillard, mais risquait au contraire de le percuter de plein fouet. Et là, même s'ils pouvaient sans doute vaincre l'équipage de ce navire, les deux complices qui lui restaient n'auraient pas de mal à les déborder.

— Demande au sorcier de t'envoyer là-bas, commanda-t-il à Drizzt, avec ton fauve. On a besoin de toi, mon ami !

Le drow entreprit de s'exécuter, mais Harkle avait distingué la lumière émise par une torche près de l'emplacement que Catti-Brie avait désigné comme celui du cylindre.

— Pas le temps ! cria-t-il avant de se jeter à plat ventre.

D'en haut, Catti-Brie avait elle aussi aperçu la torche. À sa lueur, elle remarqua les sacs dont Harkle lui avait parlé. D'instinct, elle avait visé l'homme avec le flambeau en main, pensant ainsi retarder le coup, mais elle prit alors le risque d'écouter le sorcier, dévia légèrement son tir et lâcha sa flèche en plein dans la pile de sacs sur le pont du pirate.

Le projectile surgit juste avant que l'homme applique sa

torche sur le canon, alors que l'*Esprit follet de la mer* courait presque parallèlement à l'autre navire. Juste avant, oui, mais à temps pour que le servant soit défait, soufflé dans l'air par l'explosion des sacs de poudre fumigène volatile où avaient plongé la flèche et les étincelles à sa suite.

Le vaisseau pirate parut presque se dresser tout droit sur sa poupe ! La boule de feu consécutive dépassait tout ce que Harkle, et même Robillard, avait jamais vu. La seule déflagration, avec les débris volants, faillit mettre à terre les hommes debout sur le pont de l'*Esprit follet de la mer*. Force trous apparurent dans les voiles latines de la goélette.

Le vaisseau de Deudermont embarda violemment, à gauche et à droite, avant que le capitaine, reprenant ses esprits, redresse la barre. Mais il continua son avance, échappant à l'embuscade.

— Par les dieux, murmura Catti-Brie, sincèrement horrifiée.

Là où s'était tenu le pirate à la voilure carrée, on ne voyait plus que débris flottants, fragments de bois calciné, cadavres.

Drizzt lui aussi en restait pantois. Devant ce carnage, il croyait assister à une préfiguration de la fin du monde ! Il n'avait jamais vu une telle dévastation, un carnage aussi accompli, même suite au sort d'un puissant sorcier. Avec suffisamment de cette poudre fumigène, on aurait pu aplatiser une montagne, une ville... le monde entier.

— « Poudre fumigène » ? demanda-t-il à Harkle.

— Conçue par des prêtres de Gond.

— Maudits soient-ils, tous, marmonna Drizzt avant de s'éloigner.

Plus tard, tandis que l'équipage s'occupait à réparer les déchirures des voiles, Drizzt et Catti-Brie firent une pause et s'appuyèrent contre le bastingage à la proue. Ils regardèrent l'étendue des eaux, réfléchissant à la grande distance qu'il leur restait à parcourir.

En fin de compte, Catti-Brie n'y tint plus :

— Alors, tu l'as battu ? demanda-t-elle. (Drizzt lui jeta un coup d'œil intrigué, comme s'il ne comprenait pas la question.) Le tyran, précisa son amie.

— J'ai rapporté la carte, et le coffre. Il a été perdu.

— Oui, mais Dunkin les avait promis, que tu gagnes ou pas, insinua la jeune femme.

Le drow la regarda.

— Le résultat du combat n'a jamais eu d'importance, rappela-t-il. Y compris pour moi.

— T'as gagné ou t'as perdu ? insista Catti-Brie.

Elle ne laisserait pas l'elfe noir s'en tirer si facilement.

— Parfois il vaut mieux permettre à un chef de guerre très important ou à un précieux allié de conserver son orgueil et sa réputation, répliqua Drizzt.

Il porta son regard sur les flots, puis vers le mât de misaine où quelqu'un demandait un coup de main.

— Alors tu l'as laissé te battre ? supposa Catti-Brie que cette idée ne semblait guère ravir.

— Je n'ai jamais dit ça.

— Il t'a battu tout seul, conclut la jeune femme.

Drizzt haussa les épaules, se dirigea vers le mât de misaine pour aider l'homme d'équipage. Il passa près de Robillard et Harkle qui arrivaient ensemble. Apparemment ils avaient eu l'intention de rejoindre les deux amis près du bastingage.

La jeune femme ne quitta pas le drow des yeux tandis que les sorciers approchaient. Elle ne savait pas comment interpréter ses paroles mystérieuses. Drizzt avait laissé Tarnheel le vaincre, imaginait-elle, ou, à tout le moins, s'était retenu et ne l'avait qu'à peine dominé. Pour une raison que Catti-Brie ne comprenait pas, elle préférait ne pas penser que le tyran ait pu vaincre Drizzt malgré tous les efforts de son adversaire ; elle préférait ne pas penser que quiconque puisse vaincre Drizzt !

Robillard et Harkle avaient tous deux un large sourire sur le visage à la vue de celui, tourmenté, de la jeune femme.

— Drizzt a vaincu, annonça finalement Robillard.

Étonnée, Catti-Brie se tourna vers lui.

— C'était la question que tu te posais, supposa le sorcier.

— On a tout vu ! expliqua Harkle. Mais oui, bien sûr. Beau combat. (Il prit une posture accroupie, la meilleure imitation qu'il pouvait faire de Drizzt en pleine action, ce qui, bien sûr, apparut à Catti-Brie comme une pâle parodie.) Il a feinté sur la gauche, commença-t-il en illustrant le mouvement, puis a filé si

vite et si aisément sur la droite que Tarnheel n'a rien vu venir...

— ... Jusqu'à se faire toucher, plaça Robillard. Sa Tyrannie, à ce moment, se portait encore sur l'avant. Je suppose qu'il s'imaginait attaquer un fantôme !

La jeune femme voyait bien l'idée, la feinte que les sorciers venaient de lui décrire s'appelait précisément l'« éclipse spectrale ».

— Il a eu sa leçon, oui ! ulula Harkle.

— Sans vouloir en révéler davantage, disons que le tyran aura du mal à s'asseoir pendant quelque temps, conclut Robillard.

Les deux sorciers éclatèrent de rire, et la jeune femme ne se souvenait pas avoir jamais vu l'aîné aussi joyeux.

Elle s'appuya de nouveau sur le bastingage tandis que les deux hommes s'éloignaient, toujours hilares. Elle souriait. Elle avait à présent la certitude que son ami lui avait dit la vérité en assurant que ce combat n'avait eu aucune importance pour lui. En tout cas, elle ne manquerait pas de taquiner le drow à ce sujet dans les jours à venir ! Et puis elle souriait, aussi, parce que Drizzt avait vaincu.

Pour une raison qu'elle ne s'expliquait guère, elle trouvait cela très important.

8

Propos en mer

Les réparations sur l'*Esprit follet de la mer* prirent deux jours, ce qui empêcha une navigation toutes voiles dehors. Même ainsi, grâce à la forte brise qui soufflait du nord, la goélette rapide se dirigea à bonne allure vers le sud, la voilure bien gonflée. En un peu plus de trois jours, elle parcourut près de sept cent cinquante kilomètres, la distance qui séparait Mintarn de la pointe sud-est de l'archipel important des îles Moonshaes. Là, Deudermont fit virer plein ouest, vers le large, longeant la côte sud des Moonshaes.

— On restera en vue des îles pendant deux jours..., annonça le capitaine à son équipage.

— Vous n'allez donc pas à Corwell ? interrompit vivement Dunkin Hautmât, qui semblait ne jamais rater une occasion de poser des questions. Moi, j'aimerais bien que vous me débarquiez à Corwell, tout le monde dit que c'est une belle ville.

L'homme de petite taille voulait avoir l'air décontracté, mais il se mit à tirailler son oreille : ce tic trahissait son incertitude. Deudermont ne tint pas compte du gêneur.

— Si le vent se maintient, nous passerons demain, en milieu de matinée, près d'une pointe du nom de Tête de Dragon, expliqua-t-il. Ensuite nous verrons une baie importante et mouillerons près d'un petit village, Wyngate, pour nous ravitailler une dernière fois. Après c'est le grand large, pour une vingtaine de jours selon mon estimation, deux fois plus si le vent n'est pas favorable.

L'équipage aguerri comprenait que le voyage s'annonçait pénible, mais chacun hocha la tête pour marquer son accord, sans un seul mot de protestation... sauf pour un homme.

— Wyngate ? protesta Dunkin. Enfin, il me faudra un mois

rien que pour quitter ce trou !

— Qui t'a dit que tu débarquais ? répliqua Deudermont. On te laissera à terre où on voudra... au cours du voyage de retour.

Ce qui réduisit l'homme au silence, ou, plus exactement, le fit réfléchir un instant. Avant que Deudermont se soit éloigné de trois pas, Dunkin le héla :

— *S'il y a* un voyage de retour, vous voulez dire. Vous avez vécu toute votre fichue vie le long de la côte des Épées, Deudermont. Vous avez entendu les rumeurs !

Le capitaine se retourna lentement, l'air menaçant, fit face à l'homme. Tous deux se rendaient très bien compte des murmures provoqués par les paroles de Dunkin, une vague de chuchotements qui parcourait le pont du navire.

L'opposant ne regarda pas franchement Deudermont, mais observa l'équipage soudain nerveux, et un sourire railleur crû sur son visage.

— Ah, émit-il d'un ton soupçonneux, vous ne leur avez rien dit ! (Le capitaine ne cilla pas.) Vous ne les mèneriez tout de même pas vers une île légendaire sans tout leur expliquer de cette légende ? insinua sournoisement Dunkin.

— Il aime les histoires, celui-là, chuchota Catti-Brie à Drizzt.

— Il cherche les ennuis, oui !

Deudermont considéra un long moment Dunkin en silence, et son regard sévère effaça peu à peu la stupide grimace réjouie de l'homme de petite taille. Ensuite le capitaine jeta un coup d'œil vers Drizzt (il se tournait toujours vers Drizzt quand il avait besoin d'un soutien), puis vers Catti-Brie, lesquels ne semblaient guère apprécier l'attitude empreinte de menace de Dunkin. Encouragé par la confiance de ses amis, il se tourna enfin vers Harkle, lequel, comme d'habitude, paraissait distrait, à cent lieues de la conversation en cours. Le reste de l'équipage, du moins les hommes à proximité de la barre, avait tout entendu, et Deudermont nota plus d'un mouvement inquiet parmi eux.

— Nous dire quoi ? demanda Robillard sans prendre de gants. Quel est donc le grand mystère de Caerwich ?

— Eh bien, capitaine Deudermont ! commenta Dunkin dans un soupir faussement déçu.

— Caerwick, commença posément le capitaine, n'est peut-être qu'une légende. Peu affirment s'y être rendus, car elle se trouve très à l'écart de toute terre civilisée.

— Cela, nous le savons déjà, nota Robillard. Mais s'il ne s'agit que d'une légende et que nous croisions en pleine mer jusqu'à devoir rentrer bredouilles, cela ne constitue en rien une menace pour l'*Esprit follet de la mer*. À quoi fait donc allusion cette misérable vermine ?

Deudermont jeta un regard mauvais à Dunkin. À cet instant, il l'aurait volontiers étranglé.

— Certains de ceux qui y sont allés, admit-il, pesant ses mots, proclament y avoir été témoins de spectacles insolites.

— Hantée ! l'interrompit dramatiquement l'autre. Caerwick est une île hantée, poursuivit-il, sautillant un peu partout pour jeter des regards sauvages à chacun des hommes d'équipage autour de lui. Des vaisseaux fantômes, des sorcières !

— Assez ! l'avertit Drizzt.

— Ferme-la, renchérit Catti-Brie.

Dunkin, de fait, se tut, mais il répliqua au regard méprisant de la jeune femme par une expression de pure vanité. Il pensait l'avoir emporté.

— Des rumeurs existent, reprit Deudermont d'une voix plus forte, des rumeurs dont je vous aurais parlé une fois à Wyngate, mais pas avant. (Le capitaine se tut un moment, regarda autour de lui, et cette fois son visage exprimait le désir qu'il avait de conserver l'amitié, la loyauté des hommes qui servaient avec lui depuis si longtemps.) Je vous l'aurais dit ! insista-t-il, et tous à bord, à l'exception peut-être de Dunkin, le crurent. Cette course ne se fait pas au service d'Eaprofonde, ni contre les pirates, mais pour mon propre compte. C'est quelque chose que je dois absolument tenter après l'incident sur la rue du Port. Peut-être l'*Esprit follet de la mer* va-t-il droit vers les ennuis, peut-être obtiendrai-je les réponses que je cherche, en tout cas, quelle que soit l'issue, je dois me rendre là-bas. Je n'obligerais aucun d'entre vous à me suivre : vous avez signé pour partir à la chasse aux pirates. Dans cette tâche, vous avez été le meilleur équipage qu'un capitaine puisse jamais rêver de commander. (Un moment de silence s'ensuivit de nouveau, un long moment au

cours duquel le capitaine chercha le regard de chacun de ses hommes, et, à la fin, de Catti-Brie et de Drizzt.) Ceux qui ne veulent pas voguer jusqu'à Caerwick pourront débarquer à Wyngate, proposa enfin Deudermont. (Cette offre extraordinaire écarquilla les yeux de chacun.) Vous serez bien sûr payés pour votre temps passé à bord, et recevrez une prime sur mes fonds personnels. À notre retour...

— Si vous revenez, glissa Dunkin.

Deudermont, une fois de plus, n'accorda aucune attention au fauteur de troubles.

— À notre retour, répéta-t-il d'un ton plus ferme encore, nous vous récupérerons à Wyngate. Votre loyauté ne sera en rien mise en doute, et aucun de ceux qui auront fait le voyage jusqu'à Caerwick ne vous reprochera rien.

Robillard renifla bruyamment.

— Allons, mais toutes les îles sont hantées, non ? s'esclaffa-t-il. Si un marin devait croire tout ce qui se chuchote, il ne longerait même pas la côte des Épées. Les monstres au large d'Eaprofonde ! Les serpents tapis près de Ruathym ! Les pirates des îles Nélanthères !

— Ah, mais ça, c'est vrai ! protesta un des marins.

Chacun partit d'un rire franc.

— Mais bien sûr ! répliqua Robillard. Sans doute que certaines de ces rumeurs sont véridiques...

— Et si Caerwick est hantée pour de bon ? s'interrogea un autre homme.

— Alors nous l'aborderons au matin, répondit Waillan, appuyé contre le bastingage à la poupe, et la quitterons dans l'après-midi.

— ... En laissant la nuit aux spectres ! conclut un autre membre d'équipage, ce qui fit éclater d'autres bons rires.

Deudermont appréciait sincèrement le soutien de ses hommes, et surtout de Robillard, duquel il n'aurait jamais attendu autant. Quand on fit l'appel ensuite, personne sur le navire ne se déclara prêt à débarquer à Wyngate.

Dunkin, abasourdi, écoutait tout ceci. Il tâcha bien de placer quelques récits atroces inspirés des rumeurs concernant Caerwick, des contes de décapitation ou d'autres du même

tonneau, mais on lui cria dessus ou on le fit taire d'un rire.

Ni Drizzt ni Catti-Brie n'étaient surpris de ce soutien unanime au capitaine. Ils savaient que l'équipage de l'*Esprit follet de la mer* voguait ensemble depuis bien assez longtemps pour constituer un groupe de vrais amis ! Et les deux compagnons avaient eu suffisamment d'expérience de l'amitié pour mesurer la loyauté qu'elle entraîne.

— Bon. Moi, en tout cas, je veux descendre à Wyngate, annonça finalement un Dunkin déconfit. Je ne suivrai personne jusqu'à cette île pleine de fantômes.

— Mais qui t'a jamais proposé de descendre ? lui demanda Drizzt.

— Le capitaine Deudermont vient de dire..., commença l'homme. (Il se tourna vers le commandant, le désigna d'un doigt accusateur. Les mots restèrent bloqués dans sa gorge, car l'expression sévère de Deudermont clamait que son offre ne le concernait pas.) Vous n'allez pas me garder avec vous ! protesta-t-il. Je suis l'émissaire de Sa Tyrannie, vous auriez dû me laisser partir à Mintarn.

— Où tu aurais trouvé la mort, dans le port, lui rappela Drizzt.

— On te débarquera à Mintarn, promit le capitaine... (Dunkin attendit une suite qu'il prévoyait déplaisante.)... après avoir pu mener une enquête sur ton rôle dans la tentative d'embuscade contre l'*Esprit follet de la mer*.

— Je n'ai rien fait ! s'écria le malheureux en se tiraillant l'oreille.

— Comme par hasard, peu de temps après m'avoir informé du fait que la présence de Drizzt à bord empêchait les pirates d'attaquer, tu as fait en sorte d'enlever le drow de ce bord..., rappela Deudermont.

— J'ai failli mourir au cours de cette embuscade ! rugit l'homme, indigné. Si j'avais su que ces gredins étaient après vous, je n'aurais jamais pris le risque de me montrer !

Le capitaine regarda Drizzt.

— Il n'a pas tort, reconnut le drow.

Deudermont réfléchit un instant, hocha la tête.

— Je te déclare innocent, annonça-t-il à Dunkin, et accepte

de te ramener à Mintarn après notre voyage à Caerwich.

— Vous me récupérerez à Wyngate, alors, supposa Dunkin, mais le capitaine secouait déjà la tête.

— C'est trop loin, expliqua-t-il. Personne de mon équipage ne débarquera à Wyngate. Maintenant que j'ai décidé de retourner à Mintarn, je prendrai une route plein nord depuis Caerwich, qui passera au nord des Moonshaes.

— Alors laissez-moi à Wyngate et je m'arrangerai pour vous retrouver dans un port au nord de l'archipel, proposa Dunkin.

— Lequel ? (L'homme n'avait pas de réponse.) Si tu tiens à partir, tu pourras descendre à Wyngate. Mais, à partir de là, je ne peux pas t'assurer ton retour à Mintarn.

Sur ce, Deudermont tourna les talons et entra dans sa cabine sans regarder en arrière. Dunkin, les épaules voûtées, resta près de la barre.

— Avec ce que tu sais de l'île, tu nous seras d'une grande aide, lui assura Drizzt en lui tapotant l'épaule. Ta présence sera très appréciée.

— Mais oui, viens donc, ajouta Catti-Brie. Un peu d'aventure, un peu d'amitié... que demander de mieux ?

Les deux compagnons s'éloignèrent en échangeant des sourires encourageants.

— Moi aussi je viens juste d'arriver là-dedans, signala Harkle Harpell à Dunkin, mais je suis sûr qu'on va bien s'amuser !

Avec un sourire, hochant gaiement la tête, le sorcier jovial partit d'un pas sautillant.

Dunkin alla s'appuyer au bastingage en secouant la tête. Il devait bien reconnaître qu'il aimait se trouver à bord de l'*Esprit follet de la mer*. Orphelin de bonne heure, il avait pris la mer encore enfant, et avait passé l'essentiel des vingt années suivantes sur des vaisseaux pirates, côtoyant les pires gredins de la côte des Épées. Jamais il n'avait rencontré un navire où régnait une telle camaraderie... et puis la manière dont ils avaient échappé à l'embuscade des pirates à Mintarn avait été proprement époustouflante !

À bord, il s'était comporté tout du long en imbécile geignard, et Deudermont devait connaître son passé, ou du moins le soupçonner d'avoir trempé autrefois dans la piraterie. Pourtant,

le capitaine ne le traitait pas en prisonnier, et, d'après ce qu'avait dit l'elfe noir, ses compagnons souhaitaient vraiment qu'il les accompagne à Caerwich...

Dunkin se pencha sur le bastingage, remarqua un banc de dauphins qui dansaient dans le sillage du vaisseau, s'abîma dans ses pensées.

* * *

— Tu penses une fois de plus à eux, nota une voix dans le dos du nain morose.

La voix de Régis, celle d'un ami.

Bruenor ne répondit pas. Il avait rejoint son endroit préféré pour méditer, le sommet d'une élévation au bord de la vallée qu'occupaient les nains, à six bons kilomètres au sud du Cairn de Kelvin. On appelait ce lieu la Rampe de Bruenor, le lieu privilégié du roi. Cette colonne de pierres empilées ne dominait pas de bien haut la toundra si plate (elle dépassait à peine les quinze mètres), mais, chaque fois qu'il gravissait le sentier étroit, abrupt, menant à son sommet, le nain croyait presque toucher les étoiles.

Le halfelin haletait, soufflait fort pour parvenir tout près de son ami barbu.

— J'adore cet endroit la nuit, remarqua-t-il. Et, dans un mois, on aura beaucoup plus de nuit ! fit-il d'un ton joyeux, espérant faire naître un sourire sur le visage de Bruenor.

Il disait vrai : aussi loin au nord, les jours d'été du Valbise duraient fort longtemps, mais les heures de soleil se feraient peu nombreuses en hiver.

— J'ai pas tellement d' temps à pouvoir passer ici, approuva le nain, j'aime bien l' passer seul.

Il se tourna vers Régis en prononçant ces derniers mots, et, même dans l'obscurité, le halfelin nota bien son expression mécontente.

Mais il ne s'en formalisa pas. Bruenor, quand il se plaisait à jouer les méchants, ne trompait personne.

— Tu ne serais pas heureux, tout seul ici, contra Régis, parce que tu penserais à Drizzt et à Catti-Brie, ils te manqueraient

autant qu'ils me manquent à moi, et ensuite tu serais un véritable yéti furieux demain matin. Je ne veux pas de ça, tu t'imagines bien, poursuivit-il en agitant un doigt en l'air. D'ailleurs, une bonne dizaine de nains m'ont supplié de te rejoindre pour te garder de bonne humeur.

Bruenor souffla bruyamment, mais il n'avait aucun argument à opposer. Il se détourna de Régis, surtout parce qu'il ne voulait pas que le halfelin aperçoive le début de sourire qui lui retroussait les coins de la bouche. Au cours des six années qui avaient suivi le départ de Drizzt et de Catti-Brie, Régis était devenu son ami le plus proche, même si une prêtresse naine du nom de Stompette Grifferâteau restait elle aussi très souvent près de lui, surtout ces derniers temps. Des murmures amusés parlaient de liens de plus en plus étroits entre le roi et la prêtresse.

Mais c'était bien Régis qui connaissait le mieux Bruenor, Régis qui était venu le rejoindre quand, le nain devait l'admettre, il avait vraiment besoin de compagnie. Depuis le retour au Valbise, il n'avait cessé de penser à Drizzt et Catti-Brie. Les seuls éléments qui avaient permis à Bruenor de ne pas sombrer dans une profonde dépression avaient été l'énorme quantité de travail que représentait la réouverture des mines des nains, et Régis, toujours là, toujours souriant, toujours prêt à assurer à son ami que les deux compagnons reviendraient le voir.

— Où crois-tu qu'ils sont ? demanda le halfelin après un long silence.

Bruenor sourit, haussa les épaules, regarda vers le sud et vers l'ouest pour ne pas faire face à son compagnon.

— Par là, fut sa seule réponse.

— Par là..., répéta Régis. Drizzt et Catti-Brie. Ils te manquent, comme à moi. (Il s'approcha, posa une main sur l'épaule musculeuse du nain.) Et je sais aussi que le fauve te manque, prononça-t-il, arrachant une fois de plus Bruenor à ses idées noires.

Celui-ci considéra son ami et ne put s'empêcher de sourire. La seule mention de Guenhwyyvar lui avait remis en mémoire tous les conflits qui avaient pu naître entre la panthère et lui,

mais aussi la présence de ce puissant animal auprès des êtres chers à son cœur. Drizzt et Catti-Brie n'étaient pas seuls, et ils savaient fort bien se débrouiller !

Le nain et le halfelin restèrent ensemble un bon moment cette nuit-là, en silence, à l'écoute du vent incessant qui avait donné son nom au val. Ils se croyaient au milieu des étoiles.

* * *

L'approvisionnement fut rondement mené à Wyngate, et *l'Esprit follet de la mer*, les cales pleines, entièrement réparé, quitta les Moonshaes, les laissant bientôt loin derrière lui.

Mais le vent mollit dès le lendemain. Ils se trouvaient en pleine mer, sans aucune terre en vue.

La goélette ne restait jamais immobilisée, pas avec Robillard à bord. Toutefois, les pouvoirs du sorcier avaient leurs limites. Ne pouvant garder longtemps les voiles bien gonflées, il préféra assurer une brise faible mais constante qui permit au vaisseau d'avancer lentement.

Les jours passèrent ainsi sans histoire. Il faisait très chaud. *l'Esprit follet de la mer* roulait et se balançait dans la houle, le bois craquait. Deudermont, trois jours après avoir quitté Wyngate, ordonna un strict rationnement, autant pour empêcher ses hommes de trop souffrir du mal de mer que pour faire durer les provisions. Au moins, ils n'avaient pas à se préoccuper de pirates : peu de navires venaient aussi loin de tout, sûrement pas des bateaux marchands, rien en tout cas d'assez intéressant pour faire les beaux jours de bandits.

Les seuls ennemis présents étaient le mal de mer, l'insolation, l'ennui de jours se succédant sans rien à voir que l'eau étale.

Ils eurent un peu de distraction au cours du cinquième jour : Drizzt, depuis le bout-dehors, repéra l'aileçon dorsal d'un énorme requin qui suivait une course parallèle à celle du navire. Le drow héla Waillan qui, à ce moment, tenait la vigie.

— Un six mètres ! s'exclama le jeune homme en réponse.

De son point de vue élevé il avait pu voir l'ombre dans l'eau, qui dessinait le gros poisson.

Tout l'équipage se rassembla sur le pont à grands cris excités, muni de force harpons. Mais leur envie de transpercer la bête se dissipa vite, remplacée par une crainte très compréhensible, quand la vigie continua à leur annoncer de nouveaux arrivants de la même espèce. Le requin n'était pas seul ! Leur nombre estimé variait, car repérer tous les ailerons dans l'eau soudain très agitée se révélait difficile, mais Waillan, sans aucun doute le mieux placé, pensait que le banc comptait plusieurs centaines d'individus.

Des centaines ! La plupart presque aussi grands que le premier repéré par Drizzt. Des prières remplacèrent vite les premières exclamations intéressées.

Le banc de requins accompagna l'*Esprit follet de la mer* tout au long de la journée et de la nuit. Deudermont pensait que ces animaux étaient intrigués par le vaisseau. Personne n'en dit rien, mais tous avaient en gros la même appréhension : que les poissons voraces confondent le navire avec une baleine.

Le lendemain matin, il n'y avait plus trace du banc. Les requins avaient disparu de manière aussi soudaine et inexplicable qu'ils étaient venus. Drizzt passa l'essentiel de la matinée à longer le bastingage, allant jusqu'à grimper dans la vigie à plusieurs reprises. Les animaux étaient partis, tout simplement.

— Ils venaient pas pour nous, commenta Catti-Brie vers midi en retrouvant Drizzt au pied du mât après un de ses tours en haut. Pas du tout. Pour sûr, ils ont leurs raisons, mais on les comprend pas.

Ce qui frappa Drizzt comme une vérité aveuglante, un rappel salutaire du peu qu'il connaissait, en réalité, du monde autour de lui. Même quelqu'un comme Deudermont, qui avait passé le plus clair de sa vie en mer, n'en connaissait pas tout. Ce monde aquatique et les immenses créatures qui le hantaient obéissaient à des impératifs que personne ne pourrait jamais vraiment comprendre. Le drow, considérant l'horizon tout autour d'eux – un cercle d'eau calme –, se rappela à quel point ils étaient tous minuscules devant l'ampleur prodigieuse de la nature.

Avec tout son entraînement, ses armes remarquables, son cœur vaillant de guerrier, le rôdeur n'était qu'une petite chose,

un point dérisoire perdu sur une étendue bleu-vert.

Drizzt trouva cette idée à la fois perturbante et réconfortante. Il ne représentait qu'une petite chose insignifiante, oui, à peine une bouchée pour les poissons qui avaient si aisément soutenu l'allure de l'*Esprit follet de la mer*. Et, en même temps, il faisait partie d'un ensemble bien plus vaste, il était un minuscule caillou dans une mosaïque au dessin immense, inconcevable à son imagination limitée de mortel.

Il passa tout naturellement le bras sur les épaules de Catti-Brie, se mit en contact avec le petit caillou qui le complétait si bien ; son amie s'appuya contre lui.

* * *

Le vent forçit le lendemain. La goélette se rua en avant, à la grande joie de chacun. Mais Robillard cessa très vite d'avoir la mine réjouie : il connaissait des sorts permettant de prévoir le temps, et il informa Deudermont que cette brise nouvelle annonçait en fait une tempête d'envergure.

Qu'y pouvaient-ils ? Il n'y avait aucun port à proximité, pas de terre. Le capitaine commanda qu'on attache solidement tout ce qu'on pouvait.

Suivit une des pires nuits qu'ait jamais connues Catti-Brie. Cette tempête valait toutes celles qu'avait vécues quiconque à bord. Deudermont et ses quarante hommes d'équipage se blottirent sous le pont tandis que l'*Esprit follet de la mer* filait sous le gros temps. Le frêle vaisseau bougeait dans tous les sens, et faillit plus d'une fois verser.

Robillard et Harkle travaillèrent d'arrache-pied. Robillard restait sur le pont en permanence, sauf pendant les brefs moments où il devait se réfugier avec les autres ; il observait alors au-dehors à l'aide d'un œil magique, désincarné. Il ne cessa pas un instant d'incanter des sorts destinés à contrer les féroces bourrasques. Harkle, aidé de Guenhwyr et d'une poignée d'hommes d'équipage, parcourait à quatre pattes les tréfonds du vaisseau, écartant les rats et déplaçant les caisses de nourriture pour inspecter la coque. Il utilisait un sort pour avoir un bon éclairage de la zone, d'autres lui permettant d'élargir le

bois pour combler des fissures. Les hommes avec lui avaient de la corde goudronnée qu'ils enfonçaient à coups de marteau entre les planches présentant des voies d'eau.

Catti-Brie se sentait trop malade pour bouger, et elle n'était pas la seule ! À un moment, ils se faisaient tous tellement secouer que beaucoup durent s'attacher pour ne plus rebondir sur les murs ou se heurter les uns les autres. C'est le malheureux Dunkin qui souffrit le plus : au cours d'un mouvement particulièrement violent, l'homme, qui tendait alors la main vers un bout de corde qu'on lui proposait, s'envola cul par-dessus tête, heurtant si fort une poutre qu'il se démit l'épaule et se brisa le poignet.

Cette nuit-là, personne ne dormit sur *l'Esprit follet de la mer*.

Le lendemain matin, le vaisseau gîtait sérieusement sur bâbord, mais tenait toujours l'eau. La tempête était passée sans aucune perte humaine. Les hommes d'équipage valides travaillèrent toute la matinée à tenter de hisser au moins une voile.

Vers midi, Catti-Brie, de la vigie, signala qu'on voyait une immense quantité d'oiseaux dans l'air, vers le nord-ouest. Deudermont poussa un profond soupir de soulagement. Il avait craint que la tempête ait fait dévier le navire de sa course et qu'ils ne puissent pas mouiller aux Roches aux Goélands, les dernières îles cartographiées sur leur trajet vers Caerwich. En fait, ils se retrouvaient bien au sud de la route prévue, et durent faire d'énormes efforts pour la rejoindre, efforts dont l'essentiel revint aux deux sorciers épuisés. Robillard et Harkle avaient tous deux de grands cernes bleuâtres sous les yeux, témoignages de leur éreintement à la fois physique et magique.

Enfin, *l'Esprit follet de la mer* parvint vaille que vaille près des rochers. L'endroit avait été judicieusement baptisé : les Roches aux Goélands n'étaient guère qu'une série de pierres stériles, la plupart plus petites que le navire, beaucoup tout juste assez grandes pour que deux ou trois hommes puissent s'y tenir. Une ou deux des îles méritaient toutefois mieux ce titre – l'une d'elles atteignait le kilomètre et demi de longueur –, mais même les terres dignes de ce nom apparaissaient plus blanches que

grises, recouvertes qu'elles étaient d'une épaisse couche de guano. Tandis que le navire approchait l'archipel, des milliers et des milliers de goélands, une véritable nuée, prirent leur essor tout autour de lui, couinant avec indignation devant cette intrusion de leur domaine réservé.

Deudermont trouva une petite baie aux eaux plus calmes, où ils pourraient tranquillement procéder aux réparations nécessaires. Chaque membre de l'équipage put aussi, tour à tour, débarquer sur la terre ferme, ne serait-ce que pour apaiser son estomac encore révolté.

Plus tard dans la journée, du point le plus élevé des Roches aux Goélands (moins de vingt mètres au-dessus du niveau de la mer), Deudermont, Drizzt et Catti-Brie à ses côtés, observa la mer au sud dans sa lunette. Il ne s'attendait pas à voir autre chose que de l'eau.

Il leur avait fallu près de deux semaines pour couvrir un peu moins de mille kilomètres, du point le plus à l'ouest des Moonshaes jusqu'aux Roches aux Goélands, soit près de deux fois le temps que le capitaine avait osé espérer. Mais Deudermont gardait confiance : il pensait que les provisions tiendraient et qu'ils trouveraient Caerwick. Personne n'avait beaucoup parlé de l'île depuis le départ de Wyngate, pas ouvertement du moins ; toutefois, Drizzt avait surpris de nombreux murmures nerveux entre hommes d'équipage, des récits de spectres et autres êtres effrayants.

— Mille derrière nous, mille à venir, commenta le capitaine, la lunette à l'œil, le regard vers le sud-ouest. On trouve une île pas trop loin au sud ; nous pourrions y refaire quelques provisions.

— En avons-nous besoin ? demanda Drizzt.

— Pas si nous maintenons une bonne allure jusqu'à Caerwick, ainsi qu'au retour.

— Alors qu'est-ce que t'en penses ? s'enquit Catti-Brie.

— Je commence à en avoir assez des retards, et de tout ce voyage, avoua Deudermont.

— Parce que tu t'inquiètes de son but, remarqua Catti-Brie, pleine de bon sens. Qui sait ce qu'on va trouver à Caerwick, si même elle existe ?

— Oh ! elle est bien là, affirma le capitaine.

— Nous pourrons toujours nous arrêter à l'autre île au retour, proposa Drizzt. Nous ne manquerons sûrement pas de provisions jusqu'à Caerwick.

Deudermont acquiesça. Ils iraient donc droit jusqu'à Caerwick pour cette dernière partie de leur trajet. La capitaine savait naviguer aux étoiles ; c'était tout ce dont il disposerait entre les Roches aux Goélands et leur destination. Il espérait que la carte fournie par Tarnheel se révélerait exacte.

Et aussi que Caerwick existait vraiment.

Pourtant, une partie de lui souhaitait le contraire...

9 Caerwich

— Quelle taille elle fait, cette île de Caerwich ? demanda Catti-Brie à Deudermont.

Ils avaient connu une autre semaine de navigation sans événement notable. Une autre semaine de vide, de solitude, malgré l'équipage au complet de la goélette et le manque d'intimité inévitable sur un bateau. Mais tel est l'effet de la pleine mer : on ne s'y trouve jamais physiquement seul, pourtant le monde entier semble inaccessible. La jeune femme avait passé bien des heures avec Drizzt à regarder simplement la mer, chacun perdu, dérivant sur les vagues de cette étendue bleue. Ensemble, si seuls.

— Quelques kilomètres carrés, répondit distraitemment le capitaine, comme par réflexe.

— T'es sûr de la trouver ?

Le ton de la jeune femme était abrupt, au point de lui attirer un regard en coin de Drizzt ainsi que de Deudermont.

— On a bien trouvé les Roches aux Goélands, lui rappela le drow. (Il essayait d'alléger l'humeur de son amie, même si lui aussi semblait visiblement à cran.) Elles ne sont pas tellement plus grandes...

— Oui, mais tout le monde les connaît ! répliqua Catti-Brie. Il suffit d'aller plein ouest.

— Nous savons où nous sommes et où nous allons, assura Deudermont. N'oublie pas la carte : nous ne naviguons pas à l'aveuglette.

La jeune femme, par-dessus son épaule, jeta un coup d'œil des plus déplaisants à Dunkin, celui qui avait fourni la fameuse carte, et qui pour l'instant s'échinait à frotter le pont à la poupe. L'expression de Catti-Brie suffisait à indiquer au capitaine le

degré de crédibilité qu'elle accordait au document.

— Et puis les sorciers disposent de nouveaux yeux qui voient loin ! ajouta Deudermont.

Cela, Catti-Brie l'admettait, même si elle avait aussi des doutes quant à la fiabilité des « yeux » en question. Harkle et Robillard avaient capturé des oiseaux sur les Roches aux Goélands, et affirmaient être en mesure de communiquer par magie avec eux. Les goélands allaient aider, prétendaient-ils : ils les avaient libérés en leur ordonnant de revenir rendre compte de leurs trouvailles. La jeune femme n'avait pas eu une haute opinion de cette méthode et, à dire vrai, seuls deux des dix volatiles ainsi traités étaient revenus sur l'*Esprit follet de la mer* pour reprendre l'exercice chaque jour. Elle s'imaginait que les autres, selon toute vraisemblance, étaient retournés sur les Roches aux Goélands en riant tout du long de ces mages gaffeurs.

— Nous n'avons eu que la carte depuis notre départ de Mintarn, fit Drizzt d'une voix douce pour tenter de calmer les craintes de Catti-Brie, ainsi que l'irritation trop apparente sur son beau visage souffrant pour l'heure d'un coup de soleil.

Il la comprenait puisqu'en fait il partageait ses idées noires ! Mais ils connaissaient tous depuis le début la minceur de leurs chances, et, jusque-là, le voyage n'avait pas été si pénible. Il aurait certes pu se révéler bien pire. Cela faisait plusieurs semaines qu'ils naviguaient, la plupart du temps au grand large, et ils n'avaient eu à déplorer aucune perte humaine ; leurs provisions diminuaient, mais il en restait encore bien assez. Il fallait d'ailleurs en remercier Guenhwvar et Harkle, se dit le drow en souriant, car la panthère et le sorcier avaient exterminé la plupart des rats du vaisseau, une vraie nuisance, peu après leur départ de Wyngate.

Pourtant, même si, rationnellement, Drizzt se rendait compte que la course était bonne, il avait du mal à contenir la colère qui enflait en lui. Cela devait provenir de l'océan, comprit-il, de l'ennui, de la solitude. Vraiment, il adorait la mer, chevaucher les vagues, mais se retrouver pour si longtemps au large, les yeux perdus sur un monde aussi vaste que vide, finissait par user les nerfs.

Catti-Brie s'écarta en bougonnant. Drizzt leva les yeux sur Deudermont, et le sourire du capitaine aguerri fit beaucoup pour soulager le drow.

— J'ai déjà vu ça, lui expliqua posément son ami. Elle se sentira mieux dès que nous aurons Mintarn en vue, ou mieux, dès que nous repartirons vers l'est.

— Comment, tu ferais cela ? Tu ne tiendrais pas compte des paroles du doppelganger ?

Deudermont réfléchit intensément à ce dilemme.

— Je suis venu ici parce que je pensais que tel était mon destin, répondit-il enfin. Quelle que soit la nature de la menace contre moi, je préfère y faire front, les yeux grands ouverts. Mais je ne ferai courir aucun risque excessif à mon équipage ! Si nos provisions baissent au point de rendre le voyage dangereux, nous virerons de bord.

— Et pour le doppelganger ?

— Mes ennemis ont déjà su me trouver, remarqua le capitaine avec un calme souverain. (Cet homme était vraiment, pour Drizzt comme pour tout l'équipage, un appui inébranlable dans cet océan vide.) Ils sauront le refaire.

— Nous les attendrons de pied ferme ! lui assura le drow.

* * *

L'attente — du moins pour Caerwic — ne se révéla finalement pas très longue. Moins d'une heure après cette conversation, Harkle Harpell sautilla hors des quartiers privés de Deudermont, tout excité, frappant dans ses mains.

Le capitaine fut le premier à le rejoindre, suivi de près par une dizaine d'hommes d'équipage impatients. Drizzt, installé à sa place favorite sur le bout-dehors, revint au bastingage du pont supérieur pour comprendre la raison du rassemblement. Il vit tout de suite de quoi il s'agissait, et jeta un coup d'œil vers la vigie où Catti-Brie n'en perdait pas une miette.

— Ah, ça c'est un bel oiseau, mon Reggie ! s'exclamait Harkle, radieux.

— Reggie ? s'étonna Deudermont avec d'autres à côté.

— Un diminutif pour Regweld, un sorcier d'élite ! Il a croisé

une grenouille avec un cheval – et ce n'était pas facile ! Il a appelé le rejeton Sauteflaque. Ou était-ce Sauterivière ? Ou peut-être...

— Harkle, l'interrompit sèchement Deudermont.

Son ton arracha le sorcier à son babillage décousu.

— Oh oui, bien sûr, reprit l'homme. Oui, bon, où en étais-je ? Ah, c'est ça, je vous parlais de Regweld. Quel homme extraordinaire, certes ! Il s'est bien battu dans la vallée du Gardien, c'est ce que dit l'histoire. Une fois...

— Harkle !

Cette fois c'était une colère sans fard qui s'entendait dans la voix de Deudermont, non plus une incitation déguisée.

— Pardon ? demanda innocemment le mage.

— Ce fichu goéland ! gronda le capitaine. Qu'as-tu trouvé ?

— Ah, c'est vrai ! reprit Harkle en battant des mains. L'oiseau, Reggie. Oui. Oh, un magnifique animal ! C'est lui qui vole le mieux...

— *Harkle !* rugirent à l'unisson une dizaine de voix.

— Nous avons repéré une île, annonça quelqu'un derrière le sorcier dépassé. (Robillard apparut sur le pont, l'air plutôt blasé.) L'oiseau est revenu ce matin en dégoisant quelque chose sur une île. Bâbord avant, pas très loin d'ici.

— Quelle taille ? fit Deudermont.

Robillard haussa les épaules, eut un petit gloussement.

— Toutes les îles apparaissent immenses aux yeux d'un goéland ! rappela-t-il. Ce pourrait être un simple caillou aussi bien qu'un continent...

— Ou même une baleine, pépia Harkle.

Ce qui n'inquiéta personne. Si l'animal avait effectivement repéré une île là-bas, là où la carte indiquait l'emplacement de Caerwich, il devait s'agir de Caerwich !

— Dunkin et toi, ordonna Deudermont à Robillard en leur indiquant la barre, emmenez-nous là-bas.

— Et Reggie ! ajouta joyeusement Harkle en désignant le goéland perché tout en haut du grand mât juste au-dessus de la tête de Catti-Brie.

Drizzt vit là une possibilité de problème très ennuyeux, si on prenait en compte la position du volatile, la mauvaise humeur

de la jeune femme et le fait qu'elle ait son arc avec elle... Heureusement l'oiseau, à la demande de Harkle, s'envola sans laisser aucun présent douteux derrière lui.

Sans le volatile, l'*Esprit follet de la mer* aurait pu passer l'île à moins de un kilomètre sans la remarquer. Elle avait une forme circulaire, ressemblait à un cône trapu, et son diamètre ne mesurait que quelques centaines de mètres. Une brume bleuâtre la dissimulait en permanence, se confondant très vite avec le gonflement de la houle.

Alors que la goélette approchait cette nuée, à faible allure, les voiles à moitié déployées seulement, la brise se fit froide, le soleil parut étonnamment moins présent. Deudermont opéra un cercle complet autour de la terre, mais ne put repérer aucun point remarquable sur la côte, en tout cas aucune zone propice au mouillage.

Une fois le tour terminé, Deudermont prit la barre des mains de Dunkin, fit virer l'*Esprit follet de la mer* droit sur Caerwich. Le navire glissa dans la brume.

— Un vent spectral ! fit remarquer Dunkin, nerveux et frissonnant dans le froid soudain. C'est un endroit hanté, je vous dis !

L'homme de petite taille tiraillait férocelement son oreille, et regrettait de ne pas avoir quitté la goélette à Wyngate. Son autre oreille se fit également malmenée, mais il n'y était pour rien. Il se tourna, se retrouva nez à nez avec Drizzt Do'Urden. Ils avaient la même hauteur, des carrures similaires, mais le drow disposait de muscles nettement mieux dessinés. En outre, à cet instant, il paraissait beaucoup plus grand au malheureux Dunkin, beaucoup plus imposant.

— Un vent sp..., voulut répéter l'homme.

Drizzt lui mit un doigt sur les lèvres. Dunkin, vaincu, s'appuya en silence sur le bastingage.

Deudermont fit encore réduire la voilure, mena le vaisseau à une allure d'escargot. La brume s'épaississait autour de l'*Esprit follet de la mer*, et quelque chose dans l'avance de son navire, dans les flots qu'ils traversaient, éveillait la méfiance du capitaine. Il héla Catti-Brie, mais elle n'avait rien à lui dire. La nuée était encore plus impénétrable autour d'elle.

Le capitaine hocha la tête à l'adresse de Drizzt qui se précipita sur le bout-dehors et s'y accroupit pour repérer le trajet. Il aperçut quelque chose assez vite, et ses yeux s'écarquillèrent.

Un bout de bois surgissait verticalement de l'eau, à un peu plus de quarante mètres.

Le drow le considéra avec curiosité un instant, puis comprit de quoi il s'agissait : le haut du mât d'un navire !

— Stop ! cria-t-il.

Robillard entamait son incantation avant même que Deudermont réagisse à l'avertissement. Le sorcier adressa toute son énergie pile devant *l'Esprit follet de la mer*, invoqua une vague abrupte comme une crête pour arrêter le mouvement du navire. Les voiles pendirent, l'ancre chut dans les flots dans un bruit d'éclaboussure qui parut éveiller pendant quelques secondes des échos inquiétants sur le pont.

— Quelle profondeur ? demanda le capitaine aux hommes chargés de jeter l'ancre.

Des marques régulières sur la chaîne permettaient d'évaluer le fond.

— Trente mètres, répondit l'un d'eux un peu plus tard.

Drizzt rejoignit Deudermont à la barre.

— Un écueil, à mon avis, précisa-t-il pour expliquer son cri. Il y a une épave dans l'eau, droit devant, à deux tiers environ de la longueur du vaisseau. Elle est complètement submergée à part le sommet du mât, qui se dresse tout droit. Le naufrage a dû se produire très vite.

— Quelque chose a éventré la coque, déduisit Robillard.

— Je dirais que nous nous trouvons à quelques centaines de mètres du rivage, estima le capitaine en scrutant la brume.

Il regarda vers la poupe. *L'Esprit follet de la mer* disposait là de deux canots à rames, un de chaque côté du pont.

— Nous pourrions effectuer un autre tour, proposa Robillard qui avait remarqué le coup d'œil du capitaine. Peut-être pourrons-nous trouver un mouillage avec assez de fond.

— Je ne veux pas faire courir de risque au vaisseau, répliqua Deudermont, nous aborderons à la rame. (Il s'adressa à un groupe de marins non loin :) Un canot à la mer !

Vingt minutes plus tard, Deudermont, Drizzt, Catti-Brie, les deux sorciers, Waillan Micanty et un Dunkin franchement réticent et pas qu'un peu effrayé s'éloignaient de l'*Esprit follet de la mer* dans un canot surchargé dont le haut dépassait le niveau de l'eau d'à peine la largeur de la paume. Le capitaine avait donné des instructions bien précises à ceux qui restaient à bord du vaisseau : l'équipage devait s'éloigner de la brume d'un petit kilomètre pour attendre le retour de l'expédition. Si les aventuriers n'étaient pas revenus à la nuit tombée, les hommes iraient un peu plus au large, attendraient le lendemain midi pour approcher encore une fois Caerwich.

Ensuite, s'ils n'avaient pas vu le canot, ils regagneraient le port d'attache.

La petite troupe se dirigeait donc vers l'île, Dunkin et Waillan aux rames. Catti-Brie scrutait les flots depuis la proue, elle s'attendait à tout moment à voir un écueil. Plus à l'arrière, Drizzt, à genoux près de Deudermont, se tenait prêt à lui montrer le mât qu'il avait repéré.

Mais il ne le voyait pas.

— Aucun écueil, remarqua Catti-Brie depuis son poste. On a un bon tirant d'eau, à mon avis. (Elle jeta un coup d'œil significatif au drow, et surtout au capitaine.) T'aurais pu aborder droit sur cette fichue plage !

Deudermont regarda Drizzt qui s'échinait à transpercer la brume des yeux en se demandant où avait bien pu passer ce mât. L'elfe noir s'apprêtait à répéter qu'il était sûr d'avoir vu quelque chose quand l'embarcation pencha soudain ; les roches d'un écueil acéré raclaient sa coque.

L'avance des aventuriers cessa dans un choc. Ils auraient fort bien pu rester coincés là si un sort de Robillard n'avait mis en lévitation les deux sorciers, Deudermont et Catti-Brie au-dessus du bois craquant du bateau. Drizzt, Dunkin et Waillan purent manœuvrer avec précaution le canot allégé et lui faire passer l'écueil.

— Droit sur la plage, hein ? demanda le drow à la jeune femme.

— Mais c'était pas là ! protesta-t-elle.

Catti-Brie avait tenu le rôle de vigie pendant plus de cinq

ans, on disait qu'elle avait la meilleure vision sur toute la côte des Épéés. Elle se demandait bien comment elle avait pu manquer un haut-fond aussi évident, alors même qu'elle s'appliquait à en repérer un !

Quelques instants plus tard, Harkle, tout à la poupe du canot, poussa un cri de surprise. Les autres se retournèrent et aperçurent le haut d'un mât pointant hors de l'eau, tout près du mage.

Les autres à présent, et surtout Drizzt, s'interrogeaient comme Catti-Brie. Ils étaient quasiment passés sur ce mât, pourquoi ne l'avaient-ils pas vu ?

Dunkin tiraillait son oreille comme un fou.

— Le brouillard nous aura trompés, supposa Deudermont avec le plus grand calme. Allons voir ce mât de plus près.

L'ordre étonna les autres. Dunkin secoua la tête, mais Waillan lui donna un bon coup sur l'épaule.

— Allons, à la rame ! commanda-t-il. Tu as entendu le capitaine.

Catti-Brie se penchait loin au-dehors du canot, car elle était curieuse de voir l'épave, mais la nuée se réfléchissait dans l'eau, ne lui laissant à contempler qu'un voile gris impénétrable. En fin de compte, Deudermont renonça à tenter d'obtenir des informations là, et ordonna à Waillan et Dunkin de se diriger droit vers l'île.

L'habitant de Mintarn hocha d'abord la tête avec conviction, ravi de quitter l'eau. Puis, repensant à leur destination, il se mit à alterner coups de rames et tiraillements d'oreille.

La houle n'était pas forte, mais un sérieux courant s'opposait à leur approche de Caerwick. L'île, pourtant bien en vue, parut longtemps suspendue juste hors de leur portée.

— Ramez plus fort ! commanda Deudermont.

Il voyait bien que ses hommes se donnaient beaucoup de mal. En fin de compte, il jeta un regard quémandeur à Robillard qui, après avoir poussé un soupir résigné, alla chercher dans ses vastes poches des composants de sort.

Toujours à la proue, Catti-Brie scrutait la brume, étudiait la plage blanche devant eux en quête d'indigènes. Rien à faire ; la terre se trouvait trop loin pour bien y voir, avec ce brouillard

épais. La jeune femme baissa un instant les yeux sur les eaux sombres.

Elle distingua des chandelles.

Son visage se tordit de perplexité. Elle leva le regard, se frotta les yeux, les rebaissa.

Des chandelles, pas d'erreur. Des chandelles... *sous l'eau* !

La jeune femme, intriguée, se pencha un peu plus, examina les flots de plus près, finit par distinguer la silhouette qui tenait le lumignon le plus proche. Elle se jeta en arrière, suffoquée.

— Les morts, prononça-t-elle.

Seul un murmure pouvait franchir ses lèvres. Mais ses mouvements brusques avaient suffi à attirer l'attention des autres, d'autant qu'elle se releva d'un bond quand une main bouffie, noircie, agrippa le bord du canot.

Dunkin ne quittait pas des yeux Catti-Brie. Il hurla quand elle dégaina son épée. Drizzt se leva lui aussi, s'efforça de passer les deux rameurs entre son amie et lui.

Catti-Brie vit le sommet du crâne du spectre sortir de l'eau. Une face atroce, squelettique, s'éleva à côté du bateau.

Khazid'hea s'abattit violemment, mais ne pourfendit que le haut de la coque de l'embarcation, s'y enfonçant jusqu'au niveau de l'eau.

— Mais qu'est-ce que tu fabriques ? s'écria Dunkin.

Drizzt, à côté de la jeune femme, se posait exactement la même question. Il n'y avait aucun signe d'un quelconque fantôme, uniquement la lame de Catti-Brie profondément engagée dans le bois.

— À terre ! s'exclama frénétiquement Catti-Brie en réponse. À terre !

Drizzt lui jeta un regard pénétrant, considéra les flots tout autour.

— Des chandelles ? s'étonna-t-il en remarquant ces étranges lueurs aqueuses.

Ce mot tout simple suffit à effrayer Deudermont, Robillard, Waillan et Dunkin. Ces marins avaient entendu les contes parlant des spectres de la mer, qui gisent étendus sous les vagues, leur corps bouffi éclairé par des feux surnaturels.

— Oh, comme c'est joli, apprécia Harkle, toujours aussi

distract, en regardant à son tour par-dessus bord.

— À la plage, vite ! cria Deudermont.

C'était inutile : Waillan et Dunkin ramaient de toutes leurs forces.

Robillard incanta un sort, provoquant une vague qui s'éleva juste derrière l'embarcation, la souleva et l'envoya à toute vitesse vers le rivage. La brutalité du mouvement fit tomber Catti-Brie et faillit envoyer Drizzt dans l'eau.

Harkle, fasciné par les chandelles, n'eut pas de chance ; quand la vague déferla, dépassant la ligne de flottaison, il fut éjecté du bateau qui, fonçant droit devant, fut violemment drossé sur la plage.

À moins de dix mètres du rivage, un Harkle trempé se mit debout dans l'eau.

Une bonne dizaine de formes grotesques, boursouflées, se dressaient à côté de lui.

— Bonjour..., commença le mage amical. (Puis ses yeux s'écarquillèrent, donnèrent l'impression de vouloir fuir leurs orbites.) Aaarrggghh ! hurla-t-il en pataugeant contre le courant, vers la terre.

Catti-Brie s'était déjà mise en position, avait soulevé *Taulmaril*, y avait fixé une flèche. Elle visa rapidement, tira.

Harkle ulula encore quand le projectile le frôla. Puis il entendit le bruit écoeurant du choc dans la chair, l'éclaboussure d'un cadavre animé qui tombait dans l'eau, et comprit qu'il n'avait pas constitué la cible du tir.

Une autre flèche suivit de près. Harkle parvint enfin au bord de l'eau, s'arracha à des algues obstinées et sema les monstres. Il venait de prendre pied sur le sable humide quand il entendit le rugissement des flammes ; il jeta un coup d'œil derrière lui pour voir un rideau de feu le séparant des flots et des zombies.

Il courut tout le reste du chemin pour rejoindre ses compagnons à côté du canot, bien haut sur la plage, et, très ému, étreignit si fort Robillard pour le remercier qu'il lui fit perdre sa concentration.

Le rideau de feu protecteur s'éteignit. Là où se tenaient auparavant une dizaine de morts-vivants, on en apercevait deux fois plus ; d'autres encore surgissaient de l'eau et des algues.

— Bravo, commenta sèchement le sorcier plus âgé.

Catti-Brie tira de nouveau, abattit un autre cadavre.

Robillard agita les doigts d'une main, fit jaillir de chacun un trait d'énergie vert qui traversa la plage. Trois à la file frappèrent le même mort-vivant et le renvoyèrent dans les flots. Les deux derniers touchèrent un monstre un peu plus loin, l'éliminant également.

— Pas très original, remarqua Harkle.

Son confrère lui jeta un regard mauvais.

— Parce que tu peux faire mieux ?

Le jeune mage, indigné, claqua des doigts. La compétition était lancée.

Drizzt et les autres se tenaient à l'écart, armes en main, mais ils n'auraient pas commis l'imprudence de charger des ennemis pendant ce déploiement de sorcellerie ! Même Catti-Brie, après quelques tirs supplémentaires, baissa son arc pour laisser la vedette aux deux rivaux.

— C'est un charmeur de serpents du Calimshan qui m'a appris celui-là, annonça Harkle.

Il jeta en l'air un bout de ficelle et incanta d'une voix de fausset, au bord de la rupture. À son appel, le varech s'anima, se dressa tel un serpent et entreprit sur-le-champ de s'enrouler autour du mort-vivant le plus proche qu'il entraîna sous les vagues.

Harkle eut un grand sourire, Robillard un reniflement sardonique.

— Quoi, un seul ? s'étonna-t-il.

Il s'abîma dans un autre sort, tournoya, dansa, jeta des copeaux métalliques dans l'air, puis s'arrêta net et pivota brusquement avant de pointer d'un geste sec une main vers les flots. Des éclats de métal brillant, chauffé au rouge, volèrent, gagnant de plus en plus de vitesse, et semèrent la dévastation au milieu des créatures. Plusieurs furent touchées. Le métal brûlant s'accrochait à elles, calcinait peu à peu algues, restes de vêtements, peaux pourrissantes et ossements.

Un peu plus tard, une poignée de monstres s'abattirent.

— Ce n'est qu'une bête invocation ! réagit Harkle.

Il répliqua au sort de Robillard en pointant vers l'eau un

bâtonnet métallique.

Quelques secondes plus tard, un éclair jaillissait. Le mage le dirigea vers l'eau où il éclata, s'étendant en une sphère qui engloutit force morts-vivants pour un résultat très bizarre, voire comique ! Les chevelures des êtres maléfiques se dressèrent tout droit sur leur tête, et les créatures, les mouvements toujours raides, entamèrent une étrange danse sautillante, tournèrent sur elles-mêmes, oscillèrent d'un côté et de l'autre avant de disparaître en tourbillonnant dans les vagues.

Quand ce fut terminé, les rangs de l'armée de monstres s'étaient réduits de moitié, mais d'autres approchaient obstinément tout le long de la plage.

Harkle eut un sourire ravi, claqua encore des doigts.

— Une autre invocation toute bête ! dit-il, réjoui.

— Tiens donc, marmonna Robillard.

Catti-Brie, entre-temps, après avoir posé son arc, échangeait des regards et des sourires sincèrement amusés avec ses compagnons. Même Dunkin, qui avait eu l'air absolument épouvanté quelques instants auparavant, semblait sur le point d'éclater de rire au spectacle offert par les deux sorciers en compétition. Deudermont, de son côté, se réjouissait que la vue d'ennemis si abominables, grâce à la paire de mages, n'ait pas atteint le moral de sa troupe.

C'était le tour de Robillard. Il se concentra sur un mort-vivant particulier qui, sorti de l'eau, avançait lentement sur le sable. Il n'employa pas de composants matériels cette fois, se contenta d'incanter à mi-voix, de bouger les bras selon des mouvements bien déterminés. Un trait de feu surgit de son doigt tendu, fila vers la malheureuse cible du sort et l'enveloppa de flammes. Le sort aussi efficace qu'impressionnant consuma l'être en quelques instants. Le mage se concentra pour déplacer le trait de feu et calciner un autre monstre.

— L'incinérateur, expliqua-t-il quand ce fut terminé. Le sort est issu des travaux d'Aganazzar.

— Aganazzar ? Un petit maître ! commenta Harkle avec un reniflement railleur. (Robillard fronça les sourcils, son frère alla pêcher plusieurs composants dans sa poche.) Une fléchette, indiqua-t-il en présentant l'objet. De la rhubarbe en poudre,

l'estomac d'une vipère.

— Melf ! s'écria Robillard d'un ton ravi.

— Eh oui, Melf ! Ça c'était un sorcier !

— Je le connais bien.

Harkle trébucha sur son enchantement, cessa l'incantation.

— Mais quel âge as-tu donc ? s'étonna-t-il.

— Son travail, je veux dire...

— Oh.

Harkle revint à son sort. Son confrère, pour prouver ses dires, plongea la main dans sa propre poche et en sortit une poignée de petites boules fleurant la résine de pin. Harkle remarqua bien ce nouvel arôme, mais n'y prit pas garde parce qu'il arrivait au bout des runes magiques de son sort.

La fléchette fila hors de sa main, droit dans le ventre du mort-vivant le plus proche où elle se mit tout de suite à injecter de l'acide, creusant dans la créature un trou toujours plus grand. Le monstre porta vainement la main à sa blessure, et même se pencha comme pour regarder de l'autre côté à travers lui-même.

Puis il tomba.

— Melf ! proclama Harkle. (Mais il en rabattit en voyant que de petits météores jaillissaient des mains de Robillard, allaient faire éclater des boules de feu miniatures dans les rangs ennemis.) Melf, en mieux, reconnut-il.

— Assez ri, intervint le capitaine Deudermont. On peut toujours s'enfuir de la plage ! Cela m'étonnerait qu'ils nous poursuivent.

Mais sa voix s'éteignit quand il comprit qu'aucun des deux sorciers ne lui prêtait vraiment attention.

— On n'est pas sur le bateau ! s'insurgea carrément un Robillard indigné. (Puis, à Harkle :) Reconnais-tu ta défaite ?

— Je suis loin d'avoir montré de quoi j'étais capable !

Les deux mages se lancèrent dans les sorts les plus puissants de leurs considérables répertoires. Robillard exhiba un tout petit seau avec sa pelle, tandis que Harkle produisait un gant en peau de serpent accompagné d'un long ongle peint.

L'aîné jeta le premier enchantement qui creusa en un instant un trou profond pile au pied des monstres les plus proches. Le

sable de la plage vola dans tous les sens. Les créatures marchèrent droit dans la fosse et disparurent à la vue. Robillard changea de position, marmonna un unique mot. Une autre excavation commença à se creuser, non loin de l'autre.

— Pioche, murmura-t-il à Harkle entre deux runes.

— Bigby, annonça ce dernier en retour. Tu connais Bigby ?

Robillard, malgré sa démonstration spectaculaire, blêmit. Bien sûr qu'il connaissait Bigby, l'un des sorciers les plus puissants et impressionnants de tous les temps, de tous les mondes !

Le sort de Harkle débuta par l'apparition d'une gigantesque main désincarnée transparente qui planait au-dessus de la plage non loin de la première fosse creusée par Robillard. Celui-ci regarda avec attention la main : trois de ses doigts se tendaient vers le trou, mais le majeur était replié derrière le pouce.

— J'ai *amélioré* Bigby ! plastronna Harkle.

Un mort-vivant s'aventura entre la main démesurée et l'excavation.

— *Chtoc* ! ordonna le sorcier. (L'énorme majeur surgit de derrière le pouce, heurta la créature sur le côté de la tête et l'envoya par le travers dans la fosse. Harkle adressa un sourire fat à son confrère.) La pichenette de Bigby, expliqua-t-il.

Il se concentra de nouveau sur la main qui se déplaça selon sa volonté le long de la plage en renversant les monstres à sa portée. Robillard ne savait pas s'il devait hurler d'indignation ou de rire. Ce Harpell avait du talent, il devait bien l'admettre, beaucoup de talent. Mais le sorcier n'était pas pour autant disposé à s'avouer vaincu ! Il sortit un diamant, une gemme qui lui avait coûté plus de mille pièces d'or.

— Otiluke, annonça-t-il d'un air de défi.

Il faisait référence à un autre de ces sorciers légendaires dont les sorts de premier ordre constituaient la base indispensable des études magiques. Ce fut au tour de Harkle de pâlir : il connaissait mal les travaux de ce mage fameux.

En considérant d'une part son joyau, d'autre part les rangs sérieusement amoindris de leurs adversaires monstrueux, Robillard ne put s'empêcher de se demander si le jeu en valait la chandelle. Une idée soudaine lui vint ; il claqua des doigts, remit

le diamant dans sa poche et prit à la place une fine feuille transparente.

— Otiluke, répéta-t-il.

Il avait décidé de lancer une variation du même sort, ce qu'il se mit en devoir de faire. Sur-le-champ, tout le long de la plage, les vagues gelèrent, tout simplement, et emprisonnèrent dans une glace épaisse les monstres qui n'étaient pas encore au sec.

— Oh, bravo ! se rendit Harkle.

Robillard claqua des mains dans un geste dont l'arrogance le proclamait débarrassé à la fois des morts-vivants et de son confrère. Au final, les différents sorts avaient éliminé tous les ennemis, le combat était selon toute apparence terminé.

Mais Harkle ne pouvait laisser Robillard avoir le dernier mot, ou en tout cas pas ainsi ! Il considéra les monstres qui se débattaient dans leur gangue glacée, puis jeta un regard furibond à son aîné. Délibérément, il plongea la main dans sa poche la plus profonde pour en extraire une flasque de porcelaine.

— Super héroïsme ! annonça-t-il. Tu as bien entendu parler de Tenser ?

Robillard posa un doigt sur ses lèvres pincées.

— Oh, oui ! fit-il après un moment de réflexion. Bien sûr, Tenser le fou... (Les yeux du sorcier s'écarquillèrent tandis qu'il imaginait à quoi faisait allusion Harkle. Le sort le plus connu de Tenser était réputé transformer momentanément un sorcier en guerrier – en guerrier enragé !) Non, pas de Tenser ! glapit-il en sautant sur son confrère pour le renverser. (Il le plaqua avant que l'autre ait une chance de déboucher sa flasque.) Aidez-moi ! supplia-t-il.

Les autres le rejoignirent très vite. Cette fois le combat, et le concours concomitant, avaient bien pris fin.

À présent qu'ils se retrouvaient rassemblés, Deudermont annonça qu'il était temps de quitter la plage.

Drizzt fit signe à Catti-Brie et se porta tout de suite en tête, plus que prêt à se mettre en route. Son amie ne le suivit pas tout de suite, car elle s'intéressait beaucoup à la discussion désormais fort cordiale entre les deux sorciers. Elle observait surtout Robillard, plus animé que jamais, l'air détendu, et se

disait que, décidément, Harkle Harpell avait une excellente influence sur lui.

— Eh bien, ce sort de pioche a fonctionné à merveille avec ma variation sur Bigby ! se réjouissait Harkle. Ce serait vraiment bien si tu me l'apprenais. Bidderdoo, mon cousin, c'est un loup-garou, et il a cette habitude de tout enterrer dans le jardin, les os, les baguettes magiques, etc. La pioche pourrait m'aider à récupérer...

Catti-Brie, secouant la tête, se hâta de rejoindre Drizzt. Mais elle s'arrêta net et regarda vers le canot. Plus précisément vers Dunkin Hautmât qui, assis dans l'embarcation échouée, hochait la tête, désespéré. La jeune femme le désigna aux autres, ils rejoignirent tous l'homme.

— Je veux retourner au navire ! déclara Dunkin d'un ton sans réplique. Un des sorciers peut m'y transporter.

Tout en parlant, il serrait si fort le haut de l'embarcation que les jointures de ses deux mains en avaient perdu tout leur sang.

— Allons, viens, l'encouragea Drizzt. (L'homme ne bougea pas.) Tu as eu le privilège d'être témoin d'un spectacle exceptionnel, poursuivit le rôdeur.

Tout en parlant, il sortit sa figurine de la panthère et la laissa tomber sur le sable.

— Tu en sais davantage sur Caerwick que n'importe qui à bord de l'*Esprit follet de la mer*, ajouta Deudermont. On a besoin de tes connaissances !

— Je n'en sais pas tant que ça ! rétorqua Dunkin.

— Toujours plus que les autres.

— Et puis tu toucheras une récompense pour tes efforts, promit l'elfe noir. (Une lueur s'alluma dans les yeux de l'autre, qui s'éteignit bien vite quand le drow eut précisé ce qu'il entendait par le mot « récompense » :) Qui sait quelles aventures nous allons rencontrer ici, poursuivit Drizzt d'un ton sincèrement réjoui, et quels secrets nous seront dévoilés ?

— Des aventures ? demanda Dunkin, incrédule, l'œil sur les carcasses semant la plage et sur les morts-vivants encore coincés dans la glace. Une récompense ? ajouta-t-il dans un glouissement crispé. Un châtiment, oui, alors que je n'ai jamais cherché à vous nuire, à aucun d'entre vous !

— Nous sommes ici pour percer un mystère, insista Drizzt, comme si ce fait avait une chance de piquer la curiosité de son interlocuteur. Pour apprendre, accroître notre savoir. Vivre en découvrant toujours davantage des secrets du monde qui nous entoure...

— Mais qui veut savoir ça ? interrompit méchamment le pleutre, réduisant à néant enthousiasme et discours exalté.

Waillan Micanty, transporté au contraire par les paroles du drow, en avait assez entendu de cet individu geignard et sans envergure. Le jeune marin se plaça à côté du canot échoué, arracha les mains de Dunkin du bois qu'elles étreignaient, tira leur propriétaire sur le sable.

— J'aurais pu faire la même chose bien plus élégamment, remarqua froidement Robillard.

— Tenser aussi, glissa Harkle.

— Non, pas de Tenser !

— Pas de Tenser ?

— Pas de Tenser, répéta Robillard d'un ton égal, sans réponse.

Harkle poussa un gémississement inarticulé, mais il n'avait rien à répondre.

— Épargnez plutôt votre magie, conseilla Waillan aux deux sorciers, nous pourrions encore en avoir besoin.

Et ce fut au tour de Dunkin de gémir.

— Quand tout ceci sera terminé, tu auras un conte à écarquiller les yeux de tous les marins qui mouilleront à Mintarn ! lui assura Drizzt.

Ce qui parut calmer quelque peu l'homme, du moins jusqu'à ce que Catti-Brie ajoute :

— Si tu en meurs pas.

Drizzt et Deudermont lui jetèrent tous deux un regard sévère auquel la jeune femme se contenta de répondre par un grand sourire innocent avant de s'éloigner.

— Je raconterai tout à Sa Tyrannie ! menaça Dunkin que plus personne n'écoutait.

Drizzt appela Guenhwyr. Quand la panthère eut fait son apparition sur la plage, tout le monde se rassembla autour de Deudermont. Le capitaine dessina dans le sable un croquis

représentant l'île. Il plaça un X à l'emplacement où ils se trouvaient, puis un autre, hors du dessin, pour indiquer celui de l'*Esprit follet de la mer*.

— Des suggestions ? demanda-t-il en regardant plus particulièrement Dunkin.

— J'ai entendu parler de la « sorcière de la caverne gémissante », répondit celui-ci d'un ton résigné.

— On doit trouver des grottes le long de cette côte, supposa Catti-Brie, ou là-haut.

Elle posa le doigt sur le dessin de Deudermont, vers le centre, là où s'élevait l'unique éminence de l'île, le cône trapu qui en constituait l'essentiel.

— Nous devrions fouiller l'intérieur des terres avant de regagner le rivage, proposa le capitaine.

Personne n'eut besoin de suivre son regard vers les morts-vivants immobilisés pour se rappeler les dangers que présentaient les côtes de Caerwick. Ils se mirent donc lentement en route vers le centre de l'île, à travers un entremêlement étonnamment épais de broussailles et de fougères gigantesques.

Dès qu'ils eurent laissé la plage derrière eux, une cacophonie retentit : les ululements ou chuchotements d'oiseaux exotiques, des appels stridents et rauques à la fois, qu'aucun d'entre eux n'avait jamais entendus. Drizzt et Guenhwyvar prirent position en tête et sur le flanc, disparaissant sans un bruit dans le fouillis végétal autour des marcheurs.

Dunkin poussa un grognement quand il s'en rendit compte ; il n'appréciait pas le fait que le groupe visible se soit soudain réduit. Catti-Brie gloussa pour se moquer de lui et s'attira une grimace mécontente. Si seulement cet homme avait pu comprendre à quel point les nouvelles positions de Drizzt et du fauve accroissaient la sécurité de la petite troupe !

Ils consacrèrent plus d'une heure à leurs recherches, puis se reposèrent un moment dans une petite clairière à mi-hauteur de l'éminence conique de l'île. Le drow envoya Guenhwyvar en éclaireur. Il se disait que le félin pouvait parcourir davantage de surface durant leur courte pause qu'eux pendant le reste de la journée.

— Nous redescendrons de l'autre côté de la montagne,

expliqua Deudermont, puis nous irons vers le sud, ferons tout le tour jusqu'au canot, ensuite nous gravirons encore la montagne et irons au nord.

— Si ça se trouve, nous sommes passés pile devant cette grotte sans même l'avoir vue, maugréa Robillard.

C'était fort possible, ils le savaient bien, dans ce sous-bois très épais, sombre, et toujours aussi brumeux.

— Eh bien, peut-être nos sorciers pourraient-ils nous être utiles, répliqua sarcastiquement le capitaine, s'ils ne s'étaient employés avec une telle constance à gaspiller leurs sorts pour savoir qui était le meilleur !

— On avait des ennemis à abattre ! protesta Harkle.

— Que j'aurais pu avoir à l'arc, remarqua Catti-Brie.

— Alors tu aurais gâché tes flèches ! rétorqua le sorcier qui pensait avoir trouvé l'argument imparable.

Évidemment, les autres savaient tous que le carquois de la jeune femme jouissait d'un puissant enchantement.

— Je tombe jamais à court de flèches, indiqua-t-elle, ce qui cloua le bec à Harkle.

Drizzt coupa soudain court au débat : il se leva d'un bond, le regard rivé sur la jungle environnante. Sa main se porta à la bourse où il serrait sa figurine d'onyx.

Catti-Brie se leva elle aussi, *Taulmaril* prêt, les autres les imitèrent.

— Guenhwvar ? demanda la jeune femme.

Drizzt acquiesça. Quelque chose était arrivé à la panthère, mais il ne savait trop quoi. Il eut l'idée de sortir sa figurine, de la poser par terre et d'invoquer une fois de plus le fauve. Un instant plus tard, la brume grise annonciatrice apparut, prit forme. Guenhwvar était là, faisant les cent pas autour du drow.

— Quoi, il y a deux de ces créatures ? s'étonna Dunkin.

— C'est le même animal, expliqua Catti-Brie. Quelque chose l'a réexpédié dans son plan d'existence.

Drizzt acquiesça, regarda Deudermont.

— Quelque chose que Guenhwvar saura retrouver, fit-il remarquer.

Ils repartirent dans les broussailles, à la suite de la panthère. Ils parvinrent bientôt sur la pente nord du cône où, derrière un

épais rideau de mousse en festons, ils repérèrent une ouverture noire. Drizzt fit signe à Guenhwivar, mais le fauve refusa d'y entrer.

Le drow la considéra avec étonnement.

— Moi, je retourne au canot ! annonça Dunkin.

Il fit un pas dans cette direction, mais Robillard, las de ce comportement, leva sa baguette et la pointa droit entre les yeux de l'homme. Il ne prononça pas un mot, c'était inutile.

Dunkin se tourna de nouveau vers la grotte.

Le drow s'accroupit à côté de Guenhwivar. Elle ne voulait pas entrer dans cette caverne, et lui ne voyait pas ce qui la faisait agir ainsi. Il savait que son amie n'avait pas peur ! Cela pouvait-il provenir d'un enchantement sur la zone, lequel aurait empêché l'animal d'avancer par là ?

Drizzt, satisfait de cette hypothèse, dégaina *Scintillante*, le superbe cimeterre qui arborait sa lueur bleue coutumière, et fit signe à ses amis d'attendre. Il se glissa à travers le rideau moussu, attendit un moment que ses yeux se soient habitués à l'obscurité plus profonde, poursuivit son chemin.

La lueur de *Scintillante* s'éteignit. Drizzt se projeta sur le côté, à l'abri d'un gros rocher. Il se rendit compte alors qu'il ne se mouvait pas aussi vite que d'ordinaire : ses bracelets enchantés à la cheville ne l'aidaient plus.

Pas de magie ! comprit-il.

Il voyait, du coup, pourquoi Guenhwivar ne pouvait entrer. Le drow se tourna pour ressortir, mais ses amis impatients avaient déjà franchi le rideau de mousse. Harkle et Robillard arboraient des expressions étranges. Catti-Brie plissait les yeux dans l'obscurité, tâtait le joyau œil-de-chat soudain inutile sur son front.

— J'ai oublié tous mes sorts ! s'écria Harkle.

Sa voix éveilla des échos sur les murs nus de la vaste caverne. Robillard lui plaqua sa main sur la bouche.

— Chhhht ! ordonna-t-il. (Il avait davantage de sang-froid que son jeune confrère, mais, quand il eut réfléchi à ce que Harkle venait de dire, il ne put retenir son propre éclat :) Moi aussi ! rugit-il, sur quoi il porta la main à ses lèvres.

— Pas de magie en ce lieu, expliqua Drizzt. C'est pour cela

que Guenhwyyvar ne pouvait pas entrer.

— Ça doit même être ce qui a renvoyé le fauve chez lui, nota Catti-Brie.

La discussion prit fin subitement, et toutes les têtes se tournèrent en bloc pour considérer Waillan à la vive lueur d'une torche de fortune.

— Je ne vais pas là-dedans sans rien y voir ! indiqua le jeune marin en levant bien haut les branches fines qu'il avait liées ensemble et enflammées.

Personne n'avait envie de contester cette déclaration. Il avait suffi de quelques mètres après l'entrée de la grotte pour que la lumière ait déjà presque entièrement disparu, et les sens de tous leur indiquaient que l'endroit devait être spacieux. La caverne donnait l'impression d'être profonde, fraîche. On aurait dit qu'ils avaient aussi laissé derrière eux toute l'humidité poisseuse de l'atmosphère de cette île.

Ils avancèrent encore un peu et, à la lumière de la torche, virent leurs impressions confirmées. La grotte était grande, de forme à peu près ovale, d'une trentaine de mètres environ dans sa plus grande longueur. Le sol inégal présentait plusieurs niveaux différents ; de gigantesques stalactites les surplombaient, comme moqueuses.

Drizzt allait suggérer une exploration systématique quand une voix brisa le silence :

— Qui cherche donc à me voir ? caqueta quelqu'un depuis le fond de la grotte où on apercevait une plate-forme rocheuse située quatre mètres environ au-dessus du niveau où se trouvaient les aventuriers.

Tout le monde s'efforça de percer l'obscurité des yeux. Catti-Brie raffermit sa prise sur *Taulmaril* en se demandant quelle serait l'efficacité de l'instrument dépourvu de sa magie.

Dunkin se tourna vers l'entrée de la caverne. Robillard sortit sa baguette, sans toutefois quitter des yeux les rocs au-dessus de lui. L'homme hésita, puis se rappela que le sorcier n'avait aucun pouvoir magique sur lui en ce lieu.

— Qui cherche donc à me voir ? demanda la même voix caquetante.

Dunkin fonça à travers le rideau de mousse.

Les membres du groupe regardèrent tous ensemble la direction où il avait fui.

— Qu'il s'en aille ! laissa tomber Deudermont.

Le capitaine prit la torche des mains de Waillan et avança lentement, ses cinq compagnons sur les talons. Drizzt, toujours soucieux de sécurité, choisit les ombres contre la paroi de la caverne.

La question leur parvint une troisième fois, sur un ton affecté, comme si la sorcière n'avait guère l'habitude que des voyageurs lui rendent visite. Puis elle se montra, apparaissant entre deux amas rocheux. Il s'agissait d'une antique harpie vêtue d'une robe-sac noire en haillons, lourdement appuyée sur un bâton de bois poli, court. Elle gardait la bouche ouverte — son souffle était laborieux —, arborant un unique chicot jaune. Ses yeux qui, même de loin, semblaient voilés d'une taie, ne clignaient pas.

— Qui veut porter le fardeau du savoir ? ajouta-t-elle.

Elle tourna un instant la tête dans la direction des cinq visiteurs regroupés, puis laissa échapper un rire aussi discordant que sa voix.

Deudermont leva la main, signalant ainsi aux autres de s'arrêter, puis fit un pas dénué de crainte.

— Moi ! annonça-t-il. Je suis Deudermont, de l'*Esprit follet de la mer*, venu à Caerwich...

— Recule ! tonna la sorcière avec une telle force que le capitaine obéit sans même s'en rendre compte. (Catti-Brie tendit un peu la corde de son arc, mais ne le leva pas, conservant une posture inoffensive.) Ceci n'est pas pour toi. Pour aucun homme ! (Tous les yeux se tournèrent vers l'unique femme du groupe.) Pour deux seulement, seulement deux..., poursuivit la harpie avec un balancement dans sa voix croassante, comme si elle entamait la récitation d'un poème épique. Pour aucun homme, pour aucun mâle dont la peau brunisse sous l'éclat du soleil...

La référence évidente voûta les épaules du drow. Il sortit un instant plus tard des ombres, regarda Catti-Brie qui paraissait aussi abattue que lui devant la révélation que, une fois de plus, le péril concernait Drizzt. Deudermont avait failli se faire tuer à

Eaprofonde, l'*Esprit follet de la mer* et son équipage couraient toujours un danger sérieux, à près de deux mille kilomètres de leur port d'attache... tout cela à cause du passé du drow.

Drizzt rengaina ses lames, rejoignit Catti-Brie. Ensemble, ils passèrent devant le capitaine stupéfait, firent face à la sorcière aveugle.

— Salutations, renégat de la Maison Daermon N'a'shezbaernon ! commença-t-elle, faisant référence au nom traditionnel de la famille de Drizzt (un nom que peu, hors de Menzoberranzan, pouvaient connaître). Et à toi, fille de nain, qui sus manier la plus puissante des lances !

Cette dernière phrase désarçonna les deux amis, les rendit perplexes un instant avant qu'ils comprennent à quoi la mégère faisait allusion. Elle devait parler de la stalactite que Catti-Brie avait fait choir autrefois, cette étonnante « lance » qui avait percé le toit de la chapelle de la Maison Baenre ! Oui, toute cette histoire les concernait directement, elle était issue du passé de Drizzt, des ennemis qu'ils avaient crus enfin derrière eux...

La sorcière aveugle leur fit signe de s'approcher. Ils s'exécutèrent, avancèrent avec tout le courage qu'ils purent rassembler. Ils s'arrêtèrent à peine à trois mètres de cette femme hideuse. Mais ils se trouvaient aussi bien en dessous d'elle ; la configuration rendait cet être, déjà intimidant par sa connaissance étonnante des faits, d'autant plus imposant. La vieillarde se redressa autant qu'elle put, ce qui imposa un effort démesuré à son échine terriblement voûtée, et planta ses yeux aveugles dans les yeux de Drizzt Do'Urden.

Puis, d'un ton net, posé, elle récita les vers que lui avait confiés Errtu :

« *On a fixé tes pas, ne crois pas au hasard :
Tu avances, suivant le spectre paternel,
Traître à Lolth ! Il te traque toujours sans retard,
Te hait de tout son être au séjour éternel.*

*Chute d'une Maison, d'une lance tombée,
De la Reine Araignée a transpercé l'orgueil.
C'est à Drizzt Do'Urden désormais de porter
L'épine dans son cœur, jusque dans son cercueil.*

*Un défi, renégat, enfant de renégat,
Un anneau dont l'or pur t'attire sans délai !
Pour l'obtenir, tu dois sortir l'être hagard
De ces Abysses où, hélas, il se complaît.*

*Il fut donné à Lolth, et puis Lolth l'a cédé.
Enfonce-toi, perdu dans une nuit sans fin,
Jusqu'à la créature acharnée, au mal vouée,
Qui t'attend. Sache-le, l'échec est ton destin !*

*Sache, Drizzt Do'Urdan, qu'on te hait pour toujours.
En ton premier foyer tu trouvas l'ennemi
Et l'ami, spectre fou torturé chaque jour
Pour l'insatiable soif d'un combat sans merci. »*

La sorcière aveugle s'arrêta net. Ses yeux morts regardaient le vide, elle restait immobile, comme si cette récitation avait consumé l'essentiel de ses forces. Puis elle recula lentement hors de vue entre les blocs rocheux.

Drizzt s'en rendit à peine compte. Le dos aussi voûté qu'un vieillard, toute énergie sapée par cette impossible possibilité, il marmonna, impuissant :

— Donné à Lolth... (Puis il ne put prononcer qu'un seul mot :) Zaknafein.

10

Le cœur de Kierstaad

En ressortant de la caverne, ils trouvèrent Guenhwyr tranquillement installée sur le dos d'un Dunkin cloué au sol. Drizzt fit signe au fauve de se relever et ils s'en allèrent.

Le drow ne perçut presque rien du trajet sur l'île jusqu'au canot. Il se tut tout le long du chemin, sauf au moment de renvoyer Guenhwyr dans sa demeure du plan Astral dès que les compagnons eurent constaté qu'ils n'auraient aucun monstre à affronter sur la plage : la glace avait disparu, de même que les morts-vivants. Tous les autres respectèrent l'humeur taciturne de Drizzt, et l'imitèrent. Ils comprenaient à quel point l'information délivrée par la sorcière avait été bouleversante.

Leur ami, sans trêve, se répétait mentalement les paroles qu'il avait entendues, tâchant en vain de les retenir par cœur. Il se doutait que chaque syllabe de ces vers pouvait constituer un indice, chaque inflexion de voix même pouvait lui indiquer qui retenait prisonnier son père. Mais tout s'était passé trop vite, et l'avait pris au dépourvu.

Son père, Zaknafein ! Drizzt sentait le souffle lui manquer à l'idée de ce soudain espoir. Il se rappelait les nombreux combats amicaux qu'ils avaient livrés à l'exercice, les années d'entraînement intense mais si gai. Il se souvenait aussi de la fois où Zaknafein avait voulu le tuer, et n'en aimait son père que davantage, puisque son aîné avait tenté de l'abattre quand il avait cru son cher Drizzt engagé sur les voies maléfiques qu'empruntaient presque tous les drows.

L'elfe noir s'arracha à ces évocations. L'heure n'était pas à la nostalgie, il devait se concentrer sur la tâche qui lui revenait ! Quelque exaltation qu'il puisse éprouver à l'idée de revoir peut-

être Zaknafein, son inquiétude n'était pas en reste : un être des plus puissants, une Mère Matrone, voire Lolth en personne, détenait le prisonnier, en outre les paroles de la sorcière impliquaient Catti-Brie aussi bien que Drizzt. Le rôdeur jeta un coup d'œil en biais à son amie, apparemment perdue dans des pensées similaires aux siennes. La harpie avait laissé entendre que toute cette histoire, depuis l'agression à Eauprofonde jusqu'au voyage sur cette île perdue, avait été fomentée par un ennemi redoutable cherchant à se venger des deux compagnons.

Drizzt ralentit le pas, laissa les autres passer devant et traîner le canot jusqu'aux vagues. Il détourna le regard de Catti-Brie, ainsi que sa pensée (pour l'instant), et se récita de nouveau *in petto* les vers de la sorcière. La meilleure chose à faire pour Catti-Brie et Zaknafein était de se les rappeler le plus exactement possible. Consciemment, le drow le comprenait bien, mais l'éventualité que son père ait survécu le suffoquait au point que tout le texte entendu lui paraissait déjà un rêve lointain, flou, presque impossible à reconstituer. Aussi l'elfe noir ne voyait-il pas grand-chose quand ses compagnons et lui s'éloignèrent de la plage de Caerwich ; le regard obstinément braqué sur les rames glissant dans les eaux sombres, il se concentrat si fort sur les vers mystérieux que, une horde de morts-vivants aurait-elle surgi des flots pour les attaquer, il eût été le dernier à dégainer une arme.

Mais ils parvinrent à l'*Esprit follet de la mer* sans autre incident. Deudermont, après avoir obtenu confirmation de Drizzt qu'ils en avaient fini sur l'île, ne perdit pas de temps à faire reprendre le large au vaisseau. Il mit l'allure toutes voiles dehors. La vive goélette eut tôt fait de laisser bien loin derrière elle l'île sous sa nuée. Ce n'est qu'une fois la terre complètement hors de vue que le capitaine convoqua dans ses quartiers privés Drizzt, Catti-Brie et les deux sorciers pour discuter de la situation.

— As-tu compris de quoi parlait cette vieille sorcière ? demanda-t-il à Drizzt.

— Zaknafein, répondit le drow sans hésiter.

Il remarqua que le visage de Catti-Brie s'assombrissait. La jeune femme avait eu l'air tendue, lointaine, pendant tout le

trajet depuis la caverne, mais à présent elle paraissait simplement très abattue.

— Où allons-nous maintenant ? reprit le capitaine.

— Nous devons rentrer chez nous, c'est impératif, intervint Robillard. Nos provisions sont fort réduites, et nous avons encore des réparations à effectuer suite à la tempête où nous avons été pris avant les Roches aux Goélands.

— Et ensuite ? insista Deudermont sans quitter Drizzt des yeux. (Le drow apprécia beaucoup l'attention du capitaine qui s'en remettait à son avis. Mais il se tut, et son ami poursuivit :) « Traque qui te hait de tout son être », a dit la sorcière. De qui pourrait-il s'agir ?

— Entreri, suggéra Catti-Brie. (Elle se tourna vers le capitaine étonné.) Artémis Entreri, un assassin dans le Sud.

— Celui qu'à un moment vous avez pourchassé jusqu'au Calimshan ?

— Il semble bien qu'on ait jamais fini avec celui-là ! C'est lui qui poursuit Drizzt d'une haine sans...

— Non, interrompit l'elfe noir en secouant la tête. (Il passa la main dans son épaisse chevelure blanche.) Pas Entreri.

Le drow ne connaissait que trop Artémis Entreri ! Certes l'homme le haïssait, ou l'avait haï, mais cette détestation n'avait guère reposé que sur l'orgueil aveugle de l'assassin qui se croyait obligé de se prouver le meilleur combattant ; elle n'avait pas eu de réelle cause tangible. Entreri était ressorti de son séjour à Menzoberranzan plus ou moins guéri de son obsession. Non, le défi remontait plus loin que cela, il avait à voir avec Lolth elle-même ; il impliquait non seulement Drizzt, mais aussi Catti-Brie, et la stalactite qu'elle avait fait tomber dans la chapelle de la Maison Baenre. Cette quête pour un anneau d'or métaphorique prenait sa source dans une haine sans mélange, inextinguible.

— Mais qui, alors ? voulut savoir Deudermont après un long silence.

Drizzt n'avait pas de réponse nette :

— Une Baenre, probablement, supposa-t-il. Mes ennemis sont légion ! Des dizaines de personnes à Menzoberranzan donneraient beaucoup pour pouvoir me tuer.

— Comment peux-tu être sûr qu'on parle de Menzoberranzan ? objecta Harkle. Enfin, ne le prends pas mal, mais tu t'es également fait beaucoup d'ennemis à la surface !

— Entrer, répéta Catti-Brie.

Drizzt secoua une fois de plus la tête.

— La sorcière a dit : « Tu trouvas ton ennemi dans ton premier foyer. » Elle parlait de Menzoberranzan.

La jeune femme n'était pas sûre que le drow ait répété *verbatim* les mots de la sorcière, mais l'indication paraissait tout de même assez claire.

— Bon, par où commençons-nous ? demanda à la cantonade Deudermont qui avait choisi pour cette réunion un rôle de simple animateur.

— Elle a mentionné l'influence d'un autre plan, rappela Robillard. Les Abysses.

— La demeure de Lolth, fit remarquer Drizzt.

Le sorcier acquiesça.

— Nous devons donc chercher un début de réponse dans les Abysses, suggéra-t-il.

— Tu voudrais qu'on aille y naviguer ? railla le capitaine.

Robillard, qui savait de quoi il parlait, eut un petit sourire et secoua la tête.

— Nous devons invoquer un démon dans notre monde, expliqua-t-il, et en obtenir l'information voulue. Il ne s'agit pas là d'une tâche si ardue, ni même inhabituelle pour ceux versés dans l'art de l'ensorcellement.

— C'est ton cas ? s'enquit Deudermont.

Robillard secoua la tête, jeta un coup d'œil à Harkle.

— Comment ? s'étonna le mage, toujours distrait, quand il eut remarqué les regards posés sur lui.

Plongé dans ses pensées, il essayait lui aussi de reconstituer exactement les paroles de la sorcière, mais, de là où il avait été dans la grotte, il n'avait pas très bien entendu.

— Toi, tu dois l'être, versé dans l'ensorcellement, supposa Robillard.

— Qui, moi ? couina son confrère. Pas du tout. Cela fait vingt ans qu'on ne l'autorise plus dans la Demeure au Lierre, on a eu trop de problèmes. Trop de démons ont pu se promener et

dévorer des Harpell !

— Alors qui va pouvoir répondre à nos questions ? s'interrogea Catti-Brie.

— Certains mages à Luskan pratiquent cet art, annonça Robillard, de même que certains prêtres d'Eauprofonde. Les uns comme les autres, cela dit, font payer cher ces services !

— Nous avons l'or, assura Deudermont.

— Mais il s'agit de l'or du navire, protesta Drizzt, destiné à l'ensemble de l'équipage !

Deudermont reprit la parole avec un geste de dénégation. Il secouait la tête à chaque syllabe.

— Depuis l'arrivée à bord de Drizzt et de Catti-Brie, nos affaires n'ont jamais été aussi florissantes, répliqua-t-il au drow. Vous faites partie de l'*Esprit follet de la mer*, en êtes membres d'équipage, et chacun serait heureux de céder sa part de gain, tout comme vous céderiez volontiers la vôtre pour aider vos compagnons.

Drizzt ne trouva pas d'argument à objecter, mais il nota une touche de mécontentement dans le : « Bien sûr ! » prononcé par Robillard.

— Eauprofonde ou Luskan, alors ? demanda le capitaine à son sorcier. Dois-je passer les Moonshaes par le nord ou le sud ?

— Eauprofonde, intervint de manière inattendue Harkle. Oh, moi je prendrais un prêtre, précisa-t-il, un prêtre voué au bien. Cela vaut mieux qu'un sorcier pour traiter avec des démons, parce que le sorcier pourrait avoir en tête d'autres priorités, ou d'autres questions à poser à la créature. Il vaut mieux ne pas trop frayer avec un démon, voilà mon avis.

Drizzt, Catti-Brie et Deudermont considérèrent leur compagnon avec curiosité, tâchant d'éclaircir ses propos sibyllins.

— Il a raison, déclara sans tarder le sorcier du vaisseau. Un prêtre voué au bien ne se consacrera qu'à cette tâche bien précise, et nous pouvons être sûrs qu'un serviteur du bien ne fera appel à un démon que dans la seule intention de favoriser la justice.

L'homme regardait Drizzt en parlant, et le drow eut le sentiment que Robillard avait soudain des doutes sur la sagesse

d'entreprendre une telle quête, d'ajouter foi aux paroles de la sorcière aveugle. Il remettait en question le chemin que voulait suivre l'elfe noir, et peut-être même, comprit Drizzt, les motifs qu'il avait de le suivre.

— Libérer Zaknafein des griffes de Lolth ou d'une Mère Matrone constituerait un acte de justice, affirma-t-il, laissant un peu de colère transparaître dans ses inflexions.

— Alors nous devons choisir un prêtre voué au bien, trancha le sorcier d'un ton sérieux, sans trace d'excuse.

* * *

Kierstaad plongea le regard dans les yeux noirs éteints du renne gisant, à jamais immobile, sur la plate toundra, cerné des fleurs aux teintes vives qui se hâtaient de s'épanouir dans le bref été du Valbise. Il avait proprement achevé la bête d'un seul jet de sa grande lance.

Il en était satisfait, ne ressentait qu'une pointe de remords à la vue de ce superbe animal abattu : la survie des siens dépendait du succès de la chasse, et on ne gâcherait rien du corps de la noble créature. Le jeune homme se réjouissait qu'au moins son tout premier gibier ait été tué d'un coup net ! Les yeux dans ceux de la bête morte, il remercia son esprit envolé.

Berkthgar s'approcha derrière le jeune chasseur et lui tapa sur l'épaule. Kierstaad, fasciné par le spectacle devant lui et par la compréhension soudaine de son nouveau statut au sein de la tribu – il avait définitivement quitté l'enfance ! –, remarqua à peine l'homme gigantesque qui passait près de lui, son grand couteau à la main, puis s'accroupissait près de l'animal à terre et écartait ses pattes.

Le grand barbare pratiqua une incision nette, parfaite, fruit de nombreuses années d'expérience. Il ne lui fallut que quelques instants pour se retourner, se relever, tendre vers Kierstaad ses bras sanglants. Il tenait le cœur de la bête.

— Mange-le et tu auras la force et la vitesse du renne ! promit-il.

Kierstaad prit timidement l'organe, le porta à ses lèvres. Il savait que ceci faisait partie de l'épreuve, même s'il n'avait

absolument pas prévu qu'on le lui demanderait. Mais le ton grave de Berkthgar ne laissait aucune place au doute : il ne pouvait se permettre d'échouer.

Je ne suis plus un enfant, se dit-il.

Quelque chose de féroce enfla en lui, éveillé par l'odeur du sang, par l'idée de ce qu'il devait accomplir.

— Dans le cœur se tient l'esprit du renne, expliqua un autre chasseur. Mange cet esprit !

L'initié n'hésita pas davantage. Il posa ses lèvres sur le cœur d'un rouge noirâtre et y mordit profondément. Il se rendit à peine compte de ce qu'il faisait ensuite, dévorer la viande, absorber l'esprit de l'animal abattu. Des psalmodies s'élevèrent autour de lui ; les chasseurs de la troupe de Berkthgar l'accueillaient dans l'âge adulte.

Il n'était plus un enfant.

On n'attendait rien d'autre de lui ensuite. Il se tint à l'écart, immobile, tandis que les hommes plus âgés dépeçaient la dépouille. Oui, telle était la voie pour lui et son peuple, libre des entraves apportées par la richesse et les étrangers ! En cela, Kierstaad donnait raison à Berkthgar. Et pourtant, le jeune homme persistait à ne vouloir aucun mal aux nains ou aux habitants de Dix-Cités, et n'avait aucune intention de permettre à des calomnies d'entamer le respect dû à Wulfgar, qui avait tant apporté aux tribus du Valbise.

Il considéra le démembrement qu'on faisait subir au renne. Aucun gâchis, aucun mépris pour les dons de ce bel animal. Il regarda ses mains et ses bras sanglants, sentit qu'un ru de sang coulait de son menton, gouttait sur le sol spongieux. Tels étaient sa vie, son destin. Mais qu'est-ce que cela signifiait, au juste ? La guerre, encore, avec Dix-Cités, comme cela s'était produit tant de fois par le passé ? Et qu'allait-il en être des relations avec les nains revenus en leurs mines au sud du Cairn de Kelvin ?

Kierstaad, au cours de ces dernières semaines, avait beaucoup écouté Berkthgar. Il l'avait entendu s'opposer à son père, Revjak, chef de la tribu de l'Élan (l'unique subsistant sur la toundra du Valbise). Berkthgar comptait faire scission, supposa le jeune chasseur, l'œil sur l'homme de haute stature devant lui. Il prendrait avec lui les jeunes guerriers et ressusciterait la tribu

de l'Ours, ou une autre des tribus ancestrales. Alors la rivalité qu'avaient connue si longtemps entre eux les barbares du Valbise reprendrait ! Arpentant la toundra, ils se battraient de nouveau pour la nourriture ou les meilleurs terrains.

Mais ce n'était qu'une possibilité parmi d'autres, songea le jeune homme qui voulait écarter ces idées perturbantes. Berkthgar tenait surtout à devenir un chef incontesté, à égaler puis dépasser la légende de Wulfgar. Ce ne serait pas possible s'il divisait le peu de barbares restants, qui, à vrai dire, ne pourraient à eux seuls constituer plusieurs tribus d'un pouvoir réel.

Wulfgar, lui, avait réalisé l'unité des clans.

Non, d'autres avenirs restaient envisageables, mais, en y réfléchissant, Kierstaad n'en voyait aucun qui lui convienne.

Berkthgar, un grand sourire aux lèvres, leva les yeux de sa tâche. Il accueillait le jeune chasseur sans aucune arrière-pensée... Pourtant Kierstaad était le fils de Revjak, et il lui semblait à cet instant que Berkthgar et son père s'engageaient sur une voie d'hostilité. On pouvait mettre au défi le chef d'une tribu barbare.

Cette idée prit encore plus de substance quand la troupe de chasseurs triomphante, en approchant des tentes en peau de renne du campement, se trouva croiser Bruenor Marteaudeguerre accompagné d'une de ses congénères, la prêtresse Stompette Grifferâteau.

— Tu n'as rien à faire ici ! gronda tout de suite Berkthgar à l'adresse du roi nain.

— Belle journée à toi aussi, répliqua railleusement Stompette, qui n'était pas du genre à se taire quand elle avait quelque chose à dire. T'oublies la vallée du Gardien, alors. T'y étais pourtant, non ?

— Je ne discute jamais de sujets sérieux avec les femelles, répliqua Berkthgar d'un ton égal.

Bruenor réagit vivement, tendit le bras pour retenir une Stompette indignée.

— Moi non plus je cherche pas à discuter avec toi, assura-t-il. La prêtresse et moi on vient voir Revjak, chef de la tribu d'l'Élan.

Le grand barbare se crispa visiblement. Kierstaad et les autres crurent un instant qu'il allait se jeter sur Bruenor. Le nain, de son côté, bien campé sur ses jambes, se tapotant la main du plat de sa hache de guerre ébréchée, semblait lui aussi s'y attendre.

Mais Berkthgar n'était pas fou. Il parvint à se calmer.

— Je suis chef, moi aussi, des chasseurs du Valbise, déclara-t-il. Dis ce que tu viens faire ici et quitte les lieux !

Bruenor, dans un gloussement, passa devant l'orgueilleux barbare et entra dans le campement. Berkthgar ulula, bondit, bloquant le passage au nain.

— Tu dirigeais à Calmepierre, rappela posément celui-ci. Et p't-être ici aussi. Ou p't-être que non. Quand on a quitté l' val, c'était Revjak le roi, et tout m' dit qu'il l'est encore !

Les yeux gris pénétrants de Bruenor ne lâchèrent à aucun moment Berkthgar tandis qu'il dépassait une fois de plus l'homme gigantesque.

Stompette, le nez en l'air, n'accorda aucun regard au barbare imposant.

Pour Kierstaad, qui appréciait Bruenor et son clan de fiers individus, la rencontre fut des plus pénibles.

* * *

Le vent était léger. Seuls résonnaient les craquements du bois de l'*Esprit follet de la mer* qui glissait tranquillement vers l'est sur une mer calme. La pleine lune, au-dessus des hommes, jetait sa lueur blême en traversant le ciel sans nuage.

Catti-Brie, assise sur la plate-forme où s'élevait la baliste, se blottissait près d'une chandelle, gribouillait de temps en temps quelques mots sur un parchemin. Drizzt, appuyé sur le bastingage, avait roulé le sien et l'avait fourré dans une poche. Deudermont avait donné pour sages instructions aux six témoins de la scène dans la caverne de la sorcière aveugle d'écrire ce qu'ils se rappelaient du poème récité. Cinq d'entre eux savaient écrire, ce qui représentait une proportion étonnante ! Waillan, qui n'avait pas cette capacité, dicterait sa version séparément à Harkle et Robillard – on espérait ainsi

réduire la part d'interprétation de chacun des scribes.

Drizzt n'avait pas mis longtemps à coucher sur la feuille les vers, ou du moins ceux dont il se souvenait le mieux, ceux qu'il pensait les plus importants. Il comprenait bien que chacun des mots prononcés pouvait fournir un précieux indice, mais il était tout simplement débordé, trop empli d'espoir pour pouvoir s'arrêter à de menus détails. La sorcière avait évoqué dès le second vers le père du drow, et avait sous-entendu à plusieurs reprises qu'il avait survécu ! L'elfe noir ne pensait guère qu'à cela, ne pouvait pas se rappeler davantage.

Catti-Brie se montrait plus conscienteuse, sa restitution écrite du poème bien plus complète. Mais elle aussi avait été stupéfaite, dépassée, et ne pouvait avoir de réelle certitude sur l'exactitude de sa mémoire.

— J'aurais tant aimé pouvoir partager avec lui une nuit telle que celle-ci, prononça Drizzt. (Sa voix résonna si brutalement dans la paix ambiante que la jeune femme faillit traverser de sa plume le fragile parchemin. Elle leva les yeux sur son ami qui, les yeux levés au ciel, suivait la lune.) Une seule... Zaknafein aurait adoré voir la nuit à la surface.

Catti-Brie sourit. Elle ne mettait pas en doute la supposition de Drizzt qui lui avait si souvent parlé de Zaknafein. L'âme sensible du drow lui venait de son père et non de sa mère maléfique ! Les deux elfes noirs étaient semblables, de vaillance et de cœur, mais Drizzt, contrairement à son aîné, avait trouvé le courage de quitter Menzoberranzan. Zaknafein était demeuré parmi les drows scélérats, et avait été en fin de compte sacrifié à la Reine Araignée.

Il fut donné à Lolth, et puis Lolth l'a cédé.

La jeune femme se rappela soudain le vers exact. Elle le chuchota une fois, entendit son rythme et sut qu'elle le tenait, puis revint à son parchemin et repéra l'endroit. Elle avait écrit « accordé » au lieu de « donné ». Elle corrigea sans tarder.

Tout mot, même d'apparence insignifiante, pouvait se révéler primordial.

— Je crains que le danger auquel je dois faire face soit le pire que nous ayons jamais vu, poursuivit Drizzt.

Il se parlait à lui-même autant qu'à son amie, qui ne manqua

pas de remarquer son usage de la première personne du singulier. Pourtant elle était concernée elle aussi ! Elle s'apprêtait à le rappeler au drow quand un nouveau vers lui vint, rappelé à sa mémoire par cette déclaration de son ami.

Enfonce-toi, perdu dans une nuit sans fin...

C'était celui d'après. Elle fit travailler sa plume. Drizzt parlait encore, mais elle l'entendit à peine. Cependant, quelques mots lui parvinrent, et elle cessa d'écrire, levant les yeux du parchemin pour considérer le drow. Il envisageait vraiment de partir seul à l'aventure !

— Les vers étaient pour nous deux, lui rappela-t-elle.

— Cette « nuit sans fin » mène à mon père, répondit Drizzt, un elfe noir que tu n'as jamais rencontré.

— Et alors ?

— C'est à moi de suivre ce chemin obscur...

— Pas tout seul ! assura Catti-Brie d'un ton sans réplique. T'avise pas de recommencer ! T'es parti tout seul une fois, et, avec ta bêtise, t'as failli précipiter la ruine sur toi, sur nous tous ! (Le drow pivota vivement, la regarda droit dans les yeux. Quelle affection il pouvait ressentir pour cette femme ! Il savait qu'il ne pourrait pas la convaincre. Elle réduirait à néant tout argument qu'il pourrait lui présenter, ou n'en tiendrait simplement pas compte.) Je vais avec toi, jusqu'au bout, poursuivit son amie du même ton ferme, intransigeant. Et je crois bien que Deudermont et Harkle, peut-être même quelques autres, seront là. Essaie un peu de nous arrêter, Drizzt Do'Urden !

Drizzt voulut répondre, puis renonça. À quoi bon ! Il ne pourrait pas persuader ses amis de le laisser seul sur cette voie ténébreuse. Jamais.

Il reporta ses regards sur les eaux noires, sur la lune et les étoiles, repensa à Zaknafein, à cet « anneau » précieux que la sorcière lui avait fait miroiter.

— Il nous faudra au moins deux semaines pour regagner le port ! se lamenta-t-il.

— Trois, si le vent force pas, contra Catti-Brie sans se laisser distraire de son parchemin, sa priorité pour l'instant.

Non loin sur le pont principal, contre le bastingage à la

poupe, Harkle Harpell se frottait les mains, impatient. Comme le drow, il estimait que tout cela prenait bien trop de temps, et ne se sentait pas le courage de passer encore deux, voire trois semaines à voguer sur l'étendue liquide.

— La brume prédestinée, prononça-t-il tout doucement.

Il pensait à son nouveau sort si puissant, à l'enchantedement qui l'avait déjà mené jusqu'à l'*Esprit follet de la mer*. L'occasion lui semblait idéale de le mettre une fois encore en application.

11

La tempête se déclare

Le sourire de Revjak menaça d'engloutir ses oreilles quand il eut la confirmation des rumeurs qui circulaient : Bruenor Marteaudeguerre était de retour au Valbise ! Les deux personnages avaient vécu non loin l'un de l'autre au cours des quarante premières années de la vie du barbare, mais pendant tout ce temps leurs rencontres avaient été rares, sauf en tant qu'ennemis. Seulement, ensuite, Wulfgar avait uni les tribus, les avait fait participer au combat aux côtés des habitants de Dix-Cités et des nains du clan Marteaudeguerre dans la guerre contre ce maudit Akar Kessell appuyé par ses sbires d'ascendance gobeline.

En cette occasion, moins d'une décennie auparavant, Revjak en était venu à apprécier à leur juste valeur la résistance, la force de caractère de Bruenor et de ses congénères. Dans les quelques semaines qui avaient suivi, avant que Bruenor et Wulfgar partent pour Castelmithral, Revjak avait passé du temps avec le nain et une solide amitié était née. Bruenor partait, mais le reste de son clan resterait au Valbise jusqu'à ce que le mythique Castelmithral soit retrouvé. Revjak avait décidé de renforcer les liens entre les immenses barbares et les êtres de petite taille ! Il y avait si bien réussi que beaucoup de son propre peuple, dont Berkthgar, avaient choisi de suivre le clan Marteaudeguerre vers le sud pour se joindre au combat destiné à reconquérir la forteresse. Ils étaient ensuite demeurés là-bas de nombreuses années.

Revjak, en homme raisonnable, déplorait que Berkthgar ait apparemment tout oublié de cette période. Quand le gigantesque guerrier pénétra dans la tente pour se joindre à la réunion avec Bruenor et Stompette, son visage restait figé dans

une désapprobation profonde, obstinée.

— Assieds-toi, Berkthgar, lui proposa Revjak en indiquant un emplacement près de lui.

L'homme leva la main pour indiquer qu'il resterait debout. Son chef comprit qu'il voulait en imposer aux nains assis, les écraser de toute sa hauteur. Mais Bruenor, en hardi guerrier, n'en fut pas affecté, ou du moins il n'en laissa rien paraître : il s'adossa confortablement à la haute pile de peaux où il était installé, afin de pouvoir considérer l'immense barbare sans avoir à se tordre le cou.

— On dirait ben qu' ton dernier repas était pas à ton goût, lança le nain à l'adresse de Berkthgar.

— Que fait donc un roi si loin de son royaume ? rétorqua l'autre.

— Chuis plus roi. J'ai rendu l' titre à mon arrière-arrière-arrière-arrière-grand-père.

Revjak jeta un coup d'œil intrigué à Bruenor.

— Gandalug ? supposa-t-il.

Il se rappelait l'histoire improbable que lui avait contée Berkthgar de l'ancêtre de Bruenor, Chef suprême du clan Marteaudeguerre et bâtisseur de Castelmithral, qu'on avait cru mort pour le retrouver en fait prisonnier aux mains des elfes noirs.

— Lui-même, confirma Stompette.

— Mais tu peux m'appeler « prince », indiqua Bruenor à Berkthgar qui, mécontent, détourna le regard.

— Ainsi te voilà revenu au Valbise, intervint Revjak avant que la discussion tourne davantage à l'aigre. (Il avait l'impression que Bruenor ne mesurait pas vraiment l'hostilité que Berkthgar manifestait à présent pour les nains – ou alors qu'il s'en moquait complètement.) Pour une visite ?

— J' vais rester dans l' val, rectifia Bruenor. Les mines se rouvrent alors même qu'on discute. On nettoie les bestioles qu'ont rampé là-bas et on étaie. D'ici une semaine, on sortira du minerai, l' jour d'après on commencera à forger !

Revjak hocha la tête.

— Ah, tu viens nous voir pour affaires, conclut-il.

— Pour l'amitié aussi ! répondit vivement le nain. C'est

mieux si les deux vont ensemble, non ?

— Certes, approuva Revjak. (Il leva les yeux, remarqua que Berkthgar se mordait férolement la lèvre.) Et je compte sur ton clan pour nous fournir à prix raisonnable les biens qu'il nous vendra...

— Nous on a l' métal, vous les peaux et la viande.

— Vous n'avez rien qui nous soit nécessaire ! s'interposa soudain Berkthgar avec véhémence. (Bruenor le considéra d'en bas, l'air pourtant hautain. Berkthgar lui rendit un instant son regard, puis fit face à Revjak.) Nous n'avons rien à demander aux nains, énonça-t-il. Tous nos besoins sont couverts par la toundra !

— Ah ! fit Bruenor dans un reniflement railleur. Vos pointes de lance en pierre rebondissent sur une bonne cotte de mailles !

— Les rennes n'en portent pas, répliqua sèchement le barbare. Et si une guerre advenait entre nous et Dix-Cités, avec leurs alliés, notre force suffirait à percer par la pierre tout ce qu'un nain sait forger.

Bruenor s'assit bien droit cette fois, et Revjak comme Stompette se crispèrent. Après une menace aussi directe, ils craignaient de voir le nain chatouilleux se jeter sur Berkthgar.

Mais leur ami était trop vieux et trop sage pour cela. Il préféra s'adresser à Revjak :

— Qui donc parle pour la tribu ?

— Moi, assura Revjak d'un ton ferme, le regard sur Berkthgar qui ne broncha pas.

— Où est *Crocs de l'égide* ? demanda le barbare belliqueux. (Là se trouvait la pomme de discorde, se dit Bruenor, la véritable origine de la dispute. *Crocs de l'égide*, le puissant marteau de combat forgé par le roi nain en personne pour Wulfgar, le jeune barbare devenu son fils.) L'aurais-tu laissé à Castelmithral ? insista Berkthgar. (Bruenor eut l'impression que l'homme espérait une réponse affirmative.) Est-il devenu un vain ornement accroché au mur ?

Stompette comprenait bien les tenants et aboutissants de cette discussion. Bruenor et elle avaient précisément débattu de la question pendant les préparatifs de retour vers Valbise. Berkthgar aurait préféré apprendre que *Crocs de l'égide* était

resté à Castelmithral, à des centaines de kilomètres : à une telle distance, l'arme n'aurait pu faire ombrage ni à lui ni à sa propre épée d'élite, *Bankenfuere*, la *Furie du Nord*. Mais Bruenor n'aurait pu supporter d'abandonner derrière lui sa plus grande réussite, le sommet de sa prestigieuse carrière de forgeron armurier et, plus important encore, son ultime lien avec son fils disparu. Où il allait, il emportait *Crocs de l'égide*, tant pis pour la susceptibilité de Berkthgar !

Bruenor tardait à répondre à la question, comme s'il réfléchissait à la meilleure manière de présenter les choses. Stompette n'avait pas les mêmes réserves.

— Le marteau est dans les mines, annonça-t-elle sans tergiverser, apporté là par son forgeron, Bruenor. (L'expression de Berkthgar se fit encore plus sinistre, Stompette attaqua sans hésiter :) Tu viens de dire que l' val t'apportait tout ce qu'il te faut, non ? fit-elle en riant. Pourquoi un marteau fabriqué par les nains t'intéresserait, hein ? (Le grand barbare ne répliqua pas. Bruenor comme Revjak eurent l'impression que Stompette avait marqué un point.) Bien sûr, cette grande épée que t'as attachée dans l' dos a pas été fabriquée dans le val, nota-t-elle. Tu l'as ach'tée, et elle a dû être forgée par les nains elle aussi !

Berkthgar rit au nez de la prétresse, mais il n'y avait rien de joyeux dans ce rire. L'humeur dans la tente de Revjak n'était pas à la réjouissance, car l'hilarité du barbare sonnait comme une menace !

— Qui sont donc ces nains se prétendant nos amis ? demanda l'homme. Ils refusent de céder à la tribu une arme rendue légendaire par un de ses membres !

— T'aimes radoter d' vieilles histoires, contra Bruenor.

— C'est toi qui es vieux, nain, rétorqua Berkthgar. Tu aurais dû rester chez toi.

Sur quoi le barbare sortit à grand fracas de la tente.

— Tu devrais garder l'œil sur çui-là, prévint Bruenor, s'adressant à Revjak.

Le chef de la tribu acquiesça.

— Berkthgar s'est retrouvé englué dans la toile tissée par ses propres mots, remarqua-t-il. Comme tant d'autres, surtout chez les jeunes guerriers...

— Toujours plein de feu, approuva le nain.

Revjak sourit, ne contredit pas son ami. Oui, il aurait fallu surveiller Berkthgar, mais, en fait, le chef barbare n'y pouvait pas grand-chose. Si le guerrier voulait opérer une scission au sein du groupe, suffisamment seraient d'accord avec lui et voudraient le suivre ; Revjak ne pourrait l'en empêcher. Pire encore, si Berkthgar invoquait le droit au défi pour devenir chef de la tribu unie, il trouverait du soutien. Il serait difficile de contester ce droit.

Or, Revjak était trop âgé désormais pour se battre contre le barbare « plein de feu ». Il avait cru les coutumes du Valbise changées quand Wulfgar avait réussi à réunifier les tribus, et c'est pour cette raison qu'il avait accepté la position de chef que lui avait offerte Wulfgar en partant. Dans les temps anciens, le titre ne pouvait être obtenu que par la naissance ou au cours d'un combat : par le père ou par le sang.

Les vieilles habitudes peinent à mourir, comprenait à présent le barbare en regardant le rabat de l'ouverture par où Berkthgar avait fait sa sortie retentissante. Beaucoup dans la tribu, notamment parmi ceux de retour de Castelmithral, et même de plus en plus chez ceux demeurés auprès de Revjak, chantaient leur nostalgie des jours d'antan enfuis, plus libres, plus sauvages. Leur chef surprenait souvent des conversations où les plus âgés relataient des contes des grandes guerres, de l'attaque en masse contre Dix-Cités, lorsque Bruenor avait fait prisonnier Wulfgar.

Revjak savait cette nostalgie malavisée. Au cours de ce fameux assaut sur Dix-Cités, le carnage avait été tel, dans les rangs des guerriers barbares, que les tribus avaient tout juste survécu à l'hiver suivant. Pourtant, les récits de guerre parlaient toujours de gloire et d'exaltation, jamais de tragédie. Avec tout le bruit qu'avaient fait le retour de Berkthgar, celui de Bruenor et des nains, beaucoup évoquaient des souvenirs embellis de l'époque antérieure à l'alliance entre les deux peuples.

Le chef garderait l'œil sur Berkthgar, oui, mais il craignait fort de ne pouvoir agir.

* * *

Hors de la tente, un autre avait écouté : le jeune Kierstaad, qui hochait la tête en entendant le conseil de Bruenor. Il était véritablement déchiré, plein d'admiration à la fois pour Berkthgar et pour le roi nain. Mais, à cet instant précis, il ne pensait guère à ce conflit intérieur.

Bruenor avait confirmé la présence de *Crocs de l'égide* au Valbise !

* * *

— Il doit s'agir de la même tempête qui nous a frappés non loin des Roches aux Goélands, estima Robillard, l'œil sur le mur noir qui barrait l'horizon à l'est, droit devant *l'Esprit follet de la mer*.

— Oui, mais plus dangereuse encore, précisa Deudermont. Elle a forcé au-dessus de l'eau.

Le soleil brillait encore sur eux, à six jours de navigation de Caerwich. Le capitaine estimait à huit jours le temps nécessaire pour atteindre les Moonshaes.

Les prémices d'un vent de face effleurèrent le visage de Deudermont : le premier souffle aimable annonçant les bourrasques qui les assailliraient bientôt.

— Bâbord toute ! cria le commandant au marin à la barre. Nous la contournerons par le nord, passerons donc les Moonshaes au nord, précisa-t-il tout bas pour que Robillard seul l'entende. Le trajet vers notre port d'attache en sera plus direct.

Le sorcier acquiesça. Il savait que le capitaine n'avait guère envie de mettre le cap au nord où le vent était moins régulier et les eaux plus agitées, plus froides, mais il comprenait bien que, vu la situation, ils n'avaient guère de choix. S'ils tentaient d'éviter la tempête par le sud, ils se retrouveraient non loin des Nélanthères, les îles Pirates, un endroit où *l'Esprit follet de la mer*, notoire épine dans le pied des gredins marins, ne voulait sûrement pas naviguer.

Ils iraient donc au nord pour contourner le mauvais temps, puis les Moonshaes. C'était du moins ce qu'ils espéraient ! À la

vue de ce mur de noirceur, fréquemment parcouru par la foudre, Robillard n'était pas sûr que leur vitesse y suffirait.

— Va donc emplir nos voiles de ton vent magique, lui ordonna Deudermont.

Le ton excessivement bas du capitaine indiquait qu'il partageait l'inquiétude du mage.

Robillard se rendit au bastingage de la poupe et s'assit, les jambes glissées sous la barrière, face au grand mât. Il leva la main gauche dans cette direction, fit appel aux pouvoirs de son anneau pour créer une rafale. Cet enchantement mineur, sur un temps limité, n'épuiserait certainement pas les pouvoirs de l'extraordinaire artefact, ce qui permettrait au sorcier de l'employer à plusieurs reprises pour emplir les voiles, lancer *l'Esprit follet de la mer* à pleine vitesse.

Mais ce ne fut pas suffisant. Le mur noir se referma sur le vaisseau, les vagues commencèrent à le faire danser et à changer sa course régulière en brusques soubresauts. Deudermont se retrouvait face à un pénible dilemme : ou bien il faisait amener la voilure et décidait de laisser le navire supporter la tempête, toute cargaison attachée, ou bien il tâchait désespérément de maintenir l'allure, de demeurer en bordure nord du mauvais temps.

— La chance puisse-t-elle nous accompagner ! pria le capitaine qui venait de trancher.

Il conserva la voilure hissée jusqu'à ce que, finalement, la tempête les engloutisse.

L'Esprit follet de la mer était un des vaisseaux les plus racés jamais construits, et son équipage trié sur le volet comptait des marins de premier ordre, sans compter deux puissants sorciers, et Drizzt, Catti-Brie, Guenhwyr. Son commandant se révélait un des plus expérimentés parmi les hommes voués à l'océan, un marin respecté tout le long de la côte des Épées pour son savoir-faire. Oui, *l'Esprit follet de la mer* disposait d'étonnantes atouts aux yeux des hommes, mais comme il paraissait à présent minuscule face à l'extraordinaire force brute de la nature ! Ils voulurent fuir, et, tel un chasseur plus astucieux que son gibier, la tempête les prit.

Des cordages claquèrent, le mât lui-même plia sous la

violence du vent. Robillard, aidé de Harkle Harpell, essaya de toutes ses forces de contrer les bourrasques, mais leur magie, même combinée, ne put sauver le grand mât. Une longue fissure y apparut verticalement ; la seule chose qui l'empêcha de se briser complètement fut la rupture de la vergue.

La voile claquait librement, fit tomber dans les flots en furie un homme alors dans le gréement. Drizzt réagit tout de suite : il cria pour appeler Guenhwyvar qu'il envoya par-dessus bord à la recherche du malheureux. La panthère n'hésita pas un instant, un tel sauvetage ne constituait pas une première. Rugissant sans discontinuer, elle plongea dans les eaux noires où elle disparut.

La pluie et la grêle s'abattaient sur eux, ainsi que des murs d'eau qui débordaient la proue. Le tonnerre éclatait partout autour du navire jeté dans tous les sens, et plus d'un éclair illumina la pointe des hauts mâts.

— J'aurais dû faire amener les voiles plus tôt ! s'écria Deudermont.

Il hurlait à pleins poumons, et pourtant Drizzt, qui se tenait juste à côté de lui, l'entendit à peine dans l'ululement du vent et le martèlement du tonnerre.

Le drow secoua la tête. Le vaisseau était presque démolé, la plupart des hommes d'équipage s'étaient réfugiés sous les ponts, l'*Esprit follet de la mer* semblait un jouet dérisoire ballotté par les eaux.

— C'est parce que tu as maintenu l'allure que nous sommes demeurés au bord de la tempête, assura d'une voix ferme Drizzt. Si tu avais fait stopper plus tôt, nous nous trouverions en son cœur, certainement perdus !

Le capitaine n'entendit ces paroles que par fragments, mais il saisit l'idée. Il posait une main reconnaissante sur l'épaule de son ami elfe noir quand, soudain, un mouvement brusque du vaisseau le fit voler, puis heurter rudement le bastingage. Il faillit passer par-dessus bord en même temps qu'une vague gigantesque faisait presque verser l'*Esprit follet de la mer*.

Drizzt fut près de lui en un instant. Les bracelets enchantés autour de ses chevilles, joints à son agilité naturelle, lui permirent de traverser le pont mouvant. Il aida le capitaine à se remettre debout, et les deux compagnons parvinrent

péniblement à l'écoutille.

Deudermont descendit en premier, le drow prit un instant pour s'assurer que tout le monde sur le pont avait rejoint la sécurité. Seul Robillard demeurait, bien calé, les cuisses contre le bastingage, en train de maudire à pleine voix la tempête et de jeter des contre-bourrasques magiques en plein dans le vent enragé. Le sorcier remarqua le regard de Drizzt et lui fit signe de partir, désignant en outre son anneau pour lui rappeler qu'il disposait de quoi se tirer d'affaire si besoin.

Dès qu'il eut débouché dans l'espace confiné sous le pont, l'elfe noir sortit la figurine de sa panthère. Il lui fallait espérer que Guenhwivar avait retrouvé le marin et le gardait entre ses pattes ; s'il attendait davantage, de toute façon, l'homme se noierait certainement.

— À la maison, Guenhwivar, dit-il à la statue.

Il comptait rappeler la panthère tout de suite pour savoir si l'homme avait été sauvé, mais une vague heurta violemment le vaisseau et la statuette vola dans l'obscurité. Drizzt, à quatre pattes, s'efforça de la repérer, en vain sur ce plancher trop encombré, dans l'obscurité trop profonde.

Dans le noir, l'équipage épouvanté n'avait pas moyen de savoir s'il s'agissait bien de la même tempête qui les avait déjà malmenés. Si tel était le cas, pas d'erreur, elle avait gagné en force, car, cette fois, *l'Esprit follet de la mer* remuait de partout. L'eau s'infiltrait sur les hommes par toutes les fissures du pont, et seul un écopage frénétique (bien coordonné et discipliné en dépit de l'obscurité et de la situation terrifiante) permit de garder le navire à flot. Cela dura plus de deux heures, deux atroces heures à vous retourner l'estomac, mais ce qu'avait déclaré Drizzt de l'intérêt d'avoir poursuivi la course le plus longtemps possible était exact : le vaisseau demeurait au bord de la tempête et non en son sein. Aucun bateau dans tous les Royaumes n'aurait survécu au plus fort de ce grain.

Puis tout se tut, mis à part des coups de tonnerre occasionnels qui se firent de plus en plus distants. *L'Esprit follet de la mer* gîtait sérieusement à bâbord, mais flottait.

Drizzt fut le premier remonté, Deudermont juste derrière lui. Les dégâts étaient considérables, surtout pour le grand mât.

— Peut-on réparer ? demanda l'elfe noir.

Le capitaine craignait que non.

— Pas sans trouver un port, répondit-il sans se donner la peine de rappeler que le plus proche devait se trouver à mille kilomètres de là.

Catti-Brie ne tarda pas à les rejoindre, avec la figurine d'onyx. Drizzt rappela immédiatement la panthère. Elle apparut sur le pont en compagnie d'un marin bien piteux.

— Voilà une histoire que tu pourras raconter plus tard à tes petits-enfants ! assura le capitaine à l'homme d'un ton guilleret, en lui tapant sur l'épaule. (Il tâchait de ménager le moral de l'équipage. L'autre acquiesça, l'air toujours penaud, tandis que deux de ses camarades l'aidaient à se remettre sur pied.) Quelle précieuse amie tu as ! ajouta Deudermont à l'adresse de Drizzt en désignant Guenhwyvar. Cet homme aurait été sans aucun doute perdu...

Le drow acquiesça, caressa le flanc musculeux du fauve. Il ne commettait pas la sottise de considérer cette compagne comme un bien acquis.

Catti-Brie observait son ami ; elle savait que sauver le marin avait été important aux yeux de l'elfe noir, pour des raisons allant au-delà de son altruisme naturel. Si l'homme s'était noyé, l'événement aurait ajouté à la culpabilité qui pesait sur les épaules de Drizzt Do'Urden : un de plus sacrifié au sombre passé du rôdeur !

Mais cela, heureusement, ne s'était pas produit, et on pensa un instant que l'*Esprit follet de la mer* avait gardé son équipage au complet. Toutefois, cette idée réconfortante fut battue en brèche un petit moment plus tard, quand Harkle arriva en sautillant et posa une question toute simple mais aux graves implications :

— Où est Robillard ?

Tous les yeux se tournèrent vers le bastingage de la poupe. Il avait cédé précisément à l'endroit où le drow avait aperçu le sorcier en dernier.

Drizzt crut que son cœur allait cesser de battre ; Catti-Brie se précipita à l'arrière pour scruter les eaux vides.

Deudermont, lui, n'eut pas l'air bouleversé.

— Le sorcier saura échapper à une tempête, affirma-t-il aux autres. Cela s'est déjà produit.

Le drow et la jeune femme comprirent que leur ami avait raison. Il était arrivé plusieurs fois que Robillard quitte le navire par magie pour aller assister à des réunions de sa guilde à Eauprofonde, même à des moments où ils voguaient à des centaines de kilomètres de leur port d'attache.

— Il ne peut pas se noyer ! les rassura le capitaine. Pas avec cet anneau qu'il a.

Cette affirmation acheva de les convaincre. Le joyau que portait Robillard venait du plan élémentaire de l'Eau. Il s'agissait d'un objet porteur d'un enchantement puissant qui conférait à son possesseur énormément de pouvoir sur l'élément liquide, quelle que soit la force d'une éventuelle tempête. Robillard avait certes pu se faire frapper par la foudre ou assommer par un débris, mais, plus vraisemblablement, le vent l'avait jeté dans l'océan où il avait employé sa magie pour sortir du mauvais temps bien avant l'*Esprit follet de la mer*.

Catti-Brie continua à regarder les flots ; Drizzt se joignit à elle.

Deudermont avait d'autres préoccupations, essentiellement celle de trouver un moyen de faire voguer son vaisseau jusqu'à un port sûr. Ils avaient survécu à la tempête, mais n'étaient pas tirés d'affaire pour autant.

Harkle observait le capitaine et considérait avec lui les dégâts infligés à la goélette. L'inquiétude de Deudermont paraissait justifiée ! Le mage se rendit discrètement dans sa cabine ; il cacha sa joie jusqu'à avoir atteint sa destination et s'y être enfermé. Puis, se frottant les mains avec un grand sourire, il sortit une sacoche de cuir.

Tout en jetant un coup d'œil autour de lui pour s'assurer qu'il était bien seul, Harkle ouvrit un livre enchanté qui constituait en fait l'un des composants de son nouveau sort – peut-être le plus puissant de tous ceux qu'il connaissait. La plupart des pages en étaient vierges. Quand le sorcier avait pour la première fois lancé la brume prédestinée, il n'y avait rien d'écrit dans le volume, mais à présent ses premiers feuillets constituaient un journal de bord relatant le trajet magique

qu'avait suivi le sorcier jusqu'à l'*Esprit follet de la mer*, ainsi que, constata Harkle avec plaisir, son séjour à bord. L'homme eut la surprise extraordinaire (il n'avait pas osé examiner le tome auparavant) de constater que le poème de la voyante aveugle y était également, mot pour mot.

La brume prédestinée était toujours active, Harkle en avait la preuve, puisque ni lui ni personne d'autre n'avait inscrit le moindre signe sur ce journal. L'enchantement permanent retracait les événements au fur et à mesure !

Ce sort dépassait les espérances de son auteur. Le mage ne savait pas combien de temps encore cela continuerait, mais, comprit-il, il était tombé là sur quelque chose de purement exceptionnel !... et qui nécessitait encore un petit coup de pouce. L'*Esprit follet de la mer* restait perdu en plein océan, incapable de se déplacer, mettant à l'arrêt la quête apparemment échue à Drizzt et Catti-Brie ainsi que, par association, Harkle lui-même. Le sorcier n'avait pas pour vertu dominante la patience ; il agita la main au-dessus de la première page blanche (la première de nombreuses autres) en psalmodiant doucement, puis sortit d'une bourse un peu de poussière de diamant dont il parsema quelques pincées sur cette surface vierge.

Rien ne se produisit.

Harkle continua pendant près d'une heure, mais, lorsqu'il sortit de la cabine, l'*Esprit follet de la mer* continuait à dériver sans but et à gîter.

Le sorcier frotta l'amorce de barbe sur son menton pas rasé. Apparemment, il lui faudrait encore travailler sur ce sort...

* * *

Robillard, debout sur l'eau mouvante, tapait impatiemment du pied.

— Où est passé ce gros bête ? demanda-t-il dans le vide.

Il faisait référence au monstre élémentaire d'eau qu'il avait appelé à son aide. Il avait envoyé la créature à la recherche de l'*Esprit follet de la mer*, mais cela faisait bien plusieurs minutes !

Enfin, l'étendue azur devant le sorcier forma un rouleau qui,

s'élevant, prit une forme vaguement humanoïde. Robillard lui gargouilla quelque chose ; il demandait à l'être, dans son langage aqueux, s'il avait trouvé le vaisseau.

Oui ! Le mage ordonna à l'élémentaire de l'y emmener. Le monstre tendit un bras énorme, d'aspect évidemment liquide, mais en fait nettement plus substantiel que n'importe quel autre fluide. Quand l'homme se fut confortablement installé, l'être fabuleux l'emporta à la vitesse d'une vague déferlante.

12

La brume prédestinée

L'équipage travailla tout l'après-midi, mais ils n'arrivaient pas à grand-chose au vu des dommages considérables subis par le navire. Ils pouvaient hisser la misaine, mais n'avaient pas de contrôle sur son orientation pour prendre le vent, et ne pouvaient pas davantage donner un cap au vaisseau.

Telle était la situation quand Catti-Brie, à la vigie, donna l'alerte. Deudermont et Drizzt se précipitèrent ensemble pour voir ce qui avait provoqué son cri d'alarme. Ils craignaient tous deux qu'il s'agisse d'un bateau pirate : en pareil cas, abîmé comme il l'était et sans l'aide de Robillard, l'*Esprit follet de la mer*, leur fier navire, devrait peut-être se rendre sans combattre !

Aucun pirate ne menaçait, mais, droit devant, apparaissait un rideau d'épais brouillard. Deudermont leva les yeux sur Catti-Brie qui, n'ayant aucune explication à offrir, se contenta de hausser les épaules. L'incident n'était pas normal avec un temps aussi clair – mis à part cette nuée isolée –, une température jusqu'alors constante.

— Qu'est-ce qui pourrait provoquer un tel brouillard ? demanda Drizzt au capitaine.

— Rien que je connaisse. À la rame ! cria-t-il à l'adresse de l'équipage. Essayez de mettre à la voile, aussi, il vaudrait mieux contourner ça. (Mais, quand Deudermont reporta son attention sur la mer devant eux, il vit que le drow secouait la tête, perplexe : le brouillard s'était déjà beaucoup approché. La nuée se déplaçait !) Il vient vers nous ! fit le capitaine suffoqué.

— Et vite, ajouta Drizzt.

C'est alors que l'elfe noir, grâce à son ouïe exceptionnelle, entendit glousser Harkle Harpell et sut avec certitude qu'ils se

trouvaient devant l'œuvre du sorcier. Il se retourna juste à temps pour le voir disparaître par l'écouille et le suivit. Mais il s'arrêta avant d'avoir atteint l'ouverture, car Deudermont, imité par de nombreux hommes d'équipage nerveux, avait poussé un cri.

Catti-Brie dévala le gréement jusqu'au pont.

— Que se passe-t-il ? demanda-t-elle d'une voix presque désespérée.

Ils entraient dans le voile gris. Le son de l'eau clapotante disparut, ainsi que toute sensation de mouvement. Les marins se blottissaient les uns contre les autres, beaucoup sortirent leurs armes comme s'ils s'attendaient à voir un ennemi quelconque les aborder, surgi de ce sombre brouillard.

Mais ce fut Guenhwyr qui donna à Drizzt un autre indice de la nature de l'événement : la panthère vint près de lui, les oreilles plaquées sur le crâne, exprimant par son attitude davantage de curiosité que de peur.

— C'est dimensionnel, nota le drow. (Deudermont lui jeta un coup d'œil intrigué.) Harkle a dû provoquer ce phénomène. Il emploie sa magie pour nous faire quitter le large.

Le visage du capitaine s'éclaira à cette idée, de même que celui de Catti-Brie — du moins jusqu'à ce qu'ils s'accordent un instant pour réfléchir à la personne responsable de leur tentative de sauvetage.

La jeune femme considéra l'épais brouillard. Tout d'un coup, dériver en pleine mer à bord d'un navire endommagé ne lui paraissait plus un tel désastre...

* * *

— Qu'est-ce que tu racontes ? rugit Robillard.

Il claqua furieusement des mains, traduisit sa question dans la langue aqueuse et gargouillante de l'élémentaire.

La réponse lui revint sans délai, et Robillard en connaissait suffisamment sur ce genre de créature pour comprendre qu'elle savait de quoi elle parlait. Le monstre avait d'ailleurs été plutôt coopératif, pour un élémentaire ; le sorcier ne pensait pas qu'il lui mentait.

L'Esprit follet de la mer avait disparu, s'était évanoui de la surface des eaux.

Robillard poussa un soupir de soulagement quand il entendit la phrase suivante de son étrange compagnon : le vaisseau n'avait pas sombré, mais avait dérivé *hors* de l'océan.

— Harkle Harpell, déduisit Robillard. Il les a fait aboutir à un port. Bravo !

Le sorcier réfléchit alors à sa propre situation, seul, loin de tout. Il ordonna à l'élémentaire de le transporter vers l'est, lui expliqua qu'il aurait besoin de lui jusqu'à l'aube. Puis il saisit son livre de sorts, un ouvrage extraordinaire relié cuir à l'épreuve de l'eau, et plaça son marque-page doré terminé par un gland à l'endroit où était inscrit l'enchantement de téléportation.

Ensuite, bien installé sur son élémentaire, il se détendit. Il avait besoin de sommeil pour rassembler ses forces, magiques et autres. La créature assurerait sa sécurité pour les heures à venir, et, au matin, il utiliserait son sort pour se transporter dans ses quartiers privés au siège de la guilde, à Eauprofonde. Oui, décida le sorcier, ces dernières semaines avaient été pénibles, lassantes, il avait bien mérité une petite permission revigorante à terre.

Deudermont n'aurait qu'à reprendre contact avec lui plus tard.

* * *

L'Esprit follet de la mer dériva dans un calme surnaturel pendant un bon moment, sans qu'on entende aucun bruit d'eau ou de vent. Le brouillard autour d'eux était si épais que Drizzt devait se pencher très bas sur le bastingage pour seulement distinguer les flots. Il n'osait pas tendre la main pour toucher ce liquide gris, ignorant ce que le sort de Harkle — s'il avait raison quant à l'origine du phénomène — pouvait faire au juste.

Finalement, ils entendirent un son d'éclaboussure, celui d'une vaguelette léchant la proue du navire. La nuée commença tout de suite après à se dissiper. On n'y voyait encore rien autour, mais chacun à bord sentait que l'environnement n'était

plus le même.

— L'odeur ! remarqua Catti-Brie, et chacun autour d'elle hocha la tête.

L'arôme salé, si intense qu'il vous laissait un goût permanent en bouche, avait disparu, remplacé par une fraîche senteur d'été, évocatrice d'arbres, de fleurs, et aussi de la fadeur d'une crique marécageuse. Les sons eux aussi avaient changé : le sifflement incessant, aigu, du vent, les claquements sourds de l'océan profond avaient fait place au doux clapotement d'ondes légères accompagné des trilles de...

— ... chants d'oiseaux ? s'étonna Drizzt.

Le brouillard s'en alla. L'équipage poussa à l'unisson un soupir de soulagement : ils étaient tout près de la terre ! Sur leur gauche s'élevait une petite île recouverte d'arbres, parsemée de belles demeures, avec en son centre un manoir. Un grand pont, devant *l'Esprit follet de la mer*, joignait l'île au rivage principal, près des quais d'une cité de bonne taille pourvue d'un mur d'enceinte. Derrière la ville, le sol s'élevait vers de hautes montagnes. Aucun marin ne pouvait manquer de repérer un paysage aussi marquant, pourtant Deudermont ne le reconnaissait pas. On voyait beaucoup de bateaux alentour, dont aucun ne dépassait franchement en taille les canots que la goélette transportait à sa poupe. Tous les équipages de ces barques, stupéfaits, considéraient le superbe voilier devant eux.

— Nous ne sommes pas à Eauprofonde, nota le capitaine, ni nulle part à proximité d'une cité que je connaisse.

Drizzt observait les alentours, étudiait la côte qui paraissait se refermer de tous côtés.

— Ce n'est pas la mer, répondit-il.

— Un lac ! supposa Catti-Brie.

Les trois amis s'entre-regardèrent un instant, puis crièrent à l'unisson :

— Harkle !

Le mage s'attendait à cette exclamation. Il surgit à quatre pattes de l'écouille et les rejoignit en sautillant, l'air ravi.

— Où sommes-nous ? voulut savoir Deudermont.

— Là où le destin a voulu nous envoyer ! indiqua Harkle, sibyllin, en agitant les bras.

Les amples manches de ses robes prirent leur envol.

— Je crois que tu vas devoir trouver mieux, déclara sèchement Catti-Brie.

Le sorcier haussa les épaules, rabattit ses bras.

— Je ne sais pas vraiment, bien sûr, reconnut-il. Le sort facilite le déplacement, et il n'agit pas au hasard, mais où exactement il nous a transportés, je ne saurais dire.

— Le sort ? répéta le capitaine.

— La brume prédestinée, répondit Drizzt, coupant l'herbe sous le pied au sorcier. Le même enchantement que celui qui t'a fait venir à nous.

Harkle acquiesça à chaque mot du drow, avec un grand sourire. Il rayonnait de fierté d'avoir si bien réussi son enchantement.

— Mais tu nous as collés dans un lac ! rugit Deudermont, furieux.

Le mage balbutia, en quête d'une réplique. Un appel venu des alentours coupa court à la discussion entre les amis :

— Hé ho, de l'*Esprit follet de la mer* !

Les quatre compagnons approchèrent du bastingage. Drizzt rabattit sa capuche sur sa tête. Il ignorait où ils se trouvaient, ainsi que l'accueil auquel ils pouvaient s'attendre, mais prévoyait un premier contact beaucoup moins chaleureux si ces hommes découvraient que le navire surgi de nulle part transportait un elfe noir.

Un bateau de pêche de bonne taille s'était placé bord à bord avec eux, ses six hommes d'équipage examinant gravement la goélette.

— Vous sortez d'une rude bataille ! estima un vieil homme à barbe grise qui semblait faire office de capitaine.

— Une tempête, rectifia Deudermont, la plus féroce que j'aie jamais vue. (Les six hommes échangèrent des regards dubitatifs. Ils avaient pris leur barque tous les jours depuis un mois et n'avaient vu aucune tempête !) Très loin d'ici, tâcha d'expliquer le capitaine en voyant leurs expressions.

— Loin, c'est-à-dire ? demanda le vieux à barbe grise en considérant le rivage qu'on distinguait entièrement de là où ils se trouvaient.

— Vous pouvez pas imaginer, répondit Catti-Brie, jetant un coup d'œil en biais à un Harkle rougissant.

— C'est où, votre port d'attache ? insista Barbe-Grise.

Deudermont écarta grand les bras.

— Nous sommes l'*Esprit follet de la mer*, d'Eaprofonde.

Cette fois, les expressions tournèrent carrément à la raillerie.

— Eaprofonde ? répéta le plus vieux.

— Serions-nous passés dans un autre monde ? chuchota Catti-Brie à Drizzt, lequel eut du mal à trouver une réponse rassurante convaincante, avec le rôle joué par Harkle Harpell dans l'histoire.

— Eaprofonde, répondit Deudermont d'un ton posé, grave, avec toute l'assurance qu'il put trouver.

— Vous vous trouvez bien loin de chez vous, capitaine, remarqua un autre homme. À presque deux mille kilomètres !

— Plus près de trois mille, rectifia Barbe-Grise.

— Et tout en terre ferme ! ajouta un autre en riant. Quoi, l'*Esprit follet de la mer* serait monté sur roues ?

Les six hommes se mirent à glousser, ainsi que plusieurs autres personnes sur d'autres bateaux qui s'approchaient pour obtenir des informations.

— Il faut des chevaux, aussi... j'aimerais bien les voir ! s'exclama quelqu'un sur une de ces embarcations, ce qui déclencha une autre vague d'hilarité.

Même Deudermont eut un sourire. Il se sentait soulagé qu'au moins son vaisseau, apparemment, se trouve toujours dans les Royaumes.

— C'est l'œuvre d'un sorcier, expliqua-t-il. Nous voguions dans la mer des Épées, à mille kilomètres au sud-ouest des Moonshaes, quand la tempête nous a trouvés et nous a laissés à la dérive. Notre mage... (Deudermont regarda Harkle.)... a jeté un sort pour nous ramener au port.

— Eh ben il a raté son coup ! s'esclaffa quelqu'un.

— En tout cas, il nous a éloignés du large où nous aurions sûrement péri, remarqua le capitaine quand les rires furent un peu calmés. Dites-moi, s'il vous plaît, mes braves marins, où sommes-nous ?

— Sur le lac Impesk, l'informa Barbe-Grise. (Puis, désignant

le rivage et la ville avec son mur d'enceinte :) Carradoon. (Ces noms ne disaient rien au capitaine.) Là, ce sont les Floconeigeuses, précisa l'homme en indiquant les montagnes.

— Le sud ! s'écria soudain Catti-Brie. (Tous les yeux se tournèrent vers elle.) On se trouve bien au sud d'Eaprofonde. Si, à partir de ce lac, on allait plus loin au sud, on arriverait à Bain Profond, puis au bief de Vilhon dans la mer Intérieure.

— Tout juste, confirma Barbe-Grise. Mais vous n'aurez jamais assez de fond pour faire voguer ce bateau jusqu'au lac de Shalane.

— Et à moins d'avoir des ailes, en plus de roues, vous ne passerez pas par-dessus les montagnes Fourchues ! renchérit l'homme à côté de lui.

L'humeur générale était déjà moins hilare : tous, sur l'*Esprit follet de la mer* ou à bord des autres bateaux, assimilaient peu à peu la gravité de la situation.

Deudermont laissa échapper un gros soupir, regarda Harkle, lequel se plongea dans la contemplation du pont à ses pieds.

— Nous nous inquiéterons plus tard de l'endroit où nous allons, remarqua-t-il. Pour l'heure, il nous faut réparer l'*Esprit follet de la mer*. (Il se tourna vers Barbe-Grise.) Je crains que votre lac n'ait pas assez de fond. Y a-t-il un mouillage quelque part où nous pourrions jeter l'ancre et entamer nos travaux ?

L'homme désigna l'île Carradoon où un grand quai semblait pointer droit sur la goélette.

— Mais le tirant est meilleur du côté nord de l'île, objecta le marin à côté de lui.

— Et puis ce quai est privé, remarqua un troisième.

— On obtiendra la permission d'y amarrer le navire, assura fermement Barbe-Grise.

— Nous n'arriverons pas facilement là-bas ! protesta Deudermont. Nous n'avons ni voiles ni gouvernail. Et vous imaginez bien que je ne connais pas ces eaux...

— Lancez-nous des cordages, capitaine...

— Deudermont. Capitaine Deudermont.

— Je m'appelle Terraducket, se présenta Barbe-Grise. Belle journée ! (Tout en parlant, il fit signe aux bateaux autour de lui, qui déjà s'affairaient autour de l'*Esprit follet de la mer* pour se

mettre en position.) Nous vous mènerons à quai, et Carradoon ne manque pas de charpentiers de marine pour vous aider, même pour votre mât... mais il va nous falloir dénicher un bien bel arbre pour le remplacer. Soyez-en sûrs, vous allez devoir vous acquitter d'un sacré paquet de récits de vos aventures sur la mer des Épées, si je connais bien mes compagnons !

— Oh, nous ne manquons pas d'histoires à raconter, lui assura le capitaine.

Les cordages furent lancés, la flotte de pêche s'aligna et entreprit de remorquer la goélette.

— La fraternité des gens de mer s'étend à ceux des lacs, nota Drizzt.

— On dirait bien, approuva Deudermont. Si nous avions à remplacer une partie de l'équipage, je saurais par où débuter mes recherches. (Le capitaine jeta un coup d'œil à Harkle qui restait le regard navré sur les planches du pont.) Tu as fait du bon travail, maître Harpell ! lui affirma-t-il. (Harkle leva les yeux sur lui, l'air déjà plus souriant). Nous allions périr dans ces eaux inconnues, si loin des Moonshaes, et maintenant nous vivrons !

— Mais sur un lac, rappela le sorcier.

Deudermont fit un geste pour écarter cette idée.

— Robillard finira bien par nous retrouver, et, à vous deux, je ne doute pas que vous trouviez le moyen de nous ramener à notre place. Pour l'heure, mon vaisseau et mon équipage sont en sécurité, voilà tout ce qui importe. Donc : bon travail !

Le mage rayonnait.

— Oui, mais pourquoi on est là ? ne put se retenir de demander Catti-Brie.

— La brume prédestinée, répondirent ensemble Drizzt et Harkle.

— Ce qui signifie qu'il se trouve ici un élément nécessaire, poursuivit ce dernier.

— Nécessaire à quoi ? s'étonna la jeune femme.

— Mais à notre quête, bien sûr ! Voilà tout ce dont il est question, non ? (Harkle regarda autour de lui comme s'il venait de tout expliquer, mais remarqua les visages perplexes autour de lui.) Avant la tempête, nous nous rendions à...

— ... Eauprofonde, rappela Deudermont. Ton sort ne nous en a pas vraiment rapprochés.

Le mage agita frénétiquement les mains.

— Non, pas du tout, objecta-t-il. Ce n'était pas Eauprofonde le véritable but, mais un prêtre – ou un sorcier – qu'on aurait trouvé à Eauprofonde.

— Alors tu penses que nous avons plus de chances de dénicher un jeteur de sorts disposant du pouvoir nécessaire ici que là-bas ? demanda Drizzt, incrédule. Dans cette petite ville si loin de chez nous ?

— Mon bon capitaine Terraducket ! héla le sorcier.

— Oui ?

La voix venait de plus loin qu'auparavant, parce que le bateau de pêche de l'homme avait rejoint la ligne des remorqueurs.

— Nous avons besoin d'un prêtre, annonça Harkle. Quelqu'un de puissant...

— Cadderly, l'interrompit Terraducket sans la moindre hésitation. Cadderly Bonaduce. Vous ne trouverez pas plus puissant prêtre dans tous les Royaumes !

L'homme semblait suprêmement satisfait, comme si ce Cadderly appartenait à tous les habitants de Carradoon.

Harkle jeta un regard tout aussi supérieur à ses amis.

— La brume prédestinée..., énonça-t-il.

— Et où pouvons-nous trouver Cadderly ? demanda Deudermont. À Carradoon ?

— Non, il vous faudra deux jours de marche dans les montagnes, jusqu'à un temple nommé l'Envol de l'Esprit.

Le capitaine considéra Harkle. Il ne doutait plus de la pertinence de son sort. Le mage fit claquer ses mains.

— La brume prédestinée ! répéta-t-il. Oh, et tout s'emboîte si bien ! ajouta-t-il, tout exalté, comme si une autre idée venait de surgir dans sa tête.

— Ça s'emboîte comme l'*Esprit follet de la mer* dans un lac, glissa Catti-Brie, moqueuse.

Harkle fit mine de ne pas l'entendre.

— Vous ne voyez pas ? demanda-t-il à la cantonade, tout agité, faisant de grands gestes avec ses bras comme un oiseau

prêt à prendre l'air. *L'Esprit follet de la mer*, l'Envol de l'Esprit : le mot « esprit » dans ces deux noms, un mot qui commence par « e ». Et les deux mots « brume prédestinée » se terminent par « e » aussi !

— Faut que j'aille dormir, grogna Catti-Brie.

— Et moi ! beugla le sorcier. (Drizzt lui jeta un regard intrigué.) Mon prénom, Harkle, se termine par un « e », tout comme « esprit » commence par un « e » ! expliqua le sorcier tout excité. (Puis il désigna du doigt Catti-Brie.) Catti-Brie Marteaudeguerre ! Ton nom et ton prénom se terminent par un « e », comme mon prénom, et le vaisseau s'appelle *l'Esprit*, comme le dernier mot du nom du temple ! Et toi...

Il pointait à présent son doigt sur Drizzt.

— Ça marche pas, assura la jeune femme.

— Ce n'est pas grave, assura le drow.

Deudermont se mordait les lèvres pour ne pas voler dans un éclat de rire incongru l'instant de gloire du sorcier.

— Oh, mais il y a bien quelque chose..., s'obstina Harkle, se parlant à lui-même davantage qu'aux autres. Il faut que j'explore les possibilités...

— Ben tiens, explore dans ta tête ! lui répliqua Catti-Brie. (Elle ajouta à mi-voix, pour que seuls Drizzt et Deudermont l'entendent :) T'as intérêt à prendre une bonne lampe avec toi, et un sac spéléo de nain...

Le drow et le capitaine eurent un hoquet.

— Mais oui ! s'écria soudain le sorcier en bondissant sur Drizzt.

Catti-Brie, surprise par le geste brusque, eut du mal à se retenir de frapper l'homme.

— Quoi encore ? demanda-t-elle, agressive.

— Do'Urden, bien sûr ! fit Harkle. Tu as toi aussi un « e » dans ton nom, Drizzt !

— Ça alors ! s'exclamèrent ensemble Drizzt et Deudermont, feignant l'intérêt.

La jeune femme poussa un grognement.

— Bien sûr, voyons..., poursuivit Harkle pour lui-même en commençant à s'éloigner. Oh, vraiment, je dois me pencher sur cette corrélation entre les « e »...

— Tant que tu t'en occupes, réfléchis à deux autres mots pleins de « e » ! le héla Catti-Brie.

Le sorcier, déjà à cent lieues de là, hocha distraitemment la tête et, en marmonnant, se dirigea vers les quartiers privés de Deudermont, dont il avait pris presque complètement possession.

— Quels mots pleins de « e » ? demanda le capitaine à la jeune femme.

— « Tête fêlée » ! répondirent ensemble les deux amis, ce qui provoqua le rire des quelques personnes alentour. Cependant, ni Drizzt, ni Catti-Brie, ni Deudermont — personne, en fait —, ne pouvait ignorer le fait que la « tête fêlée » avait selon toute vraisemblance sauvé *l'Esprit follet de la mer*, et les avait rapprochés du but de leur quête.

Troisième partie
De la nature du mal

Ils représentent les absous, au panthéon des archétypes : dieux du bien et démons maléfiques, à jamais engagés dans leur lutte pour l'âme des mortels. Le concept qui anime Lolth est celui du mal pur, celui de Mailikki le bien immaculé. Les deux s'opposent tels le noir et le blanc, et il n'existe pas d'ombre grise entre eux.

Ces concepts de bien et de mal sont donc absous, rigides. On ne peut justifier un acte porté par le mal, car le gris, l'entre-deux, n'existe pas. Une bonne action apporte certes, souvent, un avantage à celui qui l'a accomplie, mais c'est l'acte qui compte, la pureté de son intention. Les êtres de notre panthéon illustrent parfaitement cette idée, pourtant que dire des races mortelles, des êtres rationnels, humains, elfes et nains, gnomes, halfelins, gobelins ou géants ? Là, les choses deviennent moins claires, les absous se mêlent !

Pour beaucoup, l'équation reste simpliste : je suis un drow, les drows sont mauvais, je suis donc mauvais.

Ils ont tort. Car comment parler d'être rationnel sans libre arbitre ? Le mal n'existe pas davantage que le bien sans une volonté de l'accomplir. Il est exact que certaines espèces ou cultures, notamment chez les gobelins, comportent une propension au mal, tandis que d'autres, tels les elfes de la surface, penchent généralement vers le bien. Mais même dans ces deux groupes, que nombre de personnes considèrent comme particulièrement archétypaux, ce sont les intentions et les actions des individus particuliers, qui, en fin de compte, décident. J'ai connu un gobelin non porté au mal ; moi-même, un drow, je n'ai pas cédé à la pression de ma culture. Pourtant, peu de drows et peu de gobelins peuvent en dire autant, ce qui renforce les préjugés sur les deux espèces.

Les plus étonnantes et les plus divers restent les humains. C'est chez eux que les équations, les prévisions, s'embrouillent le plus, que seules les actions restent déchiffrables tandis que

l'intention demeure dissimulée, secrète. Aucune autre espèce que l'espèce humaine ne se révèle aussi douée pour arborer un masque de justification, pour se cacher sous un voile d'excuses, assurer de la pureté de ses intentions. Et aucune ne sait aussi bien y croire ! Combien de guerres ont fait rage, l'homme contre l'homme, avec les deux adversaires convaincus que leur dieu, un dieu du bien, était de leur côté, habitait leur cœur ?

Pourtant le bien ne relève pas d'une idée relative ! Ce qui est « bon » dans une culture donnée ne saurait être « mauvais » dans une autre. Je ne parle pas ici des mœurs ou de quelques coutumes sans importance, mais de la vertu qui, elle, est absolue.

Il doit en être ainsi : la vertu constitue la célébration de la vie, de l'amour, de l'ouverture aux autres et de la volonté de se diriger toujours vers le bien, vers le mieux. Elle se situe à l'opposé de l'orgueil, de l'envie, elle se nourrit de la volonté à partager notre bonheur, à nous réjouir des succès d'autrui. Elle n'a pas à s'expliquer, car elle représente l'essence de ce qui vit en chacun, en tous les cœurs. Si quelqu'un commet un acte mauvais, il peut toujours porter son masque ! Il ne parviendra pas à dissimuler la vérité absolue de ce qui gît, hideusement nu, au sein de son cœur.

Car il existe en chacun de nous un lieu où nous ne pouvons fuir cette vérité intérieure, où siège et nous juge la vertu. Reconnaître la vérité de nos actions revient à nous présenter devant cette cour de justice qui, au-delà de l'action, voit l'intention. L'intention n'autorise pas d'excuse fallacieuse.

Cadderly Bonaduce s'est rendu en ce lieu de toute son âme, s'y est livré aussi entièrement que quiconque de ma connaissance. Je vois cette grandeur en lui, j'en vois le résultat, l'Envol de l'Esprit, cet accomplissement humain majestueux et pourtant porteur d'une immense humilité.

Artémis Entreri s'y rendra lui aussi. Peut-être pas avant ses ultimes instants, mais il ira là-bas, comme chacun de nous finit par le faire. Quelle douleur ne ressentira-t-il pas en contemplant sans aucun voile la réalité de son existence vouée au mal ! Je souhaite qu'il parvienne bientôt en ce lieu, et non par un désir de vengeance – la vengeance est vaine. Mon vœu est qu'il aille

de lui-même en cet endroit, le plus intime de tous, au fond de son cœur, comprenne la vérité et, enfin, puisse s'amender. Il trouvera la joie dans son repentir, se sentira en accord avec lui-même, ce que ne peut lui apporter la vie qu'il mène.

Moi, je vais là-bas aussi souvent que je m'en sens capable, pour échapper au piège que constitue la justification hypocrite de mes actions. L'endroit est douloureux, on s'y dépouille entièrement, mais là seulement pouvons-nous grandir, approcher le bien ; là seulement, en ce lieu dénué de masque, avons-nous une chance de reconnaître la véritable nature de nos intentions, donc celle de nos actions. Là seulement, où la vertu siège et juge, naissent les héros.

Drizzt Do'Urdan

13

L'envol de l'esprit

Drizzt, Catti-Brie, Deudermont et Harkle traversèrent sans encombre Carradoon et s'engagèrent dans les Floconeigeuses. Le drow gardait sa capuche bien rabattue sur son visage, et tout le monde était si excité en ville par l'arrivée de la goélette qu'on ne prit pas vraiment garde au groupe qui s'éloignait.

Une fois passées les portes de la cité, le quatuor trouva un chemin aisé et sûr. Le rôdeur, de toute manière, faisait en sorte que le groupe évite tout danger potentiel, aussi ne rencontra-t-il aucun danger ni phénomène curieux.

Considérant ce par quoi il était passé au cours des semaines précédentes, chacun s'en réjouit.

Ils discutèrent tranquillement ; Drizzt, surtout, indiquait à ses compagnons comment percevoir la forêt autour d'eux : quels oiseaux allaient avec quels chants particuliers, combien de cerfs s'étaient allongés sur ces aiguilles de pin dans la clairière. De temps en temps, la discussion dérivait vers la quête en cours et le poème de la voyante aveugle, ce qui mettait le malheureux Harkle dans une situation très inconfortable. Il savait que ses compagnons passaient à côté d'indices parfois très importants révélés par les vers, car, grâce à son journal de bord, il avait pu soigneusement étudier le texte. Mais le sorcier ne savait pas jusqu'à quel point il pouvait intervenir. La brume prédestinée avait été conçue comme un sort entièrement passif, qui devait permettre à son auteur d'aider des événements dramatiques en cours à trouver leur conclusion, et d'en être témoin. Mais, s'il se mettait à y jouer un rôle actif en laissant un des participants examiner son document, ou en indiquant ce qu'il lui avait révélé, il risquait fort de détruire son enchantement !

Harkle pourrait certes, si le groupe devait combattre, user de

ses autres pouvoirs magiques pour aider ses amis, et rien ne l'empêchait de faire appel à son intuition, comme au cours de la discussion sur *l'Esprit follet de la mer*, quand tous étaient tombés d'accord sur le fait qu'ils avaient d'abord intérêt à consulter un sorcier ou un prêtre. Mais une intervention utilisant l'information donnée directement par les effets du sort risquait d'altérer l'avenir, de s'opposer à la marche du destin. Le sort du mage n'avait jamais été créé dans une telle intention. Il fallait prendre garde aux limites de la magie ; le malheureux Harkle ignorait jusqu'où il pouvait les pousser. Après quarante ans d'existence passés au milieu d'autres sorciers au moins aussi tête en l'air que lui, il ne connaissait que trop bien les résultats potentiellement désastreux d'une trop grande désinvolture !

Il laissait donc les trois autres bavarder à propos du poème, acquiesçait, approuvait systématiquement le consensus du moment, évitait toute question directe, même si ses haussements d'épaules réticents et ses marmonnements lui attiraient des regards intrigués.

Le chemin gravissait la montagne, mais la marche n'était jamais pénible, car il s'agissait d'un sentier bien marqué, fréquenté. Quand les quatre compagnons émergèrent du sombre sous-bois de la forêt d'altitude, aboutirent à un plateau herbu qui se prolongeait jusqu'au bord d'une abrupte falaise, ils comprirent pourquoi.

Drizzt Do'Urden, de même que Catti-Brie, avait pu admirer la splendeur de Castelmithral. Harkle Harpell, grâce à sa magie, avait de son côté visité nombre de lieux prestigieux, telle la Tour des Arcanes à Luskan. Deudermont avait navigué le long de la côte des Épées, d'Eauprofonde à l'exotique Portcalim. Mais aucun de ces endroits ne leur avait coupé le souffle comme l'édifice devant leurs yeux.

On l'appelait l'Envol de l'Esprit, et le nom convenait certes à merveille à cet immense temple – cette cathédrale – tout en tours fièrement dressées et en arcs-boutants, en gigantesques vitraux, où chaque gouttière aboutissait à une gargouille étonnante ! Le point le plus bas qu'atteignait le toit du bâtiment principal se situait à plus de trente mètres du sol, trois des

flèches dépassaient deux fois cette hauteur.

Le domaine des Baenre avait été plus vaste, évidemment, et la Tour des Arcanes constituait une création magique plus audacieuse. Mais de ce lieu émanait une solennité palpable, une impression de sacré, de révérence. La pierre de la cathédrale, dans les gris et les bruns, n'avait rien de remarquable, pourtant le fait même d'avoir employé ce matériau terre à terre donnait à l'ensemble de la construction une force qui emportait l'admiration. On avait l'impression que la cathédrale plongeait ses racines loin dans les montagnes, et que son chef élevé touchait aux cieux mêmes.

Une superbe mélodie, chantée d'une voix intense et douce, sortait du temple, puis ricochait sur ses pierres. Les compagnons mirent un moment à identifier le son comme une voix humaine, car le lieu semblait posséder une musique bien à lui.

Les environs immédiats de l'édifice ne se révélèrent pas moins spectaculaires. Une rangée d'arbres longeait une allée pavée qui menait à la grande porte du temple. Au-delà de cette ligne parfaitement droite, on apercevait une pelouse impeccable, drue, bordée de haies magnifiquement taillées et parsemée de superbes plates-bandes, une débauche de rouge, de rose, de mauve, de blanc. On voyait aussi des buissons sculptés représentant divers animaux des bois : un cerf, un ours, un immense lapin, un groupe d'écureuils.

Catti-Brie cilla à plusieurs reprises en repérant le jardinier, le nain le plus bizarre qu'elle, élevée par des nains, ait jamais vu. Elle donna un coup de coude discret à Drizzt, lui désigna le petit être. Les autres le remarquèrent alors. Le travailleur les aperçut et se dirigea en sautillant vers eux, un large sourire sur le visage.

Il avait la barbe verte – verte ! –, partagée longitudinalement et rabattue derrière ses grandes oreilles, puis rassemblée avec sa longue chevelure en une natte qui lui pendait jusqu'au milieu du dos. Il portait une tunique d'une fine étoffe, sans manches, d'un vert pâle, qui lui arrivait à mi-cuisse et laissait voir ses jambes torses, extraordinairement poilues et puissamment musclées. Ses grands pieds aussi apparaissaient bien à la vue ; seules les minces lanières de ses sandales ouvertes en dissimulaient un

peu.

Il approcha sans hésitation, débouchant sur le sentier pavé à une dizaine de mètres des quatre compagnons. Là, il s'arrêta dans une glissade, se mit deux doigts dans la bouche, regarda par-dessus son épaule et poussa un sifflement strident.

— Quoi ? répondit-on un instant plus tard.

Un deuxième nain, d'un aspect plus conforme à l'expérience des visiteurs, émergea de l'ombre de l'arbre le plus proche de la porte du temple. Celui-ci avait de larges épaules carrées et une barbe blonde. Habillé tout en brun, il portait une énorme hache liée dans son dos, et un casque orné de bois de cerf.

— J' t'ai dit qu' j'allais t'aider ! tonna le nain blond. Mais t'étais d'accord pour ma sieste !

Puis il remarqua le groupe de nouveaux venus, cessa immédiatement sa tirade et sautilla sur le chemin pavé en direction des visiteurs.

Celui à barbe verte rejoignit le premier les quatre amis. Sans prononcer un seul mot, il s'inclina ostensiblement, prit la main de Catti-Brie et y posa un baiser.

— Hé hé hé ! gloussa-t-il en rougissant.

Il se tourna ensuite vers Deudermont, vers Drizzt, vers...

Il revint à Drizzt, et là se pencha, se fit encore plus petit pour essayer de voir sous l'ombre de la capuche du drow, lequel lui facilita les choses en dégageant sa tête et en agitant son épaisse tignasse blanche. Les premières rencontres étaient toujours délicates pour l'elfe noir, surtout en un lieu si éloigné de ceux où on le connaissait et où on l'acceptait pour ce qu'il était.

— Hiiii ! grinça le nain.

— Un d' ces sales drows ! rugit Barbe-Blonde en se ruant sur le sentier.

Il dégagea en hâte sa hache. Drizzt n'éprouvait aucune surprise, et ses amis se sentaient davantage gênés qu'étonnés.

Barbe-Verte se contentait de sautiller sur place en montrant Drizzt du doigt, ce qui n'était guère dangereux, mais l'autre avait choisi de passer à l'action. Il leva son arme bien au-dessus de sa tête, fonça sur le drow comme un taureau furieux.

Drizzt attendit jusqu'au tout dernier moment, puis, utilisant ses bracelets magiques aux chevilles et ses prodigieux réflexes,

se contenta d'un pas de côté. Barbe-Blonde trébucha en passant devant lui, courut la tête la première dans l'arbre juste derrière l'elfe noir.

Barbe-Verte considéra son compagnon, puis Drizzt, et eut l'air un instant de vouloir lui aussi attaquer. Puis il revint à l'autre nain et remarqua que sa hache s'était plantée dans l'arbre. Il rejoignit son comparse, se campa sur ses petites jambes et donna à l'autre une bonne claque sur le côté de la tête.

— Un d' ces sales drows ! gronda Barbe-Blonde en ôtant une main du manche de l'arme qu'elle tenait pour dévier les gifles que Barbe-Verte lui portait sans discontinuer.

Il finit par dégager sa hache, mais, quand il fit face d'un bond aux visiteurs, il constata que trois parmi les quatre – l'elfe noir inclus – le considéraient, impassibles. La quatrième toutefois, la femme aux cheveux auburn, pointait sur lui un arc tendu et armé.

— Si on t'avait voulu mort, on t'aurait coupé en deux sans te réveiller de ta sieste, déclara-t-elle.

— Je ne cherche pas d'histoires, assura Drizzt. Je suis un rôdeur, ajouta-t-il, principalement pour le bénéfice de Barbe-Verte qui lui paraissait le plus raisonnable des deux. Quelqu'un de passionné par la forêt, tout comme toi.

— Mon frérot, il est druide, expliqua Barbe-Blonde en tâchant d'avoir l'air sûr de lui, ferme.

À vrai dire, pour l'instant, il semblait surtout gêné.

— Dourride ! appuya Barbe-Verte.

— Un druide nain ? s'étonna Catti-Brie. J'ai passé presque toute ma vie chez les nains, et j'avais jamais entendu parler d'un druide chez nous, pour sûr !

Les deux frères penchèrent la tête, surpris. Oui, cette jeune femme parlait effectivement avec un accent nain.

— De quels nains qu'on parle ? demanda Barbe-Blonde.

Catti-Brie baissa *Taulmaril*.

— Je m'appelle Catti-Brie, se présenta-t-elle, fille adoptive de Bruenor Marteaudeguerre, huitième roi de Castelmithral.

Les yeux des deux nains s'écarquillèrent, ils restèrent bouche bée. Ils scrutèrent intensément la jeune femme, s'entre-regardèrent, revinrent à Catti-Brie, puis se regardèrent encore.

Ils se heurtèrent carrément le front, sans se retenir – le son ne permettait pas d'en douter –, considérèrent de nouveau Catti-Brie.

— Hé ! beugla Barbe-Blonde en pointant un doigt courtaud vers le drow. J'ai entendu parler d' toi. T'es Drizzt Dudden !

— Drizzt Do'Urden, rectifia l'interpellé avec une courbette.

— Ouais, c'est ça, j'ai entendu parler d' toi. Moi c'est Ivan, Ivan Larmoire, et là c'est mon frérot, Pikel.

— Moi, l' frérot, confirma Barbe-Verte en passant son bras autour des épaules charpentées d'Ivan.

Lequel jeta un coup d'œil derrière lui, vers la profonde entaille qu'il avait infligée à l'arbre.

— Pardon pour l'hache, dit-il, j'avais jamais vu un drow. Vous v'nez voir la cathéd... cathéter... cathé... l'église, quoi ? supposa-t-il.

— Nous souhaitons rencontrer quelqu'un du nom de Cadderly Bonaduce, expliqua Deudermont. Je suis le capitaine Deudermont de l'*Esprit follet de la mer*, port d'attache Eauprofonde.

— Alors t'as navigué sur terre, remarqua carrément Ivan.

Deudermont, avant même que le nain commence à articuler son objection, avait levé la main pour la bloquer.

— Nous devons parler à Cadderly, affirma-t-il, d'une affaire des plus urgentes.

Pikel plaqua ses mains l'une contre l'autre, les posa contre sa tête penchée sur le côté, ferma les yeux, émit un ronflement.

— Cadderly, il fait sa sieste, expliqua son frère. Les p'tits, ils le fatiguent. On va aller voir Dame Danica et vous trouver quéqu' chose à manger. (Il adressa un clin d'œil à Catti-Brie.) L' frérot et moi, on veut en savoir plus sur Castelmithral ! On dit comme ça qu' c'est un vieux qui trône d'puis qu' Bruenor Marteaud'guerre est parti avec armes et bagages.

La jeune femme tenta de dissimuler son étonnement, et même hocha la tête comme si les paroles d'Ivan ne lui apportaient aucune information nouvelle. Elle jeta un coup d'œil à Drizzt qui n'en savait pas davantage. Bruenor était donc parti ? Tout d'un coup, les deux amis avaient grande envie de discuter autour d'une table avec les deux frères. L'entrevue avec

Cadderly pouvait attendre.

À l'intérieur, l'Envol de l'Esprit n'était pas moins majestueux, pas moins impressionnant que vu de dehors. Tous entrèrent dans la nef centrale de la cathédrale, si vaste que, malgré la bonne vingtaine de personnes qui y priaient, chacun des quatre compagnons aurait pu s'y croire seul. Tous sentirent fatalement leur regard s'élever, s'élever le long des superbes colonnes, passant plusieurs plates-formes bordées de statues peintes le long des parois, puis la lueur pénétrant dans l'édifice par les vitraux, pour parvenir à la voûte sculptée, plus de cinquante mètres au-dessus d'eux.

Quand il réussit enfin à arracher les visiteurs à la contemplation de cette splendeur, Ivan les mena par une porte de côté dans une série de pièces de dimensions plus normales. La conception du bâtiment, son ampleur et en même temps la finesse de ses détails, ne cessaient d'émerveiller les quatre amis. Pas une arche, pas un encadrement de porte qui ne soit pas décoré ! Une porte qu'ils passèrent était recouverte de runes et de sculptures, à tel point que Drizzt pensa qu'il aurait pu se tenir devant elle et l'étudier pendant des heures et des heures sans pour autant en distinguer tous les éléments ni déchiffrer tous les messages.

Ivan frappa un huis, attendit qu'on l'invite à entrer, puis il ouvrit la porte.

— Permettez-moi d' vous présenter Dame Danica Bonaduce, annonça-t-il solennellement en faisant signe au groupe de le suivre.

Ils entrèrent, Deudermont en tête, mais le capitaine s'arrêta net. Il avait failli se faire renverser par deux jeunes enfants, un garçon et une fille qui lui coupaient le chemin. En remarquant l'étranger, ils s'arrêtèrent dans une glissade. Le petit garçon, chevelure blonde et yeux en amande, ouvrit la bouche et pointa le doigt sur l'elfe noir.

— Je vous prie d'excuser mes enfants..., déclara une femme depuis l'autre côté de la pièce.

— Il n'y a pas d'offense, assura Drizzt.

Il plia le genou et fit signe aux petits de venir. Ils s'entre-regardèrent pour s'encourager, puis avancèrent prudemment

vers le drow. Le garçon osa tendre la main et toucher la peau ébène de son visage, puis il considéra ses propres doigts, comme pour vérifier si de la couleur avait déteint dessus.

— Pas de noir, maman ! révéla-t-il, les yeux sur la jeune femme, tendant sa main. Pas de noir.

— Hé hé ! gloussa Pikel derrière.

— Fais sortir les morveux ! lui chuchota Ivan.

Pikel passa à l'avant du groupe pour que les enfants puissent le voir, et leur visage s'illumina sur-le-champ. Le nain enfonça un pouce dans chacune de ses oreilles, agita les doigts.

— Houuuu ! crièrent à l'unisson les deux petits avant de poursuivre « Tonton Pike » hors de la salle.

— Tu d'vrais t'inquiéter de c' que l' frerot leur apprend, reprocha Ivan à Danica qui, dans un rire, se leva de son siège pour accueillir les visiteurs.

— Un ami tel que Pikel ne peut faire que le plus grand bien aux jumeaux, assura-t-elle. Ivan aussi compte beaucoup pour eux, ajouta-t-elle gentiment.

Le nain soi-disant dur comme l'acier rougit de plaisir.

À la seule vue de la démarche de la femme quand elle traversa la pièce — légère, silencieuse, chaque pas parfait d'équilibre —, Drizzt comprit qu'il s'agissait d'une guerrière. Elle était menue, mesurait quelques centimètres de moins que Catti-Brie et ne dépassait sûrement pas les cinquante-cinq kilos, mais chacun de ses muscles nettement dessiné se mouvait en harmonie avec les autres. Ses yeux étaient encore plus exotiques que ceux de ses enfants, en amande, d'un brun intense, lumineux, vivant. Ses cheveux d'un blond chaud, aussi drus que la chevelure blanche du drow, sautillaient joyeusement autour de ses épaules, comme si par eux s'échappait un trop-plein d'énergie.

Drizzt fit passer son regard de Danica à Catti-Brie, et vit dans les deux femmes une ressemblance non physique, mais de tempérament.

— J' te présente Drizzt Dudden, commença Ivan en ôtant son casque à bois de cerf, Catti-Brie, fille de Bruenor, de Castelmithral, le capitaine Deudermont de l'*Esprit follet d' la mer*, port d'attache Eauprofonde, et... (Le nain à barbe blonde

s'arrêta, jeta un coup d'œil intrigué au sorcier malingre...)... c'est quoi qu' t'as dit qu' c'était, ton nom ? demanda-t-il.

— Harpell Harkle... heu, Harkle Harpell, balbutia le sorcier, manifestement ensorcelé par Danica. De Longueselle.

Danica hocha la tête.

— Belle journée, dit-elle à chacun des amis, en terminant par le drow.

— Drizzt Do'Urden, corrigea celui-ci.

La femme eut un sourire.

— Ils veulent parler à Cadderly, indiqua Ivan.

Danica acquiesça.

— Va le réveiller, demanda-t-elle. (Elle serrait toujours la main de Drizzt.) Il ne voudrait sûrement pas rater l'occasion de rencontrer d'aussi prestigieux visiteurs !

Le nain s'éloigna en sautillant dans le couloir.

— Tu as entendu parler de nous ? demanda Catti-Brie.

L'hôtesse des quatre amis la regarda et sourit.

— Votre réputation vous précède ! assura-t-elle. Nous avons entendu parler de Bruenor Marteaudeguerre et de la reconquête de Castelmithral.

— De la guerre contre les elfes noirs ? s'enquit Drizzt.

Danica acquiesça encore.

— Plus ou moins. J'espère qu'avant votre départ vous trouverez le temps de nous relater ce récit dans son entier.

— Et qu'est-ce que tu sais du départ de Bruenor ? lança carrément Catti-Brie.

— Cadderly en connaît davantage que moi à ce sujet, mais j'ai entendu dire que Bruenor avait remis son trône reconquis à un de ses ancêtres.

— Gandalug Marteaudeguerre, supposa Drizzt.

— Oui, c'est ce qu'on dit. Mais où est parti le roi avec deux cents de ses fidèles, je n'en sais rien.

Drizzt et Catti-Brie échangèrent un regard. Ils pensaient avoir une idée de l'endroit où avait pu se rendre Bruenor.

C'est alors qu'Ivan revint, accompagné d'un homme très âgé, mais vivace, vêtu d'une tunique de peau blanche et d'un pantalon assorti, une cape légère de soie bleue sur les épaules. Il portait un chapeau à large rebord, bleu avec un ruban rouge au

milieu duquel un joyau de porcelaine et d'or représentait une chandelle brûlant au-dessus d'un œil. Les quatre compagnons reconnurent le symbole de Dénéïr, dieu de l'Art et de la Littérature.

L'homme de taille moyenne – un mètre quatre-vingts environ – paraissait bien musclé, en dépit de son grand âge. Ses cheveux (ce qu'il en restait) étaient, pour l'essentiel, couleur argent, avec une touche de brun. Quelque chose dans son aspect sembla décalé aux visiteurs. Drizzt finit par identifier ce qu'il y avait d'insolite chez lui : ses yeux gris étonnantes, pleins d'énergie. Les yeux d'un homme bien plus jeune.

— Je m'appelle Cadderly, se présenta leur hôte sur un ton chaleureux, avec une modeste courbette. Bienvenue à l'Envol de l'Esprit, demeure de Dénéïr, d'Oghma, de tous les dieux du Bien. Connaissez-vous ma femme, Danica ?

Catti-Brie regarda tour à tour le vieillard et son épouse, à peine plus âgée, certainement, qu'elle-même. Elle n'avait pas dû atteindre la trentaine.

— Et pis tes jumeaux ! ajouta Ivan avec une grimace d'amusement, l'œil sur Catti-Brie qui considérait Danica.

Drizzt, toujours psychologue, ainsi que Deudermont eurent l'impression que le nain avait l'habitude de voir les gens étonnés à cette présentation de leurs hôtes. Ils se mirent à soupçonner l'âge apparent de Cadderly de n'être pas réel.

— Bien sûr, les jumeaux, approuva celui-ci en secouant la tête. (Il ne put retenir un grand sourire à la seule pensée de sa turbulente progéniture. Puis le prêtre observateur étudia les expressions de ses visiteurs, appréciant le fait qu'ils se retiennent par politesse de poser les questions qui leur venaient à l'esprit.) Vingt-neuf, remarqua-t-il comme en passant. J'ai vingt-neuf ans.

— Trente dans deux s'maines, précisa Ivan. Mais tu les fais pas, on t' donnerait à peine cent six !

— La tâche colossale d'édifier la cathédrale a causé ce vieillissement, expliqua Danica. (Sa voix posée ne laissait qu'à peine entrevoir une touche de chagrin, de colère.) Cadderly a consacré à cet endroit sa force vitale. Il l'a décidé pour la gloire de son dieu...

Drizzt observa avec attention, longuement, cette jeune femme, guerrière émérite, et comprit que la décision de Cadderly l'avait obligée elle aussi à sacrifier beaucoup. Il sentait une colère en elle, mais profondément enfouie sous son amour pour cet homme, son admiration pour ce qu'il avait donné sans compter.

Catti-Brie ne manquait aucune de ces fines nuances. Elle avait perdu son amour, et ressentait une profonde sympathie pour Danica, mais se rendait compte en même temps que la jeune femme n'en voudrait sûrement pas : après avoir entendu ces quelques phrases, en présence de ce couple, entre les murs de cette preuve étonnante de la foi de Cadderly, Catti-Brie comprenait qu'offrir ses condoléances à l'épouse ne ferait que dénigrer son sacrifice, réduire à peu de choses ce pour quoi l'homme avait donné des années de sa vie.

Les regards des deux femmes se croisèrent, les yeux en amande de Danica et ceux, immenses, de Catti-Brie, d'un bleu royal. L'amie de Drizzt avait envie de dire : « Au moins tu as ses enfants près de toi », d'expliquer à son hôtesse l'absolu de son propre deuil, car Wulfgar était mort avant...

Avant tant de ce qu'on pouvait espérer, pensa-t-elle.

Elle poussa un soupir.

Danica savait ce qu'avait vécu Catti-Brie, et, par ce seul long regard échangé avec elle, elle sut et apprécia le poids que portait l'autre femme dans son cœur.

Les huit personnages (Pikel était vite revenu en indiquant que les enfants s'étaient endormis dans le jardin et que des prêtres gardaient l'œil sur eux) passèrent les deux heures suivantes à échanger le récit de leurs aventures. Drizzt et Cadderly en avaient vécu énormément de même nature, et cela les rapprocha vite. Ils avaient tous deux affronté un dragon rouge – et survécu –, surmonté le poids de leur passé. Ils s'entendaient à merveille, de même que Danica et Catti-Brie ; les deux frères nains, qui avaient tant envie d'en apprendre davantage sur Castelmithral, eurent de ce fait du mal à se joindre à la conversation entre les deux femmes ou entre Drizzt et Cadderly. Ils y renoncèrent peu à peu, et s'intéressèrent à Harkle, lequel s'était lui aussi rendu à Castelmithral et avait pris

part à la guerre contre les drows. Le sorcier se révéla un excellent conteur, il animait même ses récits d'un peu de prestidigitation.

Deudermont se retrouva quelque peu exclu de la réunion. La mer comme son vaisseau lui manquaient ; il lui tardait de le mettre de nouveau à la voile au sortir d'Eaprofonde pour aller traquer les pirates au large...

La discussion aurait pu durer tout l'après-midi si un prêtre n'avait frappé à la porte pour informer Danica que les enfants s'étaient réveillés. La jeune femme voulut sortir avec les Larmoire, mais Drizzt l'arrêta, sortit la figurine de la panthère et appela Guenhwvar.

Ce qui fit bondir Ivan ! Pikel, lui, poussa un cri strident, mais de pure joie : le druide nain était ravi de faire la connaissance d'une créature aussi magnifique, fût-elle capable de lui lacérer le visage d'un simple geste.

— Les jumeaux adoreront passer du temps avec Guenhwvar, assura le drow.

Le grand fauve sortait tranquillement de la pièce, Pikel juste derrière lui, accroché à sa queue pour se faire haler.

— Pas tant qu' le frérot, estima Ivan, encore un peu secoué.

Danica faillit s'inquiéter à haute voix de la sécurité de ses enfants (c'était bien naturel), mais préféra s'abstenir. Elle comprenait que, s'il n'avait pas eu entière confiance en la panthère, Drizzt ne l'aurait jamais fait venir. Elle sourit, s'inclina aimablement, puis sortit avec Ivan. Catti-Brie l'aurait volontiers accompagnée, mais la posture de son ami drow, soudain quelque peu compassée, lui indiquait que l'heure était venue de parler affaires.

— Vous n'avez pas marché jusqu'ici dans la seule intention de narrer vos aventures, si passionnantes puissent-elles être, supposa Cadderly.

Il s'assit bien droit, croisa les mains sur la table, s'apprêta à écouter le conte le plus fascinant que ces visiteurs avaient à relater.

Deudermont expliqua toute l'histoire, Drizzt et Catti-Brie intervenant ponctuellement quand ils l'estimaient nécessaire, et Harkle animant le tout de remarques qui, pour autant que les

quatre autres puissent en juger, n'avaient aucun rapport avec la question.

Cadderly confirma qu'il avait lu des contes sur Caerwich et sa voyante aveugle.

— Elle parle par énigmes, il ne faut pas se fier aux apparences, avertit-il.

— C'est bien ce qu'on nous a dit, approuva le capitaine. Mais mes amis ne peuvent écarter cette énigme-ci.

— Si la voyante a dit la vérité, un ami perdu depuis longtemps, mon père, Zaknafein, se trouve dans les griffes d'un être maléfique, précisa Drizzt. Une servante de Lolth, ou une Mère Matrone peut-être, une dirigeante des grandes Maisons de Menzoberranzan.

Harkle se mordit férolement la lèvre. Il savait que le drow se fourvoyait, pourtant il ne devait pas perdre de vue les limites de son sort. Il avait lu une bonne vingtaine de fois le poème de la voyante aveugle, vers par vers, jusqu'à le connaître par cœur. Révéler l'information qu'il avait en tête dépasserait à coup sûr les bornes de l'enchantement ! La brume prédestinée aidait à faire advenir ce qui devait advenir, mais, si le sorcier faisait activement usage de l'information qu'elle lui avait fournie, il pourrait se retrouver à modifier le cours des événements. Le résultat final, désastre ou au contraire fin plus heureuse, il ne pouvait le prévoir.

Cadderly acquiesça. Le raisonnement de Drizzt lui paraissait sain, mais il se demandait quel pouvait être son rôle dans tout ceci. Qu'attendait-on de lui ?

— Oui, ce doit être une des suivantes de la déesse, reprit le drow. Un être des Abysses, hors de notre plan d'existence.

— Ah, tu souhaites que j'use de mes pouvoirs pour confirmer cette hypothèse, supposa Cadderly, voire pour invoquer la bête en question, afin que tu puisses négocier l'âme de ton père, ou combattre pour elle...

— Je comprends bien ce qu'implique une telle requête, annonça Drizzt d'un ton ferme. Un yochlol est une créature très puissante...

— J'ai appris depuis longtemps à ne pas craindre le mal, déclara posément Cadderly.

— Nous avons de l'or..., proposa Deudermont.

Il pensait que le prix se révélerait élevé. Drizzt, lui, y voyait plus clair : le peu de temps qu'il avait passé en compagnie de Cadderly lui avait suffi à connaître le cœur de l'homme, ses motivations. Le prêtre refuserait tout paiement. La réplique de Cadderly ne le surprit en rien :

— Sauver une âme me suffit.

14

Un sorcier bien embarrassé

— Où est Deudermont ? demanda Catti-Brie à Harkle quand il entra en trébuchant dans la petite pièce isolée où la jeune femme s'était assise en compagnie de Drizzt.

— Oh, dans le coin, pas loin, répondit le sorcier, toujours distract.

Les deux chaises de la salle se trouvaient devant une grande fenêtre qui offrait une vue superbe sur les Floconeigeuses. Les deux amis y avaient pris place de sorte à pouvoir se parler plus ou moins face à face en admirant le paysage. L'elfe noir gardait une posture détendue, les pieds sur le large appui de fenêtre. Harkle considéra un petit instant le tableau, puis parut prendre une décision ; il se plaça entre Catti-Brie et Drizzt, fit signe à ce dernier d'ôter ses pieds puis sauta pour s'asseoir à leur place.

— Ben voyons, joins-toi à nous ! prononça une Catti-Brie visiblement moqueuse.

Visiblement pour Drizzt, du moins. Harkle réagit par un sourire un peu bête.

— Vous discutiez du poème, évidemment, supposa le sorcier. (C'était plus ou moins exact. Les deux amis parlaient également du départ de Bruenor de Castelmithral.) Oui, bien sûr. C'est pour cela que je suis venu.

— Aurais-tu retrouvé d'autres vers ? demanda Drizzt qui n'y comptait pas vraiment.

Le drow aimait bien Harkle, mais s'était résigné à ne pas attendre trop de ce sorcier. Lui et tous ceux de sa famille étaient imprévisibles, souvent d'une aide précieuse, comme lors du combat pour Castelmithral, mais en d'autres occasions davantage une gêne qu'un appui.

Le mage perçut bien le scepticisme de l'elfe noir, et eut envie,

à cet instant, de prouver de quoi il était capable ! Il aurait bien voulu révéler à Drizzt toute l'information que lui avait donnée son journal magique, réciter mot à mot les vers fatidiques, tels que la voyante les avait prononcés. Mais il ravalà ses paroles, car il craignait les conséquences qu'entraînerait la violation des limites de son sort.

— On se demandait s'il s'agissait pas d'une Baenre, indiqua Catti-Brie. Enfin, de celle qui a ses fesses en ce moment sur le trône Baenre. « Il fut donné à Lolth, et puis Lolth l'a cédé. » Voilà ce qu'elle a dit, et à qui d'autre qu'à la dirigeante Baenre Lolth ferait un tel présent ?

Harkle hochà la tête, laissant Drizzt donner à son tour son avis. Il pensait que les deux amis s'égaraien.

— Catti-Brie pense à une Baenre, mais la voyante a parlé des Abysses, rappela le drow. Voilà pourquoi je pense à une suivante de Lolth.

Le sorcier se mordit méchamment la lèvre, acquiesça à contrecœur.

— Cadderly a un informateur dans les Abysses, ajouta la jeune femme. Un diablotin, quelque chose comme ça. Il va invoquer le bestiau et tâcher de nous trouver un nom.

— Mais je crains que ma route..., commença Drizzt.

— *Notre* route, rectifia Catti-Brie d'un ton sans réplique.

Le drow dut céder :

— Je crains que notre route nous mène une fois de plus à Menzoberranzan, soupira-t-il.

Il ne voulait pas retourner là-bas, c'était clair, mais il apparaissait tout aussi clairement que le rôdeur n'hésiterait pas à foncer bille en tête dans cette cité maudite pour sauver un ami.

— Pourquoi là-bas ? demanda Harkle d'une voix très agitée.

Il voyait où le poème de la voyante avait mené Drizzt, et savait aussi que le second vers de ce poème, celui qui parlait du spectre de son père, avait évoqué au rôdeur Menzoberranzan comme origine de toute l'affaire. On trouvait dans le texte des références à cette ville, mais un mot en particulier inclinait le sorcier à penser qu'elle ne devait pas constituer le véritable but du voyage.

— On en a déjà discuté, répondit le drow. Il semble bien que ce soit Menzoberranzan au bout de la « nuit sans fin » dont a parlé la voyante.

— Ainsi tu penses qu'il s'agit d'une suivante de la déesse ? insista Harkle auprès de Drizzt. (Le drow acquiesça vaguement tout en haussant les épaules.) Toi, tu es d'accord ? demanda-t-il à Catti-Brie.

— Ça se pourrait bien. Ou une Mère Matrone. Je pencherais plutôt par là.

— Mais ces suivantes, ce sont des femelles, non ?

La question de Harkle paraissait sans intérêt.

— Tous les sbires de haut rang de Lolth sont femelles, confirma Catti-Brie. C'est bien pour ça qu'on rigole pas avec la Reine Araignée ! ajouta-t-elle avec un clin d'œil, pour alléger la discussion.

— De même que les Mères Matrones, bien sûr, poursuivit le sorcier.

Drizzt jeta un coup d'œil à son amie. Aucun d'eux ne voyait vraiment où leur compagnon sibyllin voulait en venir.

Harkle, soudain, agita les bras. Il semblait sur le point d'éclater. Il sauta de son perchoir et faillit renverser Drizzt.

— Mais elle a dit *il* ! s'écria le sorcier exaspéré. Cette harpie aveugle a dit *il* ! « Il te traque toujours sans retard, te hait de tout son être au séjour éternel. » (Harkle se tut, laissa échapper un grand soupir énervé. Un sifflement retentit, une volute de fumée grise commença à flotter, issue d'une poche de ses robes.) Oh, par les dieux ! gémit-il. (Drizzt et Catti-Brie se levèrent d'un bond, davantage bouleversés par la révélation de leur compagnon que par ce déploiement fuligineux.) Quel ennemi, Drizzt ? insista désespérément Harkle qui se voyait tout d'un coup pressé par le temps.

— *Il*, répétait Catti-Brie. (Elle fouillait dans sa mémoire.) Jarlaxle ?

— « La créature acharnée, au mal vouée », lui rappela le sorcier.

— Il ne s'agit pas du mercenaire, alors, estima Drizzt. (Il en était arrivé à la conclusion qu'on pouvait trouver bien pire que Jarlaxle.) Berg'inyon Baenre, peut-être. Il me hait depuis

l'époque de l'Académie !

— Réfléchissez, enfin ! Vite ! cria Harkle tandis qu'un gros panache de fumée surgissait de sa poche.

— Qu'est-ce que tu brûles, là ? demanda Catti-Brie d'un ton péremptoire.

Elle voulut faire pivoter le sorcier, mais, à sa surprise horrifiée, sa main passa à travers le corps devenu soudain spectral !

— Peu importe ! l'interrompit sèchement Harkle. Réfléchis, Drizzt Do'Urden. Quel ennemi as-tu, voué au mal, qui se complaît dans les Abysses, te hait de tout son être, qui veut que tu l'en sortes ? (La voix du sorcier parut s'éteindre en même temps que lui s'effaçait.) J'ai passé les limites de mon sort, essaya-t-il d'expliquer à ses deux compagnons horrifiés, je dois vous quitter, j'en ai peur, je me retrouve exclu... (Mais il retrouva un ton percutant pour prononcer ces derniers mots :) Quel monstre, Drizzt ? Quel ennemi ?

Et puis il disparut, tout bonnement. Catti-Brie et Drizzt, restés seuls, échangeaient dans la petite pièce des regards vides.

Cette dernière exhortation, juste avant l'évanouissement du sorcier, rappela à Drizzt un épisode de sa vie où il avait entendu un cri perdu dans une distance surnaturelle.

— Errtu, chuchota le drow, stupéfait.

Il secoua la tête en prononçant ce nom soudain si évident. Malgré le raisonnement de Harkle, qui paraissait inattaquable, la réponse ne semblait pas faire sens pour le drow, pas dans le contexte du poème.

— Errtu..., répéta Catti-Brie. Pour sûr qu'il « te hait de tout son être », et Lolth doit le connaître, au moins de nom.

Le drow secoua la tête.

— Ce n'est pas possible. Je n'ai jamais rencontré ce tanar'ri à Menzoberranzan, et c'est ce qu'a dit la voyante aveugle.

La jeune femme réfléchit un moment.

— Mais elle n'a pas parlé de Menzoberranzan, en fait, fit-elle remarquer. Pas une seule fois.

— « En ton premier foyer »..., récita Drizzt.

Mais soudain les mots parurent l'étrangler, car il comprenait qu'il avait pu mal les interpréter. Catti-Brie discernait la même

chose.

— T'as jamais appelé cet endroit ton foyer ! fit-elle. Tu m'as souvent dit que pour toi, le premier foyer, c'était...

— ... Valbise, compléta Drizzt.

— Et c'est bien là que t'as rencontré Errtu, que tu t'en es fait un ennemi, poursuivit la jeune femme.

Harkle Harpell, en cet instant, paraissait aux deux amis un parangon de sagesse !

Le visage du drow se crispa. Il se rappelait fort bien la puissance mauvaise du balor maléfique. Le rôdeur souffrait d'imaginer Zaknafein dans les griffes d'Errtu.

* * *

Harkle Harpell souleva la tête de son immense bureau, s'étira, bâilla largement.

— Ah, oui, dit-il en reconnaissant la masse de parchemins étalée sur le meuble devant lui. Je travaillais sur mon sort... (Il tria les documents dispersés, les étudia de plus près.) Mon tout nouveau sort ! s'écria-t-il, ravi. J'ai fini par compléter la brume prédestinée ! Quel moment exaltant, quelle belle journée !

Il bondit de sa chaise, tournoya par toute la pièce, et ses amples robes tournaient avec lui, s'envolaient. Après des mois passés en recherches épuisantes, voilà qu'il avait terminé son nouvel enchantement ! Les perspectives offertes faisaient tourner la tête à Harkle. Peut-être la brume prédestinée l'emmènerait-elle jusqu'au Calimshan où il vivrait force aventures auprès d'un pacha, ou bien dans le grand désert de l'Anauroch, voire jusqu'aux terres perdues de la Vaasie... Oh oui, il serait ravi d'aller en Vaasie, ou dans les rudes montagnes des Galènes !

— Il faut que je me renseigne sur les montagnes des Galènes, que je les aie bien présentes à l'esprit quand je jetterai mon sort, décida le sorcier. Oui, c'est ça qu'il faut faire !

Il claqua des doigts puis se précipita vers son bureau, classa avec le plus grand soin les nombreux parchemins notant l'enchantement compliqué, très long, avant de les ranger dans un tiroir. Puis il se rua dehors, vers la bibliothèque de la

Demeure au Lierre où il pourrait en apprendre davantage sur la Vaasie et la Damarie voisine, ainsi que les fameuses Terres héliotropes. Il était si exalté qu'il en avait du mal à ne pas trébucher à chaque pas, impatient de jeter pour la première fois, croyait-il, ce nouveau sort qui lui avait demandé des mois de labeur.

Car il ne conservait aucun souvenir de la véritable première fois ! Les dernières semaines écoulées avaient été éradiquées de son esprit d'une manière aussi absolue que l'était la blancheur des pages du journal enchanté qui allait avec le sort. Pour ce qu'en savait Harkle, Drizzt et Catti-Brie voguaient au large d'Eaprofonde dans un vaisseau chasseur de pirates dont il ne connaissait pas le nom.

* * *

Drizzt se tenait près de Cadderly dans une salle carrée, dépourvue de meubles et pourtant superbement décorée. Les murs en étaient de pierre noire polie, nus, mis à part les quatre torchères de fer forgé qu'on avait placées au centre exact de chaque paroi. Les torches à l'intérieur ne brûlaient pas, du moins pas au sens habituel : elles étaient faites d'un métal noir, non de bois, chacune surmontée d'une boule de cristal. La lumière venait de ces sphères – Cadderly semblait être en mesure de lui donner la teinte qu'il voulait. Pour l'heure, de l'une des torches émanait une lueur rouge, d'une autre du jaune et des deux dernières du vert, ce qui donnait au total une étrange texture lumineuse, du relief, différentes nuances dont certaines paraissaient pénétrer plus profond que d'autres sous la surface vitreuse des murs impeccablement polis.

Cette vision impressionnante retint un bon moment l'attention de Drizzt, mais c'était le sol de la salle que l'elfe noir trouvait le plus fascinant, même s'il avait vu énormément de prodiges au cours de ses sept décennies d'existence. Sur les bords, il présentait une surface noire et vitreuse similaire à celle des murs, mais une mosaïque en occupait l'essentiel, un cercle double. L'espace entre les deux circonférences séparées d'un peu moins de cinquante centimètres était couvert de

nombreuses runes profanes. À l'intérieur du cercle, les pointes d'un symbole en étoile touchaient la courbe intérieure. Tous ces dessins avaient été creusés dans la pierre, puis les entailles comblées de poudre de gemmes de diverses couleurs. Par exemple, une rune émeraude côtoyait une étoile rubis entre les deux cercles concentriques emplis de poussière de diamant.

Drizzt avait déjà vu de tels dispositifs à Menzoberranzan, mais jamais aussi merveilleusement conçus. Il connaissait l'usage de ces dessins, un usage qui lui semblait plutôt déplacé en ce lieu voué au bien : on employait de tels cercles et symboles pour convoquer des créatures issues d'autres plans d'existence, et la puissance des runes extérieures servait de protection contre elles. Elles devaient donc être redoutables !

— Peu ici peuvent pénétrer en ce lieu, expliqua Cadderly d'un ton grave. Moi-même, Danica, et Frère Chaunticleer qui travaille à la bibliothèque. Les visiteurs qui souhaitent voir utiliser cette pièce pour eux se voient triés sur le volet ! (Le drow mesura le compliment qu'on venait de lui faire. Pour autant, ses interrogations ne prirent pas fin.) Il peut exister de bonnes raisons à ce genre de convocations, poursuivit le prêtre comme s'il lisait les pensées de son compagnon. Il arrive qu'on ne puisse faire avancer la cause du bien qu'en traitant avec les agents du mal.

— Mais convoquer un tanar'ri, ou même un démon mineur, cela ne constitue-t-il pas en soi un acte maléfique ? demanda carrément l'elfe noir.

— Non. Pas ici. Cette pièce a été conçue avec le plus grand soin, et bénie par Dénéïr lui-même. Un démon appelé en ce lieu reste entravé, ne présente pas davantage une menace que s'il était demeuré dans les Abysses. Quant au problème du bien et du mal, je te répondrai que c'est l'intention qui donne sa valeur à la convocation. En l'occurrence, nous avons appris qu'une âme injustement tourmentée restait prisonnière d'un démon. Nous ne pouvons espérer la récupérer qu'en entrant en contact avec cet être. Quel meilleur endroit pour cela, quel meilleur moyen ?

Oui, Drizzt pouvait admettre ce raisonnement, surtout avec des enjeux si élevés, qui le touchaient de si près.

— Il s'agit d'Errtu, annonça-t-il, sûr de lui. Un balor.

Cadderly hocha la tête sans rien objecter. Quand l'elfe noir lui avait parlé de l'être sur qui se portaient ses soupçons après les révélations de Harkle Harpell, le prêtre avait convoqué un démon mineur – un diablotin – qu'il avait chargé de la mission de confirmer l'hypothèse. Il comptait à présent rappeler le petit être maléfique pour obtenir les informations recherchées.

— Frère Chaunticleer est entré en contact mental avec un représentant de Dénéïr ce jour même, signala Cadderly.

— ... Et ? demanda Drizzt, qui s'étonnait un peu de la voie prise par la recherche.

— Aucun représentant de Dénéïr ne pourrait fournir ce genre de renseignement, répliqua tout de suite le prêtre qui voyait que l'elfe noir se fourvoyait. Non : Chaunticleer voulait savoir ce qu'il en était de notre ami sorcier disparu. Ne t'inquiète pas ; Harkle Harpell, semble-t-il, est de retour dans la Demeure au Lierre à Longueselle. Nous pouvons le contacter et même le faire revenir ici, si tu nous le demandes.

— Oh non ! lâcha Drizzt. (Puis il détourna le regard, un peu gêné de son éclat.) Non, répeta-t-il plus posément. Harkle Harpell en a déjà bien assez fait. Je ne voudrais pas le voir risquer sa vie dans cette histoire qui ne le concerne pas vraiment...

Cadderly acquiesça en souriant, car il comprenait la véritable raison de la réticence du drow.

— Bien, que dirais-tu d'appeler Druzil à présent, pour connaître la réponse à ta question ? demanda-t-il.

Sans attendre davantage – sa question avait été de pure forme –, il adressa un mot à chacune des torchères de la pièce, donnant à toutes les lumières une nuance mauve veloutée. Une autre psalmodie illumina d'une lueur surnaturelle les dessins gravés dans le sol.

Drizzt retenait sa respiration ; ce genre de cérémonie le mettait toujours mal à l'aise. Il entendit à peine le prêtre entamer une mélodie rythmique à voix basse, car il restait fasciné par les runes scintillantes, repassait en esprit ses soupçons et se demandait ce que l'avenir lui réservait.

Quelques minutes plus tard, un sifflement aigu retentit au centre des cercles, puis une noirceur apparut d'un seul coup au

moment où se déchirait le tuf sur quoi reposent les plans d'existence. Un craquement sec mit fin à la fois au sifflement et au déchirement, laissant voir, assis par terre, un démon aux ailes de chauve-souris et au museau canin, l'air extrêmement contrarié, crachotant des malédictions.

— Bien le bonjour, mon cher Druzil ! le salua gaiement Cadderly, ce qui, évidemment, ne fit qu'augmenter les protestations inarticulées du malheureux diablotin, serviteur malgré lui. (Druzil se releva d'un bond – ses minuscules cornes arrivaient à peine au genou de Drizzt – et se drapa dans ses ailes de peau.) Je tenais à te faire rencontrer mon ami. Je n'ai pas encore décidé si je vais lui demander de te couper en petits morceaux avec ses lames merveilleusement aiguisées.

Le regard mauvais des yeux noirs de Druzil plongea dans les iris lavande du drow.

— Drizzt Do'Urden ! cracha le démon. Traître à la Reine Araignée...

— Fort bien, remarqua Cadderly. (À son ton, le diablotin comprit qu'il venait involontairement de fournir une information en admettant reconnaître l'elfe noir.) Tu vois de qui il s'agit, j'en déduis que tu as discuté avec des congénères démons qui connaissent l'histoire.

— Tu m'as demandé la réponse à une question bien précise, rappela Druzil d'une voix rauque, et tu m'as promis en échange de ne plus m'importuner pendant un an !

— Certes. As-tu ma réponse ?

— Tu me fais de la peine, crétin de drow ! assura le démon, les yeux de nouveau sur Drizzt. De la peine, oui, mais tu me fais surtout rire. Pauvre abruti. La Reine Araignée se moque bien de toi maintenant ; elle a chargé de te châtier un bon serviteur, qu'elle a récompensé ainsi de l'aide qu'il lui a apportée au Temps des troubles ! (Drizzt s'arracha à sa contemplation fascinée du démon pour regarder Cadderly. Le prêtre restait parfaitement calme, composé.) N'importe qui me ferait de la peine qui s'est ainsi attiré la fureur d'un balor ! poursuivit Druzil avec un petit rire méchant.

Le prêtre voyait bien que son ami supportait mal l'attitude du démon. Cette histoire faisait subir un stress intense à l'elfe

noir.

— Le nom du balor ! exigea-t-il.

— Errtu ! aboya Druzil. Retiens bien ce nom, Drizzt Do'Urden ! (Un feu couvait derrière les iris violets du drow. Le démon ne pouvait soutenir leur regard : il préféra en reporter la méchanceté sur Cadderly.) Un an de paix. Tu l'as promis, reprit-il de sa voix rauque.

— Il existe plusieurs manières d'évaluer le temps..., gronda le prêtre en réponse.

— Quelle tromperie... ? voulut s'indigner l'être.

Cadderly claqua des mains, prononça un unique mot. Deux lignes noires apparaissent, une de chaque côté du petit démon. Ces déchirures dans le continuum des plans d'existence se carambolèrent avec la force du geste effectué par le prêtre. Druzil s'évanouit dans un grondement de tonnerre, laissant derrière lui une bouffée de fumée.

Le prêtre raviva tout de suite la lumière de la pièce, puis resta silencieux quelque temps, les yeux sur Drizzt qui, tête baissée, s'employait à assimiler la confirmation de son hypothèse.

— Tu devrais l'annihiler, celui-là, estima finalement le drow.

Cadderly eut un large sourire.

— Ce n'est pas si facile, avoua-t-il. Druzil représente une manifestation maléfique. Il est de l'ordre du concept davantage que de l'être tangible. Je pourrais toujours déchiqueter son corps matériel, mais cela n'aurait pour effet que de renvoyer son essence dans les Abysses. Et ce n'est guère que là, dans sa demeure fuligineuse, que j'aurais une chance de le détruire pour de bon... je n'ai guère envie de visiter les Abysses ! (Le prêtre haussa les épaules, comme si en fait la question n'avait pas beaucoup d'importance.) Druzil est plutôt inoffensif, parce que je le connais, en sais beaucoup sur lui – notamment où le trouver –, et ai les moyens de rendre encore plus misérable sa misérable existence, si le besoin s'en fait sentir.

— Enfin, au moins maintenant nous savons que le coupable est bien Errtu.

— Un balor... un ennemi des plus puissants.

— Il réside dans les Abysses, nota Drizzt, un lieu que moi

non plus je ne tiens pas à visiter.

— Il nous manque des informations, lui rappela Cadderly, que Druzil ne serait pas en mesure d'obtenir pour nous.

— Qui donc, alors ?

— Tu le sais bien, répondit posément le prêtre. (Oui, Drizzt le savait, mais la perspective de convoquer le démon Errtu ne le réjouissait vraiment pas.) Le cercle contiendra le balor. Et puis ta présence ne sera pas nécessaire quand je l'appellerai...

Le drow fit un geste de dénégation sans même laisser le temps à Cadderly de terminer sa phrase. Il serait là pour faire face à celui qui le haïssait de tout son être, et qui, selon toute vraisemblance, avait en son pouvoir un ami très cher ! Drizzt poussa un profond soupir.

— Je pense que le prisonnier dont a parlé la sorcière était Zaknafein, mon père, confia-t-il au prêtre. (Il n'avait rien à lui cacher.) Je ne sais pas encore comment je pourrai réagir si cette situation s'avère...

— Certes, tu ne peux que trouver abominable l'idée de ton père en des mains si cruelles... Et, en même temps, la perspective de revoir Zaknafein ne peut que t'exalter.

Drizzt hocha la tête.

— Il y a autre chose, reconnut-il.

— Hésiterais-tu ? demanda le prêtre. (Drizzt, désarçonné par une question aussi directe, pencha la tête de côté, considéra son interlocuteur.) As-tu décidé de tirer un trait sur cette période de ton passé, Drizzt Do'Urden ? Craindrais-tu de le voir à présent renaître ?

Le drow secouait déjà la tête, mais ne semblait pas très convaincu pour autant. Il se tut un long moment, et finalement soupira encore.

— Je suis déçu, admit-il. Mon égoïsme me déçoit ! Je souhaite revoir Zaknafein, l'avoir près de moi, pouvoir l'écouter, apprendre de son expérience... (Drizzt leva les yeux sur Cadderly, et cette fois son expression était sereine.) Mais je me rappelle aussi la dernière fois où je l'ai vu...

Il entreprit alors de raconter à son ami cette ultime rencontre.

Matrone Malice, la mère du drow, avait réanimé le cadavre

de Zaknafein, lui avait réinsufflé son esprit. Cette Matrone maléfique en avait fait son esclave, dénué de volonté propre, et l'avait envoyé fouiller l'Outreterre à la recherche de son fils pour l'assassiner. Mais, au tout dernier moment, la véritable personnalité du père de Drizzt avait pu fugitivement briser ses entraves psychiques, s'était imposée, et le drow défunt avait pu parler à son fils qu'il aimait tant. En cet instant de triomphe, l'esprit de Zaknafein avait trouvé la paix. Le cadavre animé s'était détruit lui-même pour libérer Drizzt et échapper à jamais aux griffes de l'épouvantable Malice Do'Urden.

— Après avoir entendu les paroles de la sorcière aveugle, après avoir pris le temps d'y réfléchir, je me suis senti vraiment abattu, conclut le drow. J'avais cru Zaknafein à l'abri de toute cette abomination, de Lolth, du mal, en un endroit où, enfin, son âme portée au bien avait reçu sa juste récompense. (Cadderly lui posa la main sur l'épaule.) Penser qu'ils l'ont de nouveau entre leurs griffes...

— Mais nous n'en sommes pas encore certains, lui rappela le prêtre. Et, même si tel est le cas, tu ne dois pas perdre espoir. Ton père a besoin de toi.

L'expression de Drizzt se raffermit. Il acquiesça.

— Catti-Brie nous aidera elle aussi, répondit-il. Elle sera avec nous quand nous convoquerons Errtu.

15

La noirceur incarnée

Son corps fuligineux emplissait presque tout le cercle. Ses grandes ailes de peau ne pouvaient se déployer, elles se heurtaient à l'invisible frontière infranchissable pour le démon. Errtu griffa le sol de pierre et gronda sourdement, jeta en arrière sa tête hideuse, énorme, éclata d'un rire dément. Puis le balor, recouvrant d'un seul coup son calme, plongea un regard entendu dans les yeux de Drizzt Do'Urden.

Bien des années avaient passé depuis la dernière fois où le drow avait vu le puissant Errtu, mais il n'avait aucun mal à le reconnaître ! Sa face bestiale semblait être un hybride du chien et du singe, et ses yeux – oui, ses yeux spécialement – n'étaient que des fosses noires où régnait le mal souverain, tantôt agrandies par une fureur d'un rouge ardent, tantôt étrécies, réduites à des fentes obliques où se dissimulaient mal des promesses de tourments infernaux. Certes, Drizzt se rappelait fort bien Errtu, se souvenait de leur combat acharné au flanc du Cairn de Kelvin, il y avait si longtemps.

Le cimenterre du rôdeur, celui qu'il avait pris dans l'antre du dragon blanc, devait lui aussi reconnaître le démon, car Drizzt le sentait l'appeler, le pousser à dégainer sa lame, à frapper la créature pour que lui puisse se gorger du cœur féroce d'Errtu. Cette arme spécialement forgée pour combattre les êtres voués au feu se révélait friande d'une telle chair fumante !

Catti-Brie n'avait jamais rien vu de tel : la noirceur incarnée, le mal personnifié, la pire atrocité imaginable. Elle mourait d'envie de prendre *Taulmaril* et d'envoyer une flèche en pleine face monstrueuse de cette bête, mais comment pourrait réagir cet être épouvantable ? La jeune femme ne voulait pas mettre ses amis en danger.

Errtu continua ses gloussements, puis, d'un mouvement abominablement rapide, le grand démon fit claquer vers Drizzt son fouet pourvu de nombreuses mèches. L'arme retentit avec force, mais cessa net son mouvement à mi-parcours, comme si elle avait heurté un mur – ce qui était bien le cas.

— Tu ne peux faire passer cette barrière ni à tes armes, ni à ta chair, ni à ta magie, Errtu, énonça calmement Cadderly.

Le prêtre chenu ne semblait pas le moins du monde impressionné par la présence d'un tanar'ri.

Les yeux mauvais du démon s'étrécirent quand il les posa sur Cadderly. Il savait avoir devant lui l'audacieux ayant osé convoquer un balor ! Son gloussement grondant résonna de nouveau, et des flammes firent irruption près de ses énormes pieds griffus, un feu blanc, ardent, si brillant qu'il parvint presque à cacher aux trois amis la vue de la créature devant eux ; ils plissèrent les yeux face à l'agression de cette chaleur intense, suffocante. Finalement, Catti-Brie poussa un cri et se jeta à terre. Drizzt l'imita. Seul Cadderly demeura en place, impassible, certain que les runes gravées dans le sol feraient cesser le brasier. La sueur perlait sur son visage, dévalait son nez et en tombait en gouttelettes.

— Renonce ! cria-t-il, dominant le crépitements du feu.

Puis il récita une série de mots dans une langue que ni Drizzt ni Catti-Brie n'avaient jamais entendue auparavant, une déclaration profane qui se conclut sur le nom de « Errtu », presque martelé.

Le balor poussa un rugissement, peut-être de douleur. Le mur de feu qui l'entourait se réduisit à néant.

— Je me souviendrai de toi, le vieux, promit le puissant démon, quand je foulerez de nouveau ce plan qui est ton monde.

— Mais je t'en prie, passe me voir à l'occasion, répliqua Cadderly sans s'émouvoir. Je serai ravi de te renvoyer à la crasse qui constitue ta vraie place.

Errtu n'en dit pas davantage, mais poussa un grondement avant de se concentrer de nouveau sur le drow renégat, l'objet privilégié de sa haine, Drizzt Do'Urden.

— Je l'ai, drow, railla-t-il. Dans les Abysses !

— Qui ? s'indigna Drizzt, ce qui ne lui apporta en réponse

qu'un autre éclat de rire démentiel.

— Qui as-tu en ta possession, Errtu ? demanda Cadderly d'un ton ferme.

— Je ne suis pas obligé de répondre aux questions, rappela le balor. Je l'ai, cela vous le savez, et la seule manière de me l'arracher est de mettre fin à mon bannissement. Alors je le ramènerai ici, sur ce plan, Drizzt Do'Urden. Si tu le veux, il te faudra venir le chercher !

— J'exige de parler à Zaknafein ! s'écria l'elfe noir.

Sa main se posa sur la garde de son cimenterre avide. Errtu se rit de lui, le spectacle de la rage impuissante de Drizzt le réjouissait visiblement. Ce n'était là que le début des tourments de son ennemi !

— Libère-moi ! rugit-il pour mettre fin aux questions. Tout de suite ! Chaque jour qui passe est une éternité de tortures pour mon prisonnier, ton bien-aimé père... (Errtu se tut brutalement, laissant en suspens le mot révélateur, puis agita le doigt comme en réprimande vers Cadderly.) Oh, m'aurait-on piégé ? s'interrogea-t-il, feignant l'épouvante. J'ai failli répondre à une question alors que rien ne m'y oblige...

Le prêtre regarda Drizzt ; il comprenait bien le dilemme qui tourmentait son ami : le drow aurait volontiers bondi à l'intérieur du cercle et combattu le mal ici et maintenant pour son père disparu, ou un ami, ou n'importe quel malheureux innocent, mais prendre le risque de libérer Errtu paraissait un acte par trop désespéré, trop dangereux pour l'elfe noir – et, en plus, un acte égoïste. Il mettrait en péril tant de gens pour l'amour de son père !

— Libère-moi ! rugit le balor, et sa voix tonnante éveilla des échos par toute la salle.

Drizzt parut soudain se détendre.

— Cela je ne le puis, bête immonde, répondit-il calmement, secouant la tête.

Sa décision semblait s'affermir à chaque seconde.

— Crétin ! écuma Errtu. Je l'écorcherai vif ! Je lui dévorerai les doigts ! Et il restera en vie, cela je te le jure, en vie, conscient tout du long, je lui rappellerai avant chacun de ses tourments que tu n'as pas voulu l'aider, que tu as causé son malheur !

Le drow détourna le regard. Il n'avait plus rien de détendu ! Le souffle pénétrait ses poumons par hoquets suffoqués, rageurs. Mais, connaissant son père et sa noblesse de cœur, il savait que Zaknafein n'aurait voulu en aucune circonstance voir son fils libérer Errtu.

Catti-Brie et Cadderly prirent chacun une main de Drizzt.

— Je n'irai pas te dire ce que tu dois faire, mon ami, commença le prêtre, mais, si ce démon a en son pouvoir une âme innocente, notre responsabilité est de sauver...

— À quel prix ? interrompit Drizzt, désespéré. Qu'en coûtera-t-il au monde ?

Errtu riait de nouveau, sauvagement. Cadderly se tourna vers lui pour le faire taire, mais le démon l'interpella d'abord :

— Tu sais, prêtre, accusa-t-il. Oh oui, tu sais !

— Qu'est-ce qu'il raconte, le gros truc moche ? demanda Catti-Brie.

— Explique-leur ! ordonna le démon à Cadderly qui, pour la première fois, ne parut pas à son aise, regarda tour à tour les deux amis, secoua la tête. Alors je vais tout leur dire ! hurla Errtu dont la voix prodigieuse, rauque, ricocha de nouveau sur les murs, écorchant les oreilles des trois compagnons.

— Je t'aurai renvoyé avant ! contra le prêtre qui entama une psalmodie.

Errtu sursauta violemment, puis parut rapetisser, comme si sa forme se repliait sur elle-même.

— Je suis libre à présent ! proclama-t-il.

— Attends ! fit Drizzt à Cadderly.

Le prêtre obéit.

— J'irai où je veux désormais, pauvre abruti de Do'Urden ! Car, de par ta volonté, j'ai accédé au plan matériel, ce qui a mis fin à mon bannissement. Je peux revenir dès que quiconque me convoque ! (Cadderly reprit sa psalmodie, avec une certaine hâte. Le corps d'Errtu commença à perdre de sa substance.) Viens à moi si tu veux le revoir, Drizzt Do'Urden, clama encore la voix désormais distante du balor. Moi, je ne viendrai pas à toi.

Sur ce, le démon disparut, laissant derrière lui les trois amis épuisés dans une salle vide. Le plus éreinté de tous était Drizzt, qui s'adossa lourdement au mur. Les autres eurent bien

l'impression que la rude pierre était la seule chose permettant au rôdeur de rester debout.

— Tu savais pas, voulut le réconforter Catti-Brie.

Elle se doutait de la culpabilité qui pesait soudain si lourdement sur les épaules de son ami. Elle jeta un coup d'œil au prêtre chenu qui ne semblait guère troublé par cette révélation.

— Est-ce la vérité ? demanda Drizzt à Cadderly.

— Je n'en suis pas certain... mais je crois que le fait d'avoir convoqué Errtu dans le plan matériel a, de fait, pu suffire pour mettre fin à son bannissement.

— Tu le savais tout du long ! accusa Catti-Brie.

— Je m'en doutais, avoua Cadderly.

— Mais alors pourquoi avoir laissé venir ce monstre ? s'étonna Drizzt, stupéfait.

Il n'aurait jamais pu imaginer le prêtre voué au bien comme agent de la libération d'une créature si abominable ! Pourtant, en le regardant à présent, il voyait que l'homme n'en paraissait pas le moins du monde inquiet.

— Le démon, comme toutes ces sortes de créatures, ne peut accéder au plan matériel qu'avec l'assistance d'un prêtre ou d'un sorcier, expliqua Cadderly. Et celui qui recherche un monstre de ce genre ne manquera pas de candidats ravis de répondre à son appel, y compris d'autres balors ! La libération d'Errtu – s'il est bien libéré – ne change pas grand-chose à la situation d'ensemble.

Vue sous cet angle, la réponse paraissait logique aux deux amis. Ceux qui désiraient convoquer un démon à leur service ne se trouvaient jamais à court de créatures coopératives ; les Abysses grouillaient d'habitants puissants ravis de venir semer la désolation au milieu des mortels.

— Ce que je crains, en revanche, reconnut Cadderly, c'est la haine inextinguible que te porte ce balor en particulier, Drizzt. En dépit de ses dernières paroles, il pourrait fort bien aller à ta rencontre s'il parvient à regagner notre monde.

— Sinon, c'est moi qui chercherai Errtu, répliqua le drow d'un ton égal, sans aucune crainte, ce qui amena un sourire sur les lèvres du prêtre.

Il n'en attendait pas moins du courageux elfe noir ! Il savait avoir devant lui un puissant guerrier dédié à la cause du bien, et croyait de toute son âme que, un tel combat dût-il avoir lieu, Drizzt et ses amis vaincraient, que les tourments du père de ce noble drow connaîtraient enfin un terme.

* * *

Waillan Micanty et Dunkin Hautmât arrivèrent à l'Envol de l'Esprit un peu plus tard ce même jour, et trouvèrent le capitaine Deudermont à l'extérieur, tranquillement assis à l'ombre d'un arbre. Il tendait des noix d'une espèce insolite à un écureuil blanc.

— C'est Perceval, expliqua-t-il aux deux hommes, la main tendue vers le petit animal. (Dès que Perceval se fut emparé de sa friandise, Deudermont désigna Pikel Larmoire, comme toujours en plein travail pour entretenir les immenses jardins.) Pikel ici présent m'a indiqué que Perceval était un ami proche de Cadderly. (Waillan et Dunkin échangèrent un regard perplexe. Ils n'avaient aucune idée de ce dont pouvait bien parler leur capitaine.) Peu importe. (Il se leva, brossa de la main les brindilles sur son pantalon.) Quelles nouvelles de l'*Esprit follet de la mer* ?

— Les réparations sont en bonne voie, répondit Waillan. Une bonne partie des pêcheurs de Carradoon nous ont apporté leur aide, et ils ont même repéré un arbre qui pourra fournir le mât.

— Ces gens de Carradoon sont vraiment très aimables ! remarqua Dunkin.

Deudermont considéra l'homme un moment. Il appréciait la manière dont son caractère s'était dernièrement modifié : il n'avait plus devant lui l'émissaire morose et sournois qui avait mis le pied sur son vaisseau au nom de Seigneur Tarnheel Embuirhan pour venir chercher Drizzt, mais un bon marin et, d'après Waillan, un honnête compagnon. Deudermont comptait lui proposer un poste d'homme d'équipage sur l'*Esprit follet de la mer* dès qu'ils auraient trouvé un moyen de remettre le navire à sa place, sur les eaux de la mer des Épées.

— Robillard se trouve à Carradoon ! déclara tout à trac

Waillan, ce qui décontenança le capitaine. (Cela dit, Deudermont n'avait jamais douté que le sorcier ait survécu à la tempête et finisse par les rejoindre.) Du moins, il y était, il est peut-être retourné à Eauprofonde pour l'instant. Il a assuré qu'il pouvait nous ramener sur l'océan.

— Mais ça va nous coûter cher, précisa Dunkin. Le sorcier va avoir besoin de l'aide de ses confrères, et il dit lui-même que ces types-là ne font pas de cadeau !

Deudermont ne s'en inquiétait pas : selon toute vraisemblance, les Seigneurs d'Eauprofonde prendraient ces frais à leur charge. Le capitaine avait surtout noté l'usage par Dunkin du mot « nous », ce qui lui faisait très plaisir.

— Robillard a dit qu'il lui faudrait un peu de temps pour tout organiser, conclut Waillan. Mais, de toute manière, il faut prévoir deux semaines de réparation sur l'*Esprit follet de la mer*. Avec l'aide qu'on nous apporte ici, le travail sera plus facile qu'à Eauprofonde !

Le capitaine acquiesça sans autre commentaire. Pikel vint alors les rejoindre en sautillant, et les deux marins le trouvèrent fascinant, ce qui arrangeait Deudermont car il voulait réfléchir. Il ne doutait pas que les détails de la réintégration de l'*Esprit follet de la mer* à son milieu naturel se régleraient sans problème. Robillard était un sorcier compétent et loyal. Mais le capitaine prévoyait que, dans un proche avenir, il devrait se séparer de deux amis très proches (trois en comptant Guenhwyvar) qui ne suivraient sans doute pas le navire ou, même s'ils le faisaient un temps, le quitteraient très vite.

16

L'appât

— Valbise, affirma Drizzt avant même qu'ils aient quitté la salle où avait eu lieu l'invocation.

Cadderly parut surpris, mais, dès que Catti-Brie eut entendu ce nom, elle comprit de quoi parlait le drow, et fut d'accord avec lui.

— Tu te dis que le démon ira chercher l'Éclat de cristal, supposa-t-elle — surtout pour le bénéfice du prêtre, car elle n'avait pas vraiment besoin de confirmation.

— Si jamais Errtu revient dans notre monde, il se mettra certainement en quête de cet artefact, précisa Drizzt.

Cadderly ne savait rien de cet éclat de cristal à quoi faisaient référence les deux compagnons, mais il voyait bien qu'ils pensaient avoir mis le doigt sur quelque chose d'important.

— Tu es sûr ? demanda-t-il au rôdeur, qui hocha la tête.

— La première fois que j'ai rencontré Errtu, c'était sur un mont battu par le vent, de l'autre côté de l'Épine dorsale du Monde, à un endroit du Valbise dénommé le Cairn de Kelvin. Le démon s'était retrouvé là suite à l'appel d'un sorcier qui avait en sa possession Crenshinibon, le fameux Éclat de cristal, un artefact des plus puissants voué au mal.

— Où se trouve l'objet, maintenant ? demanda le prêtre, l'air soudain fort préoccupé.

Il avait eu quelque expérience des artefacts maléfiques, avait en une occasion mémorable mis sa propre vie en danger, ainsi que celle des siens, pour en détruire un.

— Enseveli, l'informa Catti-Brie. Enfoui sous un tas de neige et de roc quand une avalanche a englouti le flanc du Cairn de Kelvin.

Elle répondait au prêtre, mais regardait Drizzt, et son

expression indiquait qu'elle avait des doutes quant à son hypothèse.

— L'artefact est doué de conscience, lui rappela son ami. Cet outil du mal n'acceptera pas de rester ainsi isolé ! Si Errtu revient dans notre monde, il se rendra au Valbise en quête de Crenshinibon, et, s'il parvient à s'en approcher suffisamment, l'objet le guidera ensuite jusqu'à lui.

Cadderly acquiesça.

— Oui, il vous faut détruire l'Éclat de cristal, annonça-t-il d'un ton déterminé qui les étonna. C'est primordial !

Drizzt n'était pas certain de juger la chose aussi prioritaire, pas avec son père, selon toute apparence, aux mains du balor ! Mais il approuvait certainement l'idée que le monde aurait beaucoup à gagner de l'absence d'êtres tels que Crenshinibon.

— Comment s'y prend-on pour annuller un artefact aussi puissant ? voulut-il savoir.

— Je n'en sais rien. Chacun de ces objets peut l'être, selon des méthodes spécifiques. Quelques années auparavant, quand j'étais jeune, mon dieu m'a chargé de détruire Ghearufu, un être mauvais et intelligent. J'ai dû demander... non, obtenir par la force l'aide d'un grand dragon rouge ! (« Quelques années auparavant, quand j'étais jeune »..., répéta Catti-Brie à voix très basse pour qu'aucun des deux autres ne l'entende.) De la même manière, je vous charge à présent de retrouver et d'éliminer Crenshinibon, cet artefact que vous appelez l'Éclat de cristal.

— Je connais pas de dragon, moi ! remarqua Catti-Brie d'un ton sec.

Drizzt, lui, savait bien où trouver un dragon rouge, mais il se tut. Il n'avait vraiment aucune envie d'affronter de nouveau le grand dracosire dénommé Hephaestus, et il espérait que Cadderly proposerait une autre solution !

— Quand vous aurez récupéré cet objet et que vous vous serez occupés d'Errtu, rapportez-moi l'artefact, proposa le prêtre. Ensemble, avec l'aide de Dénéïr, nous découvrirons le moyen de le détruire...

— Ben voyons, pas de problème ! répliqua Catti-Brie, franchement sarcastique.

— Je sais bien que ce sera difficile, dit Cadderly, mais j'ai

toute confiance. Préférerais-tu m'entendre dire « si » et non « quand » ?

— D'accord, je vois ce que tu veux dire.

Le prêtre eut un grand sourire, passa le bras sur les épaules solides de la jeune femme qui ne chercha nullement à se dérober à ce contact : elle se rendait compte qu'elle aimait bien cet homme. Tout chez lui la mettait à l'aise, sauf peut-être la manière désinvolte qu'il avait de faire face à des pouvoirs aussi prodigieux que ceux d'Errtu ou de l'Éclat de cristal. Quelle assurance dans cette enveloppe fragile !

— On va pas trop pouvoir récupérer le truc sous son tas de débris, après l'avalanche, objecta-t-elle à l'adresse de Drizzt.

— À mon avis, c'est lui qui trouvera le moyen de s'extirper de là-dessous, affirma Cadderly. D'ailleurs je pense qu'il a déjà dû le faire !

— Ou sinon Errtu le découvrira, nota Drizzt.

— Alors on va au Valbise et on attend là-bas ? protesta Catti-Brie avec véhémence en comprenant soudain la tâche qui leur était échue. On va rester les fesses par terre à surveiller le machin ? Pour combien de siècles ?

Cette perspective ne réjouissait pas davantage l'elfe noir, mais sa responsabilité lui paraissait sans équivoque à présent qu'Errtu devait être libéré. Et puis l'idée de revoir Zaknafein un jour aurait suffi à le faire patienter pendant bien des siècles !

— Nous prendrons les choses comme elles viennent, indiqua-t-il à son amie. La route qui nous attend est longue, et, oui, peut-être devrons-nous ensuite patienter longtemps...

— Je sais qu'il y a un temple de Dénéïr à Luskan, intervint Cadderly. Valbise, ensuite, ne se trouve plus très loin, n'est-ce pas ?

— Il s'agit de la première ville au sud des montagnes, confirma Drizzt.

— Je peux vous emmener là-bas ! Nous chevaucherons tous trois le vent jusqu'à Luskan.

Le drow réfléchit à la proposition. On était déjà presque au cœur de l'été, beaucoup de marchands seraient de passage par Luskan, en route vers Dix-Cités pour s'y procurer les précieuses figurines taillées dans l'os de la truite à tête plate. Si Cadderly

les amenait rapidement à Luskan, ils pourraient se joindre à une caravane en direction du Valbise.

C'est alors que le drow pensa à un autre problème.

— Oui, mais pour nos amis ? demanda-t-il.

Catti-Brie et le prêtre échangèrent un regard. Dans l'excitation du moment, ils n'avaient pas pensé à Deudermont et à l'*Esprit follet de la mer* bloqué sur le lac.

— Je ne peux pas transporter autant de personnes, avoua Cadderly, et sûrement pas un vaisseau !

Drizzt réfléchit encore un moment.

— Pourtant nous devons y aller, annonça-t-il à la jeune femme.

— C'est sûr, Deudermont préfère voguer sur un lac, répliqua Catti-Brie, toujours railleuse. Pas trop de pirates dans le coin, et, pour peu qu'il hisse un peu les voiles, il tarderait pas à se retrouver un kilomètre au cœur de cette fichue forêt !

Le drow parut tout déconfit par ces quelques mots bien sentis.

— Bon, essayons de trouver le capitaine, proposa-t-il. Peut-être pouvons-nous récupérer Harkle Harpell ; c'est lui qui a mis l'*Esprit follet de la mer* en plein milieu du lac Impresk, c'est à lui de lui faire regagner l'océan !

Catti-Brie marmonna quelque chose, à voix trop basse pour que Drizzt reconnaîsse les paroles. Mais il connaissait l'opinion de la jeune femme sur le sorcier, et pouvait se faire une idée de leur teneur.

Les trois compagnons tombèrent sur Deudermont, Waillan et Dunkin assis en compagnie d'Ivan et de Pikel près de l'allée menant à la porte de l'Envol de l'Esprit. Le capitaine leur parla de Robillard et de son plan pour faire retrouver ses eaux familières à l'*Esprit follet de la mer*, ce qui soulagea énormément Drizzt et Catti-Brie. Les deux amis s'entre-regardèrent ; Deudermont les connaissait suffisamment pour avoir une idée de la situation.

— Vous allez nous quitter, supposa-t-il, vous ne pouvez nous permettre d'attendre deux ou trois semaines que Robillard nous ramène à la mer.

— Cadderly peut nous transporter à Luskan, indiqua Drizzt.

En ces deux ou trois semaines, j'espère bien avoir gagné Dix-Cités...

Ces nouvelles alourdirent la conversation jusqu'à présent insouciante entre les trois humains et les nains. Même Pikel, qui ne savait pas vraiment de quoi discutaient les autres, laissa échapper un long : « Ooooooh ! » désolé.

Deudermont aurait bien aimé trouver une autre solution, mais il voyait bien que c'était impossible. Sa place se trouvait à bord de l'*Esprit follet de la mer*, et, au vu des enjeux auxquels ils se retrouvaient confrontés, Drizzt et Catti-Brie n'avaient d'autre choix que de suivre la route indiquée par les mots de la voyante aveugle. En outre, le capitaine avait bien noté l'expression sur le visage des deux amis quand Ivan leur avait appris le départ de Bruenor de Castelmithral. Drizzt disait qu'il retournaît à Dix-Cités, puis au Valbise, et c'était sans doute là que s'était également rendu le roi nain.

— Si nous revenons à la côte des Épées avant que le temps tourne à l'aigre avec les mauvais jours, je pourrai peut-être faire contourner la pointe à l'*Esprit follet de la mer* pour aller voguer sur la mer des Glaces Flottantes, suggéra le capitaine, disant ainsi au revoir à ses chers compagnons. J'aimerais bien visiter ce fameux Valbise...

— Mon foyer, fit Drizzt d'un ton solennel.

Catti-Brie acquiesça aux déclarations de ses deux amis. Elle n'aimait pas le moment des adieux, comme celui-ci.

Il était temps de regagner leur foyer.

17

Sensation de pouvoir

Stompette Grifferâteau avançait péniblement dans la neige à mi-pente du Cairn de Kelvin. Elle savait sa randonnée périlleuse, car le dégel avait commencé au Valbise. À cette altitude, la température ne permettait pas à la neige de tenir. La naine sentait l'humidité imprégner ses bottes de gros cuir, et entendait de temps en temps un grondement révélateur dans la couche instable sous ses pieds.

Mais, opiniâtre, elle poursuivait, stimulée par le danger potentiel. Toute la pente pouvait se dérober sous ses pas ! Les avalanches n'étaient pas rares sur le Cairn de Kelvin, où la fonte des eaux ne tardait pas. Stompette, à cet instant, se sentait une véritable aventurière, foulant crânement un sol que, pensait-elle, personne n'avait parcouru depuis bien des années. Elle ne savait pas grand-chose de l'histoire de la région, parce que, avec des milliers de nains de la citadelle d'Adbar, elle avait suivi Dagna à Castelmithral, et avait été ensuite trop occupée à travailler dans les mines pour prêter l'oreille aux récits du Valbise relatés par les membres du clan Marteaudeguerre.

Elle ne connaissait donc pas l'histoire de la plus fameuse avalanche qui avait eu lieu sur cette même montagne. Elle ignorait que Drizzt et Akar Kessell s'étaient battus là pour la dernière fois avant que tout s'effondre sous eux, et que l'assassin soit enseveli.

Stompette s'arrêta, alla chercher dans une bourse un morceau de lard qu'elle porta à ses lèvres gercées après avoir lancé un enchantement mineur pour tenir à l'écart le pire du froid : en bas, l'été approchait à grands pas, mais, à cette altitude, le vent était encore glacé, et l'humidité saisissait la naine. Au moment où elle terminait son en-cas, Stompette

entendit de nouveau un grondement, leva les yeux vers le sommet du mont, encore à près de cent mètres plus haut. Elle se demanda pour la première fois si elle pouvait y parvenir.

Le Cairn de Kelvin n'était sûrement pas une haute montagne ! S'il s'était trouvé près d'Adbar, là où Stompette avait vu le jour, ou bien de Castelmithral, on ne lui aurait même pas accordé le titre de mont. Il ne s'agissait guère que d'une colline, des rocs empilés sur trois cent cinquante mètres de hauteur. Mais, surgissant de la toundra plate, il avait tout du fier pic, et Stompette Grifferâteau considérait que l'existence de telles éminences se justifiait par leur escalade. Elle savait qu'elle aurait pu attendre pour cela la fin de l'été, quand il ne resterait presque plus de neige sur le Cairn de Kelvin et que l'ascension en serait plus simple, mais cette naine n'avait jamais eu pour point fort la patience. Et puis l'élévation de terrain n'aurait guère été intéressante sans cette neige traîtresse.

— T'avise pas de m' tomber d'ssus ! avertit Stompette. Ni de m' faire tout redescendre ! (Elle avait parlé trop fort ; comme en réponse, la montagne émit un grognement colossal. La naine se sentit soudain glisser vers le bas.) Oh, funérailles ! jura-t-elle.

Elle sortit son énorme piolet et chercha du regard où le planter. Elle bascula en arrière mais conserva suffisamment ses esprits pour éviter un rocher affleurant, et abattre fermement l'engin pointu en son flanc. La neige qui dévalait mit ses muscles à rude épreuve ; heureusement, la couche n'était pas trop épaisse, et sa force n'avait rien d'irrésistible.

Un peu plus tard, une fois le calme revenu (mis à part des échos distants), Stompette se sortit de la boule de neige géante qu'elle et son ancrage rocheux étaient devenus.

C'est alors qu'elle remarqua une étrange écharde de glace gisant sur le sol désormais dégagé. Venant d'échapper à son tas d'eau gelée, la naine n'accorda qu'une pensée fugitive au glaçon bizarre, se plaça en un point où le sol était bien nu et se brossa soigneusement avant que la neige fonde sur elle pour mouiller davantage ses vêtements déjà détremplés.

Mais ses yeux revenaient comme d'eux-mêmes à ce cristal. Il n'avait pourtant rien d'extraordinaire, ce n'était qu'un morceau de glace ! Néanmoins, Stompette ne pouvait se défaire de

l'impression viscérale qu'il y avait là autre chose.

Pendant quelques instants, elle parvint à maîtriser son intérêt aberrant pour cet objet, continua à se préparer à l'escalade qui l'attendait.

Le fragment cristallin persistait à l'appeler, juste en dessous du niveau conscient, l'exhortait à le ramasser.

Avant de vraiment se rendre compte de ce qu'elle faisait, Stompette l'avait en main. Ce n'était pas de la glace, elle le comprit tout de suite en sentant la chose tiède au toucher, chaleureuse, étrangement réconfortante. Elle la tint en pleine lumière : l'objet avait l'apparence d'une stalactite à section carrée, longue d'un peu moins de cinquante centimètres. Stompette prit le temps de retirer ses gants.

— Un cristal..., murmura-t-elle. (Elle avait la confirmation que, au toucher, ce fragment tiède ne glissait pas comme la glace. Elle ferma les yeux pour se concentrer sur son sens tactile afin d'évaluer sa température.) Mon sort, ajouta-t-elle à voix basse.

Elle croyait avoir percé le mystère. Elle psalmodia de nouveau pour annuler la magie qui, un peu plus tôt, lui avait permis d'éviter le froid.

Pourtant le cristal paraissait toujours tiède ! Stompette frotta ses mains dessus, la chaleur la parcourut jusqu'à ses orteils mouillés.

La naine se gratta le menton, regarda autour d'elle pour voir si la petite avalanche avait pu dégager autre chose. À présent, elle réfléchissait intensément pour tâcher de résoudre ce mystère inattendu. Mais elle ne vit que du blanc, du gris, du brun, la tapisserie morne qu'était le Cairn de Kelvin, ce qui ne calma en rien sa méfiance. Une fois de plus, elle tendit le bras pour considérer l'objet, et admira les jeux du soleil dans ses profondeurs translucides.

— Un charme contre l' froid, supposa-t-elle. Un marchand a dû t' prendre avec lui pour traverser le val. P't'être qu'il chassait le trésor dans l' coin, ou bien il est v'nu là juste pour la belle vue, et il pensait qu' tu le protégerais. Du froid, oui, poursuivit-elle, sûre de son raisonnement, mais pas d' l'avalanche qui l'a enfoui !

Voilà, elle avait tout compris. Stompette bénit sa chance d'avoir déniché un artefact aussi utile dans ce désert aride qu'était le Cairn de Kelvin. Elle regarda vers le sud, là où les hauts sommets de l'Épine dorsale du Monde, couverts de leurs neiges éternelles, s'exhibaient au sein d'une brume grise. La prêtresse se demandait tout d'un coup jusqu'où cet éclat de cristal pourrait l'emmener ! Quel mont serait hors de sa portée si elle se munissait d'une telle protection ? Elle pourrait les gravir tous en une seule expédition, et les nains prononceraient son nom avec révérence...

Déjà Crenshinibon, l'Éclat de cristal, cet artefact conscient et sournois, était à l'œuvre, instillait en Stompette des promesses correspondant aux plus profondes aspirations de son nouveau porteur. L'objet l'avait jaugé : une naine, pire encore, une prêtresse naine ! Cette espèce opiniâtre, têteue, tendait à résister à la magie. Malgré tout, l'être mauvais entre tous se réjouissait de s'être extrait de la neige, qu'enfin quelqu'un ait remis les pieds sur le Cairn de Kelvin pour l'emporter ailleurs.

Oui, Crenshinibon, de retour chez les vivants, se sentait prêt à y semer de nouveau la désolation.

* * *

Il avançait tout doucement le long des tunnels, mesurant son avance par le martèlement rythmique des marteaux des nains. Cet endroit confiné n'avait rien de plaisant pour quelqu'un habitué aux étoiles pour seul plafond, et le grand Kierstaad devait parfois se mettre à genoux pour franchir des arches trop basses.

Il entendit des pas, s'arrêta au coin et s'efforça de se plaquer contre le mur. Certes il était venu sans arme, mais les nains ne lui réservaient pas bon accueil dans leurs mines après la rencontre déplaisante qui avait eu lieu entre Bruenor et Berkthgar ! Le père de Kierstaad, Revjak, s'était réjoui du retour du roi, et avait eu avec lui un entretien cordial mais pas vraiment décontracté. Berkthgar et ses partisans usaient de toute leur puissante influence pour que leur chef revienne entièrement aux coutumes ancestrales de la tribu, qui

impliquaient de ne faire confiance à aucun étranger. Revjak, avisé, savait que, s'il s'opposait de front à Berkthgar à ce sujet, il pourrait fort bien perdre son ascendant sur les siens.

Kierstaad s'en rendait compte lui aussi, et la situation lui laissait des sentiments ambivalents. Il conservait sa loyauté à son père, tenait les nains pour ses amis, mais les arguments de Berkthgar le convainquaient. Le mode de vie d'avant (chasser dans la toundra, prier les esprits des animaux qui constituaient leur gibier) paraissait en effet des plus sains à ce jeune homme qui, au cours des dernières années, avait dû négocier avec des marchands malhonnêtes, se battre contre des elfes noirs.

Des nains s'approchèrent de Kierstaad, mais tournèrent à l'intersection des galeries sans le remarquer ; le barbare respira un peu mieux. Il prit le temps de se repérer entre le chemin qu'il avait déjà parcouru sous terre et l'endroit où il pensait trouver les quartiers personnels de Bruenor. La majorité des travailleurs, ce jour-là, avaient quitté leurs mines pour aller chercher à Bryn Shander les provisions que leur chef y avait achetées. Ceux qui restaient s'occupaient avec enthousiasme à suivre des veines de minéraux précieux dans les plus profonds tunnels.

Kierstaad ne vit personne d'autre au cours de son avance hésitante qui le faisait parfois revenir en arrière ou tourner en rond. Finalement, il parvint à un petit couloir comportant deux portes de chaque côté et une tout au fond. La première chambre avait l'air très incongrue pour un nain : ses tapis épais, son lit muni d'une quantité de matelas empilés, surmontés encore de chaudes couvertures, trahissaient l'identité de son occupant.

— Régis ! supposa le barbare dans un petit glouissement.

Il hocha la tête. En toute rigueur, le halfelin représentait tout ce que son peuple méprisait, avec sa paresse, sa gloutonnerie, son embonpoint, et, pire que tout, ses manières discrètes qu'on pouvait penser sournoises. Pourtant, Kierstaad, comme nombre de ses congénères barbares, avait toujours senti un grand sourire naître sur ses lèvres quand le halfelin avait fait son entrée sautillante à Calmepierre. Le jeune homme n'avait jamais rencontré de congénères de Régis, mais si « Ventre-à-Pattes », comme beaucoup l'appelaient, était représentatif de cette

espèce, il se disait qu'il aimerait beaucoup en connaître davantage ! Il referma doucement la porte, en adressant une dernière grimace railleuse au tas de matelas ; Régis se vantait souvent de savoir s'adapter partout, toujours.

Certes !

Les deux pièces de l'autre côté du corridor restaient inoccupées, avec dans chacune un lit convenant davantage à un humain qu'à un nain. Kierstaad comprenait pourquoi : Bruenor espérait que Drizzt et Catti-Brie viendraient un jour le rejoindre – ce n'était un secret pour personne.

Au bout du couloir, il y avait sans doute un salon, supposa le barbare. Ce qui ne laissait qu'une porte à ouvrir, laquelle devait donner dans les quartiers du roi nain. Kierstaad avança lentement, prudemment, de crainte qu'on y ait installé un piège sournois.

Il entrouvrit à peine l'huis. Aucune fosse ne s'ouvrit sous ses pieds, aucune pierre ne chut du plafond sur sa tête. Le jeune homme, un peu plus sûr de lui, ouvrit en grand.

Oui, sans conteste, il se trouvait dans la chambre de Bruenor. De l'autre côté de la pièce, on voyait des parchemins épars sur un bureau, et, dans le coin, des vêtements de rechange empilés aussi haut que lui-même. Le lit défait n'était qu'un fatras de couvertures et de coussins.

Kierstaad ne prêta aucune attention à tout cela. Du moment où il avait ouvert la porte, ses yeux s'étaient rivés à un objet accroché au mur, à la tête du lit de Bruenor.

Crocs de l'égide, le fameux marteau de Wulfgar !

Le souffle coupé, le jeune homme traversa la chambre pour se placer devant l'arme fabuleuse. Il vit les superbes runes gravées dans sa tête brillante, forgée de mithral : les pics jumeaux, symbole de Dumathoïn, le dieu nain gardien des secrets. En y regardant de plus près, Kierstaad distinguait d'autres caractères enfouis sous le symbole tenant lieu de camouflage, mais celui-ci était si accompli qu'il ne pouvait identifier les runes cachées. Toutefois, il connaissait la légende de *Crocs de l'égide* : les signes dissimulés étaient, d'une part, la marque de Moradin le Forgeur-d'âme, le plus imposant des dieux nains, d'autre part la hache évocatrice de Clangeddin,

divinité naine de la Bataille.

Kierstaad resta là un long moment sans bouger, se rappelant la légende qu'était Wulfgar, l'esprit préoccupé aussi de Berkthgar et de Revjak. Où se situait-il dans tout cela ? Si le conflit éclatait entre le chef de Calmepierre et le chef actuel de la tribu de l'Élan, quel rôle y jouerait le fils de ce dernier ?

Un rôle de premier plan, certes, avec *Crocs de l'égide* en main ! Sans vraiment y réfléchir, Kierstaad tendit le bras, saisit l'arme guerrière, la souleva des supports qui la maintenaient au mur.

Comme elle était lourde ! Le barbare la tint contre lui puis, dans un immense effort, la souleva au-dessus de sa tête.

Elle heurta le plafond bas ; Kierstaad faillit tomber quand elle rebondit de côté, l'entraînant dans son inertie. En fin de compte, il recouvra son équilibre et se mit à rire de sa présomption. Comment pouvait-il espérer manier le puissant *Crocs de l'égide*, mettre ses pas dans les pas de géant du prodigieux Wulfgar ?

Le jeune homme ramena une fois de plus l'artefact fabuleux contre sa poitrine, l'installa avec déférence dans ses bras. Il ressentait la force de cet objet, sa conception parfaite, il aurait presque cru avoir près de lui l'homme qui, pendant si longtemps, en avait si bien usé.

Kierstaad, guerrier novice, voulait être un nouveau Wulfgar, voulait un jour mener la tribu selon sa propre vision. On ne pouvait dire qu'il approuvait davantage celle de Wulfgar que celle de Berkthgar : il existait une voie moyenne, un compromis qui devrait permettre aux barbares de retrouver leurs mœurs ancestrales sans perdre les alliances obtenues en des temps plus modernes. Tenant *Crocs de l'égide*, Kierstaad avait le sentiment de pouvoir s'imposer à la tête des siens qu'il mènerait alors sur le meilleur chemin possible !

Le jeune barbare secoua la tête et rit encore, se raillant lui-même, avec ses rêves de grandeur. Il sortait tout juste de l'enfance, ce n'était pas à lui de porter *Crocs de l'égide*... Cette idée lui fit jeter un coup d'œil, par-dessus son épaule, à la porte ouverte. Si Bruenor entrait et le trouvait ici, le marteau guerrier dans ses mains, il le couperait sans doute en deux sans autre

forme de procès.

Kierstaad eut beaucoup de mal à se séparer de l'arme, à la replacer sur ses supports, plus de mal encore à quitter la pièce. Mais c'était la seule chose à faire. Les mains vides, il se glissa en silence, précautionneusement, hors des galeries, revint au ciel ouvert, courut tout le chemin jusqu'au camp de sa tribu, huit kilomètres plus loin sur la toundra.

* * *

La prêtresse tendit la main aussi haut qu'elle put, ses doigts courtauds repoussèrent la croûte de neige et s'agrippèrent désespérément au roc. Le dernier palier, qui donnait sur le sommet, le plus haut des sommets.

Stompette grogna, s'étira. Elle savait que cet obstacle-ci était insurmontable, qu'elle avait dépassé ses limites et que, certainement, sa mort l'attendait un millier de mètres plus bas, au bout de sa chute.

Mais, à ce moment même, elle se découvrit des ressources insoupçonnées. Ses doigts trouvèrent une bonne prise, elle tira de toutes ses forces, ses petites jambes frappèrent et raclèrent la roche... soudain elle était passée, elle se trouvait sur le plateau au sommet de la plus haute montagne du monde !

La naine opiniâtre se dressait sur ce lieu élevé, considérait la scène en dessous d'elle, l'univers conquis. C'est alors qu'elle remarqua la multitude, des milliers et des milliers de ses congénères barbus qui emplissaient les vallées comme les sentiers montagneux. Ils l'acclamaient, s'inclinaient devant elle !

Stompette se réveilla trempée de sueur. Il lui fallut un moment pour retrouver ses esprits, se rappeler qu'elle se trouvait dans sa petite chambre au fond des mines du Valbise. Elle eut un petit sourire au souvenir de ce rêve si convaincant, de cet ultime effort à couper le souffle qui l'avait fait parvenir au sommet. Mais ce sourire se fit perplexe quand elle revit la scène qui avait suivi, celle de la foule de nains enthousiastes.

— Qu'est-ce qui m' prend de rêver ça ? se demanda-t-elle à haute voix.

Elle n'entreprenait jamais une ascension pour la gloire, seulement pour la satisfaction personnelle de conquérir un nouveau sommet. Stompette se moquait de l'opinion que d'autres pouvaient avoir de ses compétences en alpinisme, et elle ne se donnait que rarement la peine de dire à quelqu'un où elle se rendait, d'où elle revenait, si oui ou non elle avait atteint son but.

La naine se frotta le front, s'étendit de nouveau sur son matelas dur. Les nettes images du rêve ne quittaient pas son esprit. Venait-elle de rêver... ou de cauchemarder ? Se racontait-elle des histoires sur les véritables raisons de sa passion pour l'alpinisme ? Ressentait-elle, en fait, une satisfaction d'orgueil, se croyait-elle supérieure quand elle gravissait une montagne ? Et, si tel était le cas, se sentait-elle alors supérieure non seulement au sommet vaincu, mais à ses congénères ?

Ces questions tracassaient la prêtre qui, d'ordinaire, pratiquait avec fermeté l'humilité. Elle espérait bien que ces idées ne reflétaient pas la vérité ! Elle se sentait assez sûre d'elle-même, de sa valeur intrinsèque, pour ne pas s'intéresser à de telles mesquineries. Après s'être longuement tournée et retournée dans son lit, elle finit par trouver le sommeil.

* * *

Les rêves ne tourmentèrent plus Stompette au cours de cette longue nuit. Crenshinibon, dans un coffre situé au pied du lit, sentait sa porteuse désemparée et comprenait qu'il lui faudrait se montrer plus prudent quand il lui soufflerait d'autres songes : cette créature n'était pas si aisée à tenter ! L'artefact ne voyait pas quels trésors il devrait promettre pour flétrir la volonté de Stompette Grifferâteau.

S'il ne pouvait pas recourir à ses promesses fallacieuses, l'Éclat de cristal n'établirait pas fermement son ascendant sur la naine. Mais, s'il dévoilait plus nettement son jeu, voulait forcer les choses, il risquait de révéler à Stompette sa véritable nature, ses mauvaises intentions. Certes, l'artefact n'avait aucune envie d'éveiller les soupçons de quelqu'un en mesure de faire appel aux pouvoirs des dieux du bien, qui pourrait peut-être même

découvrir le moyen secret de détruire Crenshinibon !

L'Éclat de cristal se renferma dans sa magie, conserva ses pensées bien cachées derrière ses parois anguleuses. Il se rendait compte que sa longue attente n'avait pas encore tout à fait pris fin ; il devrait d'abord échapper à cette femelle têteue.

Quatrième partie

Valbise

Je me rappelle bien cette fois où je suis revenu à Menzoberranzan, ma ville natale, celle de mon enfance. J'étais à bord d'un radeau flottant sur le lac Donigarten quand la cité apparut à la vue, un moment que j'avais tout à la fois craint et espéré. Je ne voulais surtout pas retourner à Menzoberranzan, et pourtant je me demandais quelles impressions me donnerait ce retour. L'endroit était-il aussi atroce que me le disaient mes souvenirs ?

Oui, je me rappelle ce moment où nous avons contourné la paroi incurvée de la grotte et où les stalagmites sculptées sont apparues à la vue.

Ce moment de déception.

Je ne ressentais ni colère ni effroi. Aucune nostalgie réconfortante – fondée ou non – ne me submergea. Je n'ai savouré aucun souvenir associé à l'endroit, pas même celui des instants agréables passés avec Zaknafein.

Tout ce qui m'est venu à l'esprit en cet instant crucial, c'est que je voyais des lumières éclairant la ville, que cet événement inhabituel devait signifier quelque chose. Tout ce à quoi je pensais, c'était ma mission primordiale, et la rapidité dont j'avais intérêt à faire preuve pour pouvoir la mener à bien. Mes craintes – car il y en avait – restaient de nature rationnelle : non la peur impulsive, irraisonnée, qui vient des souvenirs d'enfance, mais celle très réelle qui accompagne l'intrusion dans l'antre d'un ennemi redoutable.

Plus tard, quand j'en ai eu le loisir, je suis revenu sur ce moment, je m'étonnais qu'il se soit révélé si banal, si décevant. Pourquoi la vision de la cité où j'avais vécu les trois premières décennies de ma vie ne m'avait-elle pas rempli d'émotion ?

Il m'a fallu contourner la pointe nord-ouest de l'Épine dorsale du Monde, en retournant au Valbise, pour comprendre. Menzoberranzan avait été une étape de mon voyage, mais non un foyer. Cela, jamais. Ainsi que l'avait impliqué l'éénigme de la

voyante aveugle, Valbise, pour la première fois dans ma vie, avait été mon foyer. Tout ce que j'avais connu auparavant, tout ce qui m'avait mené à cet endroit inhospitalier, battu par les vents – Menzoberranzan, Blingdenpierre, la surface, et même le bois enchanté du rôdeur qui fut mon mentor, Montolio DeBrouchée – n'avait été qu'un trajet, un chemin à suivre.

Cette vérité m'a paru évidente quand j'ai contourné cette pointe, quand, pour la première fois depuis dix ans, j'ai revu le val, ai senti sur mon visage sa bise perpétuelle, cette bise qu'on y a toujours connue, qui a donné au lieu son nom.

Le mot est complexe : *foyer*. Sa signification varie avec chaque individu, ou presque. Pour moi, il ne s'agit pas seulement d'un endroit, mais aussi d'un sentiment, d'une sensation d'adéquation chaleureuse, réconfortante. Dans mon foyer, je n'ai pas à justifier sans cesse mes actions ou la couleur de ma peau, on m'accepte sans autre question parce que ma place se trouve là. Il s'agit d'un domaine personnel, mais également collectif : en ce lieu, on est où on doit être, parce que les amis aussi sont là.

Contrairement à ce qu'il s'est passé quand j'ai vu Menzoberranzan, mon premier regard sur Valbise m'a empli de souvenirs du passé. Je me suis revu assis à mi-pente du Cairn de Kelvin, observant les étoiles et les feux des tribus barbares nomades, combattant le yéti de la toundra en compagnie de Bruenor. Je me suis rappelé la grimace du nain quand il a léché la lame de sa hache, apprenant ainsi que la cervelle d'une telle créature avait un goût abominable ! Et aussi ma première rencontre avec Catti-Brie, celle avec qui je voyage encore aujourd'hui. Elle n'était alors qu'une petite fille, belle d'esprit et de cœur, à la nature ensauvagée mais toujours sensible.

Je me suis tant rappelé, un tel flot d'images m'a englouti ! Ma mission à ce moment n'était pas moins vitale ni urgente que celle qui m'avait ramené à Menzoberranzan, mais je n'y pensais plus du tout, je ne réfléchissais aucunement à elle.

À cet instant, cela n'avait tout simplement aucune importance. J'étais revenu chez moi, voilà ce qui comptait.

Drizzt Do'Urden

18

Chevaucher le vent

Drizzt et Catti-Brie raccompagnèrent Deudermont, Waillan et Dunkin à Carradoon pour dire au revoir aux membres d'équipage avec qui ils avaient travaillé depuis plus de cinq ans – leurs amis. Drizzt, impatient, ne voulait pas différer davantage le moment de son retour au Valbise, mais ce court trajet était important. Les adieux furent affectueux, mêlés de promesses de retour.

Les deux compagnons (Drizzt n'appela Guenhwyr que plus tard) dînèrent ce soir-là avec Deudermont et Robillard. Le sorcier semblait plus animé et amical que jamais, il promit d'employer sa magie pour renvoyer d'un souffle les invités à l'Envol de l'Esprit afin qu'ils puissent entreprendre leur voyage.

— Quoi ? demanda-t-il alors en voyant les trois autres échanger regards et sourires entendus. (Ils pensaient tous trois la même chose : Robillard avait bien changé en quelques semaines, surtout depuis cette bataille démente sur la plage de Caerwich. Sans conteste, Harkle avait déteint sur lui !) Quoi ! insista le sorcier.

Deudermont éclata de rire, leva son verre de vin en un toast.

— À Harkle Harpell, annonça le capitaine, à la bonne graine qu'il a semée !

Le sorcier eut un reniflement sarcastique et s'apprêta à rappeler que l'*Esprit follet de la mer* demeurait bloqué dans un lac à des centaines de kilomètres de la côte des Épées. Mais, voyant les expressions obstinément réjouies de ses compagnons, il comprit finalement que ce toast lui était, en fait, destiné.

La réaction instinctive de sa nature méfiante fut de glapir une protestation, voire de retirer sa proposition de faciliter le

début du voyage à Drizzt et Catti-Brie. Mais Robillard devait bien admettre que ces trois-là avaient raison... il leva lui aussi son verre. Il n'en dit rien, mais il envisageait, éventuellement, de se rendre à l'avenir dans la fameuse Demeure au Lierre pour rendre visite à son excentrique confrère et ami.

Drizzt, Catti-Brie et Deudermont eurent du mal à se séparer. Ils s'étreignirent, échangèrent des promesses de se revoir... Pourtant ils connaissaient tous l'ampleur de la tâche attendant les deux héros. Il était fort possible qu'ils ne sortent jamais vivants du Valbise !

Oui, ils le savaient, mais aucun d'eux n'évoqua cette éventualité. Ils se comportèrent comme si leur amitié n'avait à subir que l'épreuve d'une courte séparation.

* * *

Vingt minutes plus tard, Drizzt et Catti-Brie étaient déjà de retour à l'Envol de l'Esprit. Robillard leur dit à son tour au revoir, puis disparut dans un éclair d'énergie magique.

Ivan, Pikel et Danica accueillirent les héros.

— Cadderly s' prépare, leur apprit le nain à barbe blonde. C'est un vieux, y lui faut du temps, hein !

— Hé hé hé ! gloussa Pikel.

Danica feignit de s'insurger, mais, à vrai dire (Catti-Brie le vit bien), elle préférait que les deux petits êtres persistent à railler Cadderly sur son âge avancé : ils croyaient sincèrement que le prêtre reprenait des forces, voire rajeunissait. C'était l'espoir et non la méchanceté qui inspirait leurs taquineries.

— Approche, demanda-t-elle à Catti-Brie. Nous n'avons pas eu beaucoup de temps pour parler... (Elle jeta un coup d'œil mauvais à Ivan et Pikel qui sautillaient non loin.)... seules.

— Ooooooh, geignit Pikel.

— Il est toujours comme ça ? demanda Drizzt à Ivan qui soupira en hochant la tête.

— Tu crois qu' t'aurais le temps de m' causer de Castelmithral ? répliqua celui-ci. J'ai aussi entendu des histoires sur Menzoberranzan, mais j'ai du mal à les croire...

— Je te dirai ce que je peux. Tu risques d'avoir du mal à

croire vraies toutes les splendeurs que j'ai à te décrire.

— Et pour Bruenor ?

— Bouner ! intervint Pikel, tout excité.

Ivan donna une calotte à son frère.

— On t'écouterai, l'elfe, expliqua-t-il, mais d'abord on a du pain sur la planche ! Faut qu'on s'occupe des jumeaux, tout ça, et l'frérot il a ses jardins.

En évoquant son frère, Ivan se retourna d'un bloc vers lui ; il attendait une autre interjection absurde. De fait, Pikel paraissait avoir envie de se manifester, mais il se contenta de siffloter. Ivan revint à Drizzt qui dut secouer la tête et se mordre la lèvre : il voyait par-dessus l'épaule de son petit interlocuteur à barbe jaune le visage de Pikel, les pouces dans les oreilles, les autres doigts grouillant joyeusement, la langue tirée à l'extrême.

Ivan pivota de nouveau, mais le « frérot » avait recouvré une attitude très digne, et sifflotait encore. La pantomime se renouvela trois fois avant qu'Ivan déclare forfait.

Drizzt ne connaissait ces frères terribles que depuis deux jours, mais il les trouvait irrésistibles ! Il imaginait déjà les tourments que les Larmoire feraient subir à Bruenor si jamais ils se rencontraient...

* * *

Danica et Catti-Brie, de leur côté, passèrent ensemble une heure infiniment plus sérieuse et retenue. Elles se rendirent dans les quartiers privés des époux Bonaduce, cinq pièces regroupées à l'arrière de l'immense édifice. Cadderly, dans la chambre, priait, se préparant au voyage. Elles évitèrent de le déranger.

Elles se cantonnèrent d'abord à des sujets d'ordre général ; Catti-Brie raconta son histoire d'orpheline de la première heure, recueillie par Bruenor qui l'avait élevée avec les nains du clan Marteaudeguerre, Danica l'entraînement qu'elle avait vécu sous la houlette du grand-maître Penpahg d'Ahn. Elle était moine et guerrière d'élite, pas si différente de Catti-Brie.

Celle-ci n'avait pas souvent rencontré de femmes de son âge et d'une mentalité proche de la sienne. Elle appréciait cette

nouveauté, aimait beaucoup Danica, et pouvait imaginer une véritable amitié croissant et embellissant entre elles si jamais le temps et les circonstances le permettaient. D'ailleurs, la situation se révélait tout aussi insolite pour Danica, car sa vie jusqu'alors avait été aussi dure que celle de Catti-Brie ; elle non plus, jusqu'alors, n'avait guère fréquenté de femmes de son âge.

Elles parlèrent donc du passé et, ensuite, du présent... de leurs espoirs pour l'avenir.

— Est-ce que tu l'aimes ? s'enhardit Danica.

Elle parlait de l'elfe noir. Catti-Brie rougit. En toute franchise, elle n'avait pas de réponse. Oui, elle aimait Drizzt, mais ignorait si c'était de la manière à laquelle l'autre femme faisait allusion. Les deux compagnons avaient décidé de mettre de côté ce genre de sentiment, mais à présent, Wulfgar ayant disparu depuis si longtemps, la question se posait de nouveau, d'autant que Catti-Brie approchait les trente ans.

— Il est fort beau, nota Danica en gloussant comme une gamine.

Certes, voilà ce que Catti-Brie, détendue sur le grand canapé du salon de Danica, se sentait redevenir : une petite fille ! Ou plutôt une adolescente, la tête farcie d'idées folles sur l'amour et la vie, qui voulait croire que le plus grand problème de l'existence consistait à essayer de savoir si Drizzt était ou non beau.

Évidemment, la réalité pesante ne tarda pas à s'imposer de nouveau aux deux femmes, à mettre fin aux petits rires. Catti-Brie avait perdu son amour ; Danica, mère de deux enfants en bas âge, avait dû envisager la fin prochaine de son époux prématûrément épuisé par la création de l'Envol de l'Esprit...

La conversation passa à d'autres sujets, puis mourut peu à peu. Danica, silencieuse, ne quittait pas l'autre femme des yeux.

— Qu'y a-t-il ? demanda finalement Catti-Brie.

— J'attends un enfant...

Catti-Brie comprit sur-le-champ qu'elle était la première à le savoir, avant même Cadderly. Elle attendit un peu, attendit de voir s'éclairer le visage de Danica pour être sûre qu'elle accueillait bien cette grossesse, puis eut à son tour un grand sourire et l'enlaça étroitement.

— Ne dis rien à Cadderly, la pria Danica, j'ai déjà réfléchi à la manière dont je vais le lui annoncer...

Catti-Brie la lâcha.

— Tu me l'apprends d'abord à moi..., remarqua-t-elle d'un ton solennel, en accord avec l'importance de ce fait.

— Parce que tu t'en vas.

— Mais tu me connais à peine !

La guerrière blonde secoua la tête, sa chevelure d'or vola et ses yeux étranges, en amande, plongèrent dans les yeux bleu profond de Catti-Brie.

— Oh si, je te connais, fit-elle d'une voix douce.

C'était la pure vérité. Catti-Brie avait elle aussi le sentiment de bien connaître Danica. Elles avaient beaucoup en commun ; elles comprenaient toutes deux que chacune allait beaucoup manquer à l'autre !

Cadderly poursuivait ses préparatifs dans la pièce à côté. Il était presque temps de se séparer.

— Je reviendrai ici, promit Catti-Brie.

— Et moi j'irai au Valbise.

Cadderly entra alors, annonçant que l'heure du départ était venue. Il sourit gentiment aux deux femmes et eut la courtoisie de ne rien dire de l'humidité qui perlait à leurs yeux.

* * *

Cadderly, Drizzt et Catti-Brie se tenaient au sommet de la plus haute tour de l'Envol de l'Esprit, à plus de cent mètres au-dessus du sol. Le vent leur cinglait le dos.

Le prêtre psalmodia doucement pendant quelque temps, et, peu à peu, les deux amis avec lui se sentirent de plus en plus légers, moins... substantiels. Cadderly leur prit chacun une main, poursuivit son incantation. Le trio s'estompa. Tels des fantômes, ils quittèrent le haut de l'édifice, portés par le vent.

Le monde tout entier passa sous eux, flou, dans une vision brumeuse, onirique. Ni Drizzt ni Catti-Brie n'eurent la moindre idée du temps de leur vol, mais l'aube surgissait à l'est quand enfin ils ralentirent, puis s'arrêtèrent, redevenant pleinement matériels.

Ils se trouvaient à présent dans la ville de Luskan, tout au nord de la côte des Épées, au sud du flanc ouest des montagnes nommées l'Épine dorsale du Monde, à un peu plus de trois cents kilomètres de Dix-Cités, une distance à franchir à pied ou à cheval.

Cadderly ne connaissait pas cette ville, pourtant il avait parfaitement visé : les trois compagnons sortirent de leur enchantement à la porte du temple de Dénéïr ! Le prêtre fut fort bien accueilli par ses frères, installa très vite Drizzt et Catti-Brie dans deux chambres. Pendant qu'ils dormaient, il sortit avec un des prêtres locaux pour organiser le départ des deux héros : ils accompagneraient une caravane à destination du Valbise.

L'arrangement fut plus facile à trouver que Cadderly s'y attendait, ce qui le réjouit. Il avait craint que les marchands craignent par trop l'elfe noir Drizzt pour écouter ses chaleureuses recommandations, mais en fait beaucoup de caravaniers de Luskan connaissaient le drow et Catti-Brie de réputation. La valeur des deux compagnons au combat serait appréciée par tout convoi se rendant au nord, vers ce territoire si dangereux du Valbise !

Drizzt et Catti-Brie étaient éveillés quand Cadderly revint au temple de Dénéïr. Ils discutaient avec les autres prêtres et rassemblaient l'équipement nécessaire au chemin qui les attendait. L'elfe noir accepta avec une reconnaissance respectueuse deux autres emplies d'une eau bénite recueillie à la fontaine du temple. Il ne voyait pas vraiment l'utilité de ce liquide, mais appréciait le fait que le prêtre humain d'un dieu du bien ait fait un tel présent à un drow.

— Tes frères sont de bonnes gens, commenta-t-il à l'adresse de Cadderly quand ils se retrouvèrent enfin seuls tous les trois.

Le prêtre avait déjà expliqué aux deux amis les arrangements pris, y compris l'heure et le lieu du rendez-vous où ils devraient rejoindre la caravane. Le convoi partait le jour même, ce qui donnait aux héros moins d'une heure pour se mettre en route. L'heure sonnait donc d'une nouvelle séparation !

— Dénéïr est fier d'eux, répliqua Cadderly en réponse à la remarque de Drizzt.

L'elfe noir s'affaira alors à son paquetage, et Catti-Brie prit le

prêtre à part. Elle pensait à Danica, son amie déjà chère. Cadderly lui adressa un sourire chaleureux ; il semblait s'attendre à cette conversation.

— T'as beaucoup de responsabilités, commença la jeune femme.

— Mon dieu n'est pas si exigeant que cela..., fit le prêtre avec une certaine malice, car il savait bien que Catti-Brie ne voulait pas lui parler de ses devoirs religieux.

— Je parle des jumeaux, chuchota-t-elle, de Danica.

Cadderly acquiesça. Il ne pouvait qu'approuver.

Catti-Brie resta silencieuse un long moment, elle semblait avoir du mal à trouver ses mots. Comment dire ce qu'elle avait à dire sans offenser ce prêtre chenu ?

— Ivan m'a un peu parlé de ton... état, finit-elle par admettre.

— Oh ?

Cadderly n'avait aucune intention de faciliter les choses à son interlocutrice.

— Le nain a dit que tu croyais mourir juste après l'achèvement de l'Envol de l'Esprit... Et il a dit que tu paraissais alors en prendre le chemin !

— C'est bien ce que j'ai pensé. Les visions que j'avais de la cathédrale m'avaient amené à le croire.

— Ça fait plus d'un an maintenant, rappela Catti-Brie. (Le prêtre hocha encore la tête.) Le nain dit qu'on dirait bien que tu rajeunis ! Que tu reprends des forces...

Cadderly eut un grand sourire. Il comprenait que la jeune femme devant lui s'inquiétait pour Danica, et l'amitié déjà profonde qui paraissait l'unir à son épouse lui faisait chaud au cœur.

— Je ne peux être sûr de rien, prévint-il, mais ces remarques semblent fondées. Je me sens plus fort à présent, bien plus fort, j'ai davantage d'énergie qu'au moment de l'achèvement de la cathédrale. (Il tendit la main, tira une mèche de ses cheveux. Ils étaient gris, mais on y voyait quelques brins contrastants.) Des cheveux bruns... Ils étaient tous blancs comme neige voici un an.

— Alors tu rajeunis ! s'exclama Catti-Brie, enthousiaste.

Le prêtre poussa un long, profond soupir, mais ne put s'empêcher d'acquiescer une fois de plus.

— On dirait bien, reconnut-il. Je n'en suis pas certain, déclara-t-il juste après comme s'il n'osait donner voix à ses espoirs. La seule explication qui me vient à l'esprit, c'est que les visions que j'ai eues, celles de ma mort imminente, et l'épuisement que j'ai ressenti quand l'Envol de l'Esprit s'est enfin élevé constituaient un test de mon absolue loyauté aux préceptes et aux commandements de Dénéïr. Je pensais vraiment périr dès la fin de la première cérémonie donnée entre les murs de la nouvelle cathédrale, et en effet, à l'issue du rituel, une lassitude insurmontable m'a submergé... J'ai regagné ma chambre (Danica et Ivan ont dû quasiment m'y porter), et me suis endormi, croyant ne plus jamais revoir ce monde. Je l'acceptais.

Le prêtre se tut, ferma les yeux. Il se rappelait ce moment fatidique.

— Et maintenant ? demanda Catti-Brie.

— Peut-être Dénéïr a-t-il mis ma loyauté à l'épreuve. Il se peut que j'aie passé cette épreuve et que mon dieu ait choisi de m'épargner.

— S'il s'agit d'un dieu du bien, certainement sa décision est prise, affirma la jeune femme. Aucun dieu du bien ne t'arracherait ainsi à Danica, aux jumeaux, à...

Elle se tut, se mordit la lèvre. Elle ne voulait pas trahir le secret de son amie !

— Dénéïr est un dieu du bien, répondit Cadderly avec la même fermeté. Mais tu évoques des préoccupations humaines ; nous ne pouvons espérer comprendre la volonté ou les méthodes divines ! Si Dénéïr me sépare finalement de Danica et de mes enfants, cela ne changera rien à sa nature véritable de dieu du bien, car c'est ce qu'il est. (Catti-Brie, l'air peu convaincu, secoua la tête.) Il existe des desseins et des principes plus élevés que ce que nous, humains, pouvons saisir. Je garde foi en Dénéïr qui fera ce qui sied, en dernière analyse, à ses fins, devant lesquelles les miennes ne sont rien.

— Mais t'espères bien que c'est vrai ! insista la jeune femme d'un ton presque accusateur. T'espères redevenir jeune,

retrouver l'âge de ton épouse pour vivre auprès d'elle et de tes petits !

Le prêtre éclata de rire.

— Pas faux, admit-il finalement, ce qui apaisa Catti-Brie.

... Ainsi que Drizzt, qui, avec son ouïe perçante de drow, avait tout entendu de la conversation. Il ne s'était pas entièrement consacré à la tâche de boucler son havresac !

La jeune femme et le prêtre s'étreignirent pour se dire adieu, puis Cadderly, qui décidément n'avait plus l'air si vieux, accorda à Drizzt une poignée de main sincèrement amicale.

— Rapporte-moi l'artefact, cet « Éclat de cristal », dit-il. Ensemble nous trouverons un moyen de débarrasser le monde de ce mal ! Ramène aussi ton père. Je suis certain qu'il apprécierait un séjour à l'Envol de l'Esprit...

Le drow serra bien fort la main du prêtre. Il lui était reconnaissant de la confiance qu'il affichait.

— L'artefact me donnera... enfin, à nous deux, corrigea-t-il avec un regard à Catti-Brie, une bonne excuse de retourner à Carradoon !

— Ce que je dois faire, à présent, remarqua Cadderly.

Puis il quitta les deux amis qui poursuivirent leurs préparatifs en silence.

Ils rentraient chez eux.

19

Le monde entier est leur

Revjak savait qu'on en viendrait finalement là ! Il l'avait prévu du moment où il avait compris que Berkthgar n'avait pas l'intention de provoquer une scission au sein de la tribu de l'Élan afin d'en recréer une autre.

Voilà pourquoi Revjak se retrouvait face au barbare colossal, toute la tribu rassemblée autour d'eux. Chacun savait ce qu'il allait se passer, mais cela devait s'accomplir selon la règle, la tradition ancestrale.

Berkthgar attendait que la foule fasse silence. Il pouvait se permettre de se montrer patient, car il savait que la rumeur penchait désormais en sa faveur, que les arguments pour lui montaient en puissance. Enfin, après un moment qui parut bien long à Revjak, tous se turent.

Berkthgar leva les mains vers le ciel, doigts bien écartés. Dans son dos, attachée en diagonale, *Bankenfuere*, son énorme flamberge, dépassait sa tête.

— Je réclame le droit au défi ! annonça l'immense barbare.

Un chœur d'acclamations s'éleva, pas aussi retentissant que Berkthgar aurait voulu, mais lui manifestant déjà un bon soutien.

— Et quel droit de naissance te permet de le réclamer ? répondit Revjak, comme il se devait.

— Pas par le père, mais par le sang !

Berkthgar avait donné tout de suite sa réplique, qui déclencha de nouveaux hourras chez ses partisans.

Le chef plus âgé secoua la tête.

— Il n'y a pas de raison, si ce n'est pas ta naissance qui te donne droit au défi ! protesta-t-il. (Ses propres partisans, bien que moins exubérants que ceux de Berkthgar, saluèrent la

déclaration par des vivats.) J'ai dirigé la tribu vers la paix et la force, conclut-il d'un ton ferme, car il disait vrai.

— Moi aussi ! s'insurgea tout de suite Berkthgar. À Calmepierre, bien loin de notre foyer, j'ai mené notre peuple par la guerre et par la paix, et j'ai conduit la marche jusqu'à notre terre, jusqu'au Valbise !

— Là où Revjak est roi de la tribu de l'Élan, rappela Revjak sans hésiter.

— Par quel droit de naissance ? voulut alors savoir Berkthgar. (Là, le chef actuel avait un problème de légitimité, il le savait bien.) De quel droit se réclame Revjak, fils de Jorn le Rouge qui n'était pas roi ? demanda sournoisement le challenger. (Revjak n'avait rien à répondre.) On t'a accordé cette position ! poursuivit l'homme plus jeune. (L'histoire n'avait rien de neuf, mais elle était racontée cette fois d'une manière différente de ce dont la tribu avait l'habitude.) C'est Wulfgar, fils de Beornegar, qui te l'a cédée sans défi et sans droit !

Kierstaad, en marge du rassemblement, observait tout cela. Le garçon comprenait à ce moment la véritable raison de la campagne de discrédit lancée par Berkthgar contre Wulfgar : si la légende de ce dernier conservait sa grandeur inégalable aux yeux des barbares, alors la légitimité de Revjak comme roi gardait toute sa force ; mais si Wulfgar se retrouvait moins honoré...

— ... Lequel a selon les règles réclamé la royauté auprès de Heafstaag, le roi par droit de naissance, rappelait Revjak. Combien parmi vous, demanda-t-il à la cantonade, se rappellent le combat qui fit de Wulfgar, fils de Beornegar, notre roi ?

Beaucoup de têtes furent hochées, surtout celles des plus âgés qui étaient demeurés toutes ces années au Valbise.

— Moi aussi je me souviens de cette bataille, gronda Berkthgar d'un ton plein de défi. Et je ne remets pas en doute le défi de Wulfgar, ni tout le bien qu'il a apporté à notre peuple. Mais tu n'as pas de droit par le père, pas davantage que moi, et je veux régner, Revjak. J'exige le droit au défi !

Les acclamations se firent plus fortes que jamais.

Revjak regarda son fils Kierstaad, lui sourit. Il ne pouvait

refuser le défi de Berkthgar, et il n'avait pas davantage d'espoir de vaincre le colosse au combat. Il se tourna vers son adversaire.

— Je l'accorde, déclara-t-il, déclenchant d'assourdissants vivats, émis par les partisans des deux camps.

— Dans cinq heures, avant que le soleil s'abaisse sur l'horizon..., commença Berkthgar.

— Tout de suite ! interrompit Revjak, de manière fort inattendue.

Le barbare plus jeune considéra l'autre en se demandant à quelle manœuvre il pouvait bien se livrer. En principe, on répondait à un droit au défi plus tard dans la journée, après avoir laissé aux deux combattants le temps nécessaire pour se préparer physiquement et mentalement.

Les yeux bleus de Berkthgar s'étrécirent, un silence attentif tomba sur la foule. Puis un large sourire parut agrandir encore le vaste visage du colosse. Il n'avait rien à craindre de Revjak, ni à présent ni jamais ! Il passa lentement la main par-dessus son épaule, saisit la garde de *Bankenfuere*, en dégaina la lourde lame de son fourreau, fendu à son extrémité pour permettre de la sortir plus vite. L'homme brandit l'arme massive haut vers le ciel.

Revjak prit sa hache, mais son fils observa avec inquiétude qu'il ne paraissait pas se préparer au combat.

Berkthgar approcha prudemment. À chaque pas il réévaluait l'équilibre de *Bankenfuere*.

Mais alors Revjak leva sa main libre. Son adversaire s'arrêta et attendit.

— Qui parmi nous espère la victoire de Revjak ? demanda-t-il, et beaucoup l'acclamèrent.

Berkthgar, qui estimait la question n'être qu'une simple ruse destinée à saper sa confiance, demanda dans un grondement grave :

— Et qui voudrait voir Berkthgar, l'*Audacieux*, roi de la tribu de l'Élan ?

Les vivats furent plus retentissants encore, sans aucun doute.

Revjak se plaça sur la droite de son adversaire, dans une posture pacifique : la main libre toujours levée, la lame de sa

hache frôlant le sol.

— Le défi est résolu, déclara-t-il, et il laissa choir son arme. (Les yeux de la foule s'écarquillèrent, incrédules, ceux de Kierstaad davantage peut-être que tous les autres. Déshonneur ! Les barbares assistaient à un acte de lâcheté !) Je ne puis espérer te vaincre, Berkthgar, expliqua Revjak en élevant la voix pour que tous l'entendent. Ni toi me défaire.

L'expression de Berkthgar se fit terriblement menaçante.

— Je pourrais te couper en deux ! affirma-t-il.

Il leva son épée dans ses deux mains, dans un geste si irrésistible que le vieil homme s'attendit presque à le voir s'exécuter sur-le-champ.

— Et notre peuple aurait à souffrir des conséquences de tes actes, énonça posément Revjak. Quiconque sortirait vainqueur du défi se retrouverait face à deux tribus, non une seule, déchirées par la rancœur et le désir de vengeance. (Il considéra de nouveau l'assemblée, s'adressant à tous.) Nous ne sommes pas encore assez forts pour supporter cela. Que nous choisissions de renforcer nos liens d'amitié avec Dix-Cités et les nains revenus au Valbise ou de revenir aux mœurs de nos ancêtres, nous devons le faire ensemble, comme un seul homme !

L'expression de Berkthgar ne s'adoucit en rien. Il comprenait tout ! Revjak ne pouvait le vaincre en combat, ils le savaient tous les deux, aussi le vieux renard avait-il trouvé le moyen de vider de sa force le défi dans son ensemble ! Berkthgar mourait vraiment d'envie de le couper en deux, mais comment pouvait-il l'attaquer dans ces conditions ?

— Un seul homme, répéta Revjak.

Il tendit la main en un geste de paix, pour que son adversaire lui prenne le poignet.

Berkthgar, fou de rage, passa le pied sous la hache de Revjak, la fit voler plus loin.

— Tu te comportes en lâche ! rugit-il. Voilà ce que tu as prouvé aujourd'hui !

Et il leva ses énormes bras vers le ciel, grands ouverts, comme après une victoire.

— Je n'ai pas le droit du père ! cria encore Revjak, exigeant

qu'on l'écoute. Ni toi ! C'est à notre peuple de décider qui régnera et qui sera mis à l'écart.

— Le défi appelle le combat ! protesta Berkthgar.

— Pas cette fois ! Pas quand toute la tribu risque de souffrir de ton orgueil imbécile. (Berkthgar s'avança de nouveau, prêt à frapper, mais Revjak ne lui accorda aucune attention et fit face à la foule.) Choisissez ! ordonna-t-il.

— Revjak ! cria quelqu'un.

Mais sa voix fut perdue dans les cris d'un groupe de jeunes guerriers qui réclamaient Berkthgar. À leur tour, ces derniers se retrouvèrent noyés par un nombre plus important qui voulait Revjak. Et cela continua, alternativement, avec des hurlements de plus en plus forts. Des bagarres éclatèrent, on commença à dégainer les armes.

Pendant ce temps, Berkthgar foudroyait son aîné du regard. Revjak ne baissa pas les yeux, et son rival secoua la tête, incrédule. Comment le vieil homme avait-il le front d'appeler un tel déshonneur sur eux tous ?

Pourtant Revjak était sûr d'avoir raison. Il n'avait pas peur de mourir – oh non –, mais pensait sincèrement qu'un combat entre Berkthgar et lui aurait pour résultat de diviser la tribu, de faire connaître des temps difficiles à ses deux factions. La voie qu'il montrait était la meilleure... du moins tant que l'animosité entre les deux camps ne devenait pas incontrôlable.

Or, elle semblait prendre ce chemin. Les deux partis criaient toujours, mais désormais chacun de ces cris s'accompagnait d'épées et de haches levées, de menaces déclarées.

Revjak observa soigneusement la foule, jaugeant le support qu'il avait face à celui pour Berkthgar. Il ne lui fallut pas longtemps pour voir la vérité, et l'accepter.

— Suffit ! hurla-t-il à pleins poumons. (Peu à peu, la compétition vociférante se calma.) De toutes vos forces : qui réclame Berkthgar ? (Un puissant rugissement suivit.) Qui réclame Revjak ?

— Revjak qui refuse le combat ! glissa promptement Berkthgar.

Les acclamations destinées au fils de Jorn ne furent pas aussi fortes, ni aussi enthousiastes.

— C'est donc décidé, conclut Revjak, s'adressant davantage à Berkthgar qu'à l'assemblée. Berkthgar est roi de la tribu de l'Élan.

Le barbare plus jeune avait du mal à en croire ses sens. Il aurait volontiers abattu sur place ce vieillard perfide ! Ce jour aurait dû être son jour de gloire, par la victoire en un combat à mort, selon la coutume établie depuis l'aube des temps. Mais comment aurait-il pu commettre un tel acte, assassiner un homme désarmé qui venait de le proclamer roi ?

— Règne sagement, Berkthgar, poursuivit l'autre d'une voix plus basse. (Il s'était approché, car l'assemblée produisait un brouhaha surpris.) Ensemble, nous découvrirons la voie véritable de notre peuple, ce qui vaut mieux pour l'avenir.

Berkthgar le repoussa.

— C'est moi qui déciderai, rectifia-t-il d'une voix forte. Je n'ai pas besoin de l'opinion d'un couard !

Il sortit alors du cercle, et ses plus chauds partisans le suivirent.

Blessé qu'on ait rejeté son offre (sans en être pourtant surpris), Revjak avait au moins la consolation d'avoir essayé de faire ce qu'il croyait le mieux pour les siens. Mais ce réconfort ne pesa plus guère quand l'homme vit son fils, celui qui venait d'accomplir les rituels pour devenir un homme.

L'expression de Kierstaad clamait son incrédulité... sa honte. Revjak, la tête haute, se dirigea vers lui.

— Comprends-moi, ordonna-t-il. C'est le seul moyen.

Kierstaad s'éloigna. La logique aurait pu lui faire saisir la réelle bravoure de son père en cette occasion, mais la logique n'intervenait guère, à cet instant, dans les processus mentaux du jeune homme. Empli de honte, il ne demandait qu'à s'enfuir, courir par la toundra, survivre là ou y mourir.

Quelle différence ?

* * *

Stompette était arrivée au plus haut sommet du Cairn de Kelvin, dont l'ascension lui avait paru facile. Ses pensées éveillées, tout comme la grande majorité de ses rêves, se

concentraient désormais plein sud, là où se dressaient les pics majestueux de l'Épine dorsale du Monde. Des images fugitives de gloire et de triomphe lui traversaient l'esprit. Elle se figurait debout au haut de la plus haute montagne, le monde entier sous elle.

Le peu de vraisemblance de cette image – sa complète irréalité, en fait – ne parvenait pas à la conscience de Stompette Grifferâteau : le bombardement constant de notions absurdes, ce torrent illusoire, commençait à sérieusement ébranler la rationalité de la naine d'ordinaire pragmatique ! Pour elle, la logique cédait de plus en plus à la force de désirs qui n'étaient même pas véritablement siens.

— Je vous rejoins, hauts sommets, s'exclama-t-elle soudain à l'adresse de ces monts lointains. Et y en a pas un d' vous qui me laissera en bas !

Voilà. Elle l'avait dit à haute voix, avait donné corps à son projet. Elle rassembla sur-le-champ ses affaires, puis entreprit de redescendre le Cairn de Kelvin.

Dans le havresac de la prêtresse, Crenshinibon, sans exagération, ronronnait de satisfaction ! Toutefois, le puissant artefact n'avait pas l'intention de faire de Stompette Grifferâteau son porteur ; il percevait bien l'opiniâtré de sa dupe, malgré les illusions dont il l'avait pour l'instant submergée. Pire encore, il avait compris sa fonction dans le clan : prêtresse de Moradin le Forgeur-d'âme ! Jusqu'à présent, Crenshinibon avait réussi à détourner les idées de Stompette chaque fois qu'elle avait eu l'intention d'entrer en communion avec son dieu, mais, tôt ou tard, la naine parviendrait à cet état de conscience supérieur, et apprendrait alors la véritable nature du « bâton chauffant » qu'elle gardait dans son sac.

L'objet devait donc se servir d'elle pour s'éloigner des autres nains, se rendre dans les étendues désertes de l'Épine dorsale du Monde où il aurait des chances de découvrir un troll ou un géant, voire un dragon, pour lui tenir lieu de porteur.

Oui, Crenshinibon espérait tomber sur un dragon. Comme il aimeraient s'allier à une si puissante créature !

La malheureuse Stompette, inconsciente des souhaits que nourrissait sa trouvaille, inconsciente même que l'objet puisse

nourrir des souhaits, ne se préoccupait que de gravir la chaîne de montagnes. Et elle n'était même pas sûre de la raison qui l'y poussait...

* * *

Dès le premier soir de son règne, Berkthgar entreprit de révéler les préceptes que les barbares du Valbise devraient désormais suivre, qui les ramèneraient au seul mode de vie qu'ils aient connu jusque dix ans auparavant, au moment où Wulfgar avait vaincu Heafstaag.

On leur ordonnait de cesser tout contact avec les habitants de Dix-Cités, et aucun barbare n'était autorisé à parler à Bruenor ou tout autre nain, sous peine de mort.

— Si vous voyez un barbu en détresse sur la toundra, ajouta Berkthgar (Kierstaad crut que le chef le regardait droit dans les yeux pendant cette déclaration), laissez-le mourir !

Plus tard dans la nuit, le jeune homme tourmenté alla s'asseoir à l'écart sous l'immense canopée des étoiles. Il comprenait à présent ce que son père avait voulu réaliser quelques heures plus tôt. Revjak ne pouvait défaire Berkthgar en combat, tout le monde le savait, et le vieil homme avait donc tenté de trouver une solution de compromis, qui bénéficierait à l'ensemble de la tribu. Kierstaad se rendait compte, intellectuellement, que l'abdication de son père en fonction des vœux de la majorité avait été une chose sage, voire courageuse, mais dans son cœur, *viscéralement*, il ressentait encore la honte éprouvée devant le refus de combattre de son aîné.

Il aurait mieux valu que Revjak saisisse sa hache pour mourir aux mains de Berkthgar, pensait Kierstaad — ou du moins une part de lui. Car telle était la coutume de leur peuple, le chemin antique, sacré. Tempus, dieu des barbares, divinité de la bataille, qu'avait-il pu penser de Revjak en ce jour ? Quelle place dans l'au-delà un tel homme, qui avait dénié à un autre le droit à un combat honnête et légitime, pouvait-il espérer trouver ?

Kierstaad se mit la tête dans les mains. Son père n'était pas le seul à subir le déshonneur ! La disgrâce l'éclaboussait, lui son

fils, ainsi que toute sa famille.

Peut-être devrait-il déclarer son allégeance à Berkthgar, rejeter son père... Berkthgar avait été auprès de Kierstaad toutes ces années à Calmepierre, l'avait accompagné quand, pour la première fois, il avait abattu le gibier dans la toundra sauvage, et il accepterait volontiers son soutien. Sans aucun doute, il y verrait un renforcement de sa position en tant que chef.

Mais non, il ne pouvait abandonner son père malgré sa colère contre lui. Il irait jusqu'à prendre les armes contre Berkthgar s'il le fallait, il était prêt à le tuer ou à mourir pour restaurer l'honneur de la famille. Il resterait près de son père.

Cette décision ne convenait pas davantage au jeune guerrier. Il demeura seul, l'âme engloutie par le désarroi, sous la vaste voûte des étoiles du Valbise.

20

De l'argent bien gagné

Au cours de leur voyage de Castelmithral à Eauprofonde, aussi bien Drizzt que Catti-Brie étaient devenus des cavaliers accomplis. Mais cela datait de six ans auparavant, et depuis ils s'étaient contentés de chevaucher les vagues ! Quand la caravane qu'ils avaient rejointe contourna la pointe ouest de l'Épine dorsale du Monde, cinq jours après avoir quitté Luskan, les deux compagnons avaient retrouvé leur aisance équestre, au prix de pénibles douleurs dans les jambes et l'arrière-train.

Ils avançaient en tête, loin devant la caravane, quand ils débouchèrent sur le val.

Le val !

Drizzt voulait dire à Catti-Brie de ralentir, mais, aussi bouleversée que son ami, elle tirait sur ses rênes avant même que Drizzt prononce un mot dans ce sens.

Ils étaient chez eux, regagnaient leur véritable foyer ; ils se trouvaient à un peu plus de cent kilomètres de l'endroit où ils s'étaient rencontrés pour la première fois, là où leurs vies avaient vraiment pris forme et où leurs plus importantes amitiés s'étaient forgées... Tous ces souvenirs les submergèrent à cet instant où leur regard se portait sur la toundra battue par les vents, où ils entendaient ce gémississement désolé, l'appel incessant de l'air soufflant des glaciers au nord et à l'est – la bise qui donnait son nom au val.

Catti-Brie voulait parler à Drizzt, prononcer des paroles profondes, lourdes de signification, et lui caressait le même désir. Mais aucun d'eux ne sut trouver les mots. Le seul spectacle du Valbise, après toutes ces années, les suffoquait.

— Allons, fit Drizzt au bout d'un moment.

Le drow regarda par-dessus son épaule (les six chariots de la

caravane approchaient), puis, droit devant, le vaste espace prodigieux que représentait Valbise. Le Cairn de Kelvin, trop lointain encore, n'était pas en vue, mais on l'apercevrait bientôt.

Soudain, Drizzt éprouva une envie incoercible de revoir ce mont ! Combien d'heures – de jours – avait-il pu passer au flanc rocailleux de cet endroit ?

Combien de fois, assis sur les roches nues du Cairn de Kelvin, avait-il contemplé les étoiles et les feux scintillants des camps barbares ?

Il voulut dire à Catti-Brie d'avancer, mais, une fois de plus, la jeune femme parut partager ses pensées, car elle lança sa monture au galop avant lui.

Un autre souvenir du Valbise frappa alors l'esprit de Drizzt Do'Urden, un avertissement dû à ses sens aiguisés de rôdeur : le lieu n'était pas sûr. En prenant ce dernier virage autour de l'Épine dorsale du Monde, ils s'étaient retrouvés de nouveau en pleine nature, celle que hantent les féroces yétis de la toundra et les hordes de gobelins sauvages. Le drow n'avait pas envie d'arracher déjà Catti-Brie à la magie de l'instant qu'ils vivaient, mais il espérait qu'une fois encore les pensées de son amie étaient en phase avec les siennes...

Car, si on ne restait pas constamment en alerte, on ne survivait pas longtemps sur cette terre sans pitié dénommée Valbise.

Ils ne firent aucune mauvaise rencontre ce jour-là, ni le lendemain. Le troisième jour, ils prirent la route dès avant l'aube et avancèrent à bonne allure. La boue issue du dégel avait séché, le sol sous les roues des chariots restait plat et ferme.

Le soleil se leva face à eux et leur brûla les yeux, surtout les yeux lavande de Drizzt, que des siècles d'hérédité avaient conçus pour la noire Outreterre. Même après plus de vingt ans passés à la surface, dont six de navigation sur les eaux étincelantes de la côte des Épées, les globes oculaires du drow restaient sensibles, non complètement adaptés à la luminosité du monde d'en haut. Mais cette brûlure ne gênait pas Drizzt, il la savourait au contraire, accueillait avec un sourire l'aube aveuglante dont la clarté lui rappelait le chemin parcouru depuis Menzoberranzan.

Plus tard dans la matinée, quand le soleil fut monté haut dans le ciel au sud-est et que l'horizon apparut parfaitement net, les compagnons eurent le premier aperçu, selon Drizzt, de l'endroit qui avait été leur foyer : un unique éclair que le drow voulut croire le reflet du soleil sur la neige pure au sommet du Cairn de Kelvin.

Catti-Brie, elle, en doutait. Le mont n'était pas si haut, et ils s'en trouvaient encore à deux jours de cheval, à forte allure. Mais elle ne donna pas voix à ses incertitudes car elle espérait que son ami avait raison. Elle aussi voulait rentrer chez elle !

Les deux héros firent presser le pas à leurs chevaux, à tel point qu'ils laissèrent les chariots loin derrière eux. Finalement, la raison les fit ralentir, aidée d'une sèche exclamation du conducteur du chariot de tête, lequel les rappelait à leur devoir. Ils échangèrent des sourires complices.

— Bientôt..., promit Drizzt.

L'allure, pendant un petit moment, fut encore vive. Puis le drow freina davantage sa monture, regarda tout autour de lui, huma la brise.

Catti-Brie n'avait pas besoin d'autre avertissement : elle mit son cheval au trot et explora les alentours.

Les sens de Drizzt ne lui renvoyaient rien d'anormal. Le sol était plat, brun et gris, sans accident. L'œil du drow ne rencontrait aucun obstacle, son oreille ne percevait que le « clop-clop » des sabots sur la terre dure, le gémissement du vent. Il ne sentait que l'odeur humide sempiternellement apportée par le souffle estival du Valbise. Mais, pour autant, l'elfe noir ne se carra pas confortablement sur sa selle. Aucun indice... telle était la marque des monstres du val !

— Qu'est-ce que tu penses ? chuchota Catti-Brie au bout d'un moment.

Drizzt regardait toujours autour de lui. Les chariots se situaient à une centaine de mètres d'eux, se rapprochant rapidement. Les yeux du rôdeur ne lui apprenaient toujours rien de neuf, ni son ouïe aiguë, ni même son odorat. Mais son sixième sens de guerrier ne s'y laissait pas tromper ! *Lui* savait que les deux compagnons avaient raté quelque chose, étaient passés à côté sans s'en rendre compte.

Le drow prit la figurine dans sa bourse, appela Guenhwyyvar d'une voix douce. Comme la brume apparaissait et que la panthère y prenait forme, il fit signe à Catti-Brie de bander son arc (ce qu'elle avait déjà entrepris), puis de retourner vers les chariots par la droite tandis qu'il prendrait à gauche.

La jeune femme acquiesça. Les cheveux se dressaient sur sa nuque et ses propres instincts de guerrier lui criaient de rester en alerte. *Taulmaril* avait sa flèche prête, elle le tenait sans effort d'une main, se servant de l'autre pour mener sa monture.

Guenhwyyvar fit son apparition sur la toundra, les oreilles plaquées contre le crâne ; le fait que Drizzt l'ait appelée à mi-voix, ainsi que ses sens prodigieusement aiguisés, lui indiquaient des ennemis non loin. Le fauve jeta un coup d'œil à droite vers Catti-Brie, à gauche vers l'elfe noir, puis se mit en route en silence entre les deux, prête à bondir à l'aide du premier qui en aurait besoin.

Remarquant le mouvement de ses deux éléments en avant-garde, accompagnés en plus, à présent, de la panthère, le conducteur de tête ralentit son véhicule, puis ordonna la halte. Drizzt signala son accord en levant haut un cimeterre.

Catti-Brie, qui s'était beaucoup éloignée sur la droite, fut la première à voir un ennemi profondément enfoncé dans un trou dont seul émergeait son crâne brun hirsute : il s'agissait d'un yéti de la toundra, le prédateur le plus féroce du Valbise. Brun sale en été, blanc neige en hiver, ces bêtes étaient réputées pour leur art du camouflage ! La jeune femme hocha la tête en se faisant cette remarque, presque admirative de cette habileté : Drizzt et elle, tout sauf novices, étaient passés à cheval tout près des chasseurs à l'affût et n'avaient pas vu le danger... Ils se trouvaient au Valbise désormais, se rappela-t-elle, sur une terre impitoyable qui ne pardonnait aucune erreur.

L'erreur, cette fois, provenait du yéti, décida-t-elle gravement en levant son arc. Une flèche fila, transperça la bête distraite en pleine nuque ; l'animal fit un bond en avant, puis eut un sursaut dans l'autre sens, enfin, mort, s'affaissa dans son piège.

A peine une seconde plus tard, le sol lui-même parut exploser lorsqu'une demi-douzaine de yétis surgirent de fosses

similaires. Ces êtres puissants, velus, faisaient penser au croisement d'un humain et d'un ours. D'ailleurs, les légendes des tribus barbares du val leur donnaient précisément cette origine !

Derrière Drizzt et Catti-Brie, à égale distance des deux compagnons, Guenhwyvar bondit sur un animal qu'elle renvoya dans son trou par la simple force de son mouvement.

Le yéti voulut s'accrocher au fauve de toutes ses forces pour l'écraser, mais les puissantes pattes arrière de la panthère lui labourèrent la peau, le tenant à distance.

Entre-temps, Drizzt avait pris le galop et foncé juste à côté d'un monstre en train de pivoter, qu'il lacéra de ses deux cimeterres tout en se maintenant fermement sur sa monture par ses seules cuisses.

La bête ensanglantée bascula, rugissante, hurlante, mais Drizzt, qui s'occupait déjà d'un de ses congénères, n'y prêta pas attention. Ce deuxième yéti l'attendait ; pire encore, il s'était préparé à arrêter son cheval ! On avait déjà vu ces créatures bloquer un cheval en pleine course en lui brisant le cou.

Il était hors de question de prendre un tel risque. Drizzt infléchit sa trajectoire sur la gauche du yéti, puis jeta sa jambe par-dessus la selle et quitta sa monture. Les anneaux enchantés autour de ses chevilles lui permirent de toucher terre en retrouvant son allure au bout de quelques pas précipités.

Il passa près du monstre surpris, lui donna plusieurs mauvais coups de lames, si vite que l'action en semblait floue, avant d'être trop loin pour pouvoir l'atteindre ; il n'arrêta pas sa course : il savait que le yéti, loin d'être abattu pour si peu, s'était lancé à sa poursuite. Après avoir mis suffisamment de distance entre eux deux, il se retourna et entreprit une nouvelle approche rapide.

C'est alors que Catti-Brie se lança elle aussi au galop. Elle enserra très fort le flanc de sa monture entre ses jambes et se pencha de côté sur sa selle. Elle visait la première bête sur son trajet.

Elle tira, rata son coup, eut un instant plus tard une nouvelle flèche prête, qu'elle tira aussi ; cette fois, elle toucha le monstre au bassin.

L'animal voulut arracher le projectile, pivota, reçut une autre flèche... puis une autre encore, dans la poitrine, quand il voulut faire face à la femme qui fonçait sur lui. Il restait obstinément debout à l'approche de Catti-Brie qui, sans se laisser démonter, coinça *Taulmaril* au pommeau de sa selle d'un mouvement vif comme l'éclair et dégaina *Khazid'hea*, sa fabuleuse épée.

La jeune femme, une fois à côté de la créature, abattit de toutes ses forces la lame aiguisée de *Khazid'hea*, qui s'enfonça dans le crâne du monstre à l'agonie et acheva la rude tâche. La bête tomba, sa cervelle se répandit sur la plaine brune.

Catti-Brie, près du monstre abattu, renégaina son épée et tira sa cinquième flèche dans l'épaule de l'ennemi suivant, rendant son bras inutilisable. Au-delà du blessé, elle voyait le dernier yéti, le plus proche du wagon de tête. Plus loin, elle remarqua aussi les autres gardes de la caravane, une bonne dizaine de rudes guerriers, qui arrivaient au galop pour se joindre à la bataille.

— Cette bagarre, elle est pour nous, prononça la jeune femme d'une voix basse mais ferme.

Elle avança sur le yéti blessé en accrochant une fois de plus *Taulmaril* au pommeau de sa selle, et sortit *Khazid'hea*.

Guenhwyvar, toujours coincée dans l'étroite excavation, sentit que ses griffes puissantes lui donnaient l'avantage. L'autre animal essayait de la mordre, mais la panthère était plus rapide, son cou plus flexible ! Le grand chat insinua ses mâchoires sous le menton du monstre et les referma brusquement sur son cou velu.

Ses griffes, pendant ce temps, labouraient toujours la redoutable créature, tenaient le reste de son corps à distance ; sa gueule mortelle ne la lâchait pas, la menait à la suffocation.

La panthère quitta le trou du yéti dès qu'il eut cessé de combattre. Guenhwyvar regarda à gauche, à droite, Drizzt et Catti-Brie. Elle rugit, fonça sur la droite où la situation paraissait beaucoup plus périlleuse !

Drizzt chargeait le yéti qu'il avait blessé plus tôt, mais il s'arrêta d'un seul coup, obligeant la créature qui attendait l'impact à effectuer un mouvement brusque : elle se pencha trop en avant. Les cimeterres du drow, prompts et acérés,

tailladèrent les mains du monstre, lui tranchant plusieurs doigts.

La bête hurla, se recula. Le drow, avec une vitesse impossible, suivit ce retrait et planta *Scintillante* dans le haut du bras du yéti tandis que son autre lame le frappait bas, à la taille. Ensuite le rôdeur passa vivement sur le côté. Il se trouvait déjà hors de portée et l'animal n'avait pu riposter.

L'ennemi n'était pas idiot – du moins en ce qui concernait le combat –, il comprenait sa défaite. Il se tourna, s'enfuit à grandes foulées bondissantes qui auraient pu distancer tout homme ou elfe. Presque.

Mais Drizzt portait ses anneaux enchantés aux chevilles ; il rattrapa facilement la bête. Il fut derrière elle, puis à côté. Il frappa à plusieurs reprises, métamorphosa la fourrure d'un brun sale en un manteau rouge vif. Le rôdeur savait à quoi s'en tenir sur les yétis de la toundra : il ne s'agissait pas de simples prédateurs ! Ces monstres maléfiques tuaient pour le plaisir, pas seulement pour leur nourriture.

Il persista donc à poursuivre celui-ci ; il ne le laisserait pas s'enfuir. Il n'eut aucun mal à éviter les faibles ripostes de l'animal, et ne retint pas ses propres coups. Enfin, le yéti s'arrêta, fit front avec l'énergie du désespoir.

Drizzt chargea lui aussi, les cimenterres en avant. Une lame transperça la gorge de l'ennemi, l'autre son abdomen.

Le rôdeur agile parvint de l'autre côté de la bête titubante en passant sous le bras qui tâchait de le saisir. Là, il planta profondément ses lames dans le dos du yéti, qui, de toute manière, vaincu, tombait déjà de tout son long dans la poussière.

L'action se résumait désormais à une course entre Catti-Brie et la dernière créature indemne, qui se précipitaient toutes deux vers le yéti que la jeune femme avait blessé à l'épaule.

Catti-Brie gagna, et frappa de toutes ses forces le monstre qui voulait l'atteindre de son bras valide. *Khazid'hea*, la fine lame, trancha tout simplement le membre.

Le yéti se lança alors dans une gavotte démente, tournoyant dans tous les sens, pour finalement s'effondrer. Sa vie s'échappait à grands jets écarlates.

La jeune femme s'écarta vivement pour éviter les derniers soubresauts de la créature agonisante. Elle savait en outre que le combat n'était pas terminé ! Elle pivota juste à temps pour affronter le dernier yéti. Son épée brandie, elle se prépara au choc.

La bête venait droit sur elle, bras tendus.

Khazid'hea lui transperça le torse, mais les membres puissants du monstre saisirent Catti-Brie aux épaules. La force du mouvement les fit basculer.

En tombant, la jeune femme comprit le danger que représentait un yéti de deux cent cinquante kilos prêt à s'abattre sur elle ! Mais alors, tout d'un coup, voilà qu'elle chutait toujours tandis que la bête avait disparu... Tout bonnement. Guenhwvar, en bondissant sur elle, avait modifié la trajectoire de son corps.

Catti-Brie heurta rudement le sol, parvint à absorber une partie de l'impact par une roulade, se remit debout.

Le combat était terminé. Les mâchoires solides de Guenhwvar enserraient la gorge du yéti déjà mort.

La jeune femme quitta le fauve des yeux, croisa le regard ébaubi des autres gardes de la caravane.

Sept yétis de la toundra vaincus en quelques minutes !

Catti-Brie ne put retenir un sourire, pas plus que Drizzt qui la rejoignait. Les hommes à cheval s'écartèrent, encore incrédules, en secouant la tête.

D'après Cadderly, c'était la réputation de combattant de Drizzt qui leur avait obtenu leur place dans la caravane. Les deux amis comprenaient à présent que cette réputation allait croître et embellir parmi les marchands de Luskan ! Ce qui améliorerait encore l'accueil réservé à ce drow des plus inhabituels...

* * *

Peu après, Drizzt et Catti-Brie réenfourchèrent leurs montures et reprirent la tête du convoi.

— Quatre pour moi, fit remarquer la jeune femme d'un ton détaché.

Les yeux lavande de Drizzt s'étrécirent tandis qu'il considérait son amie. Il comprenait bien à quoi elle jouait. Lui-même s'était souvent livré à cette joute avec Wulfgar, davantage encore avec Bruenor, au temps de leurs exploits.

— Trois et demi ! rectifia-t-il.

Il rappelait ainsi le rôle qu'avait joué la panthère dans la fin de la dernière créature.

Catti-Brie repassa dans sa tête l'action écoulée et décida qu'elle pouvait donner raison au drow sans inconvénient, même si, selon elle, l'ultime yéti était déjà mort avant que Guenhwyvar l'atteigne.

— Trois et demi, concéda-t-elle donc, et toi t'en as eu que deux ! (Drizzt ne put retenir un petit rire.) Ça fait seulement un et demi pour la minette ! ajouta Catti-Brie en claquant des doigts avec satisfaction.

Guenhwyvar, qui avançait d'un pas tranquille à côté des chevaux, gronda. Les deux amis éclatèrent de rire, persuadés que leur intelligente compagne avait tout compris de cet échange.

La caravane avança dans Valbise sans autre incident et arriva plus tôt que prévu à Bryn Shander, marché le plus important du val, la plus grande du groupe de dix villes dénommé Dix-Cités. Un mur d'enceinte circulaire entourait l'agglomération bâtie sur de basses collines, située non loin du centre géométrique du triangle formé par les trois lacs : Maer Dualdon, Dinneshere, Eaux-Rouges. Bryn Shander, seule des dix cités à ne pas disposer de flotte de pêche, base de l'économie de cette région, en était pourtant le lieu le plus animé. Là habitaient les artisans et les commerçants, et la ville constituait un centre politique de premier plan à des lieues à la ronde.

On n'accueillit pas favorablement Drizzt, même après une présentation en règle aux gardes à la porte, dont l'un déclara qu'il reconnaissait ce rôdeur drow ; il l'avait vu dans son enfance. Ce fut tout différent avec Catti-Brie. On était ravi de la revoir, d'autant qu'avec le retour de son père au val tous attendaient avec impatience l'afflux des métaux précieux en provenance des mines creusées par les nains.

Sa tâche auprès du convoi accomplie, Drizzt, de toute

manière, n'avait même pas compté entrer dans la cité ; il voulait mettre tout de suite cap au nord, vers la vallée où vivait Bruenor. Toutefois, avant que les compagnons aient pu s'installer en ville avec les autres voyageurs, on les informa que Cassius, le Porte-parole de Bryn Shander, avait demandé à rencontrer Catti-Brie.

La jeune femme, salie par la poussière de ce long voyage, ne souhaitait rien d'autre qu'un bon lit moelleux, mais elle ne pouvait refuser l'entretien. Elle insista pour que Drizzt l'accompagne.

* * *

— Ça s'est bien passé, non ? remarqua-t-elle un peu plus tard, quand ils eurent quitté le manoir du notable.

Drizzt était d'accord ; la rencontre s'était mieux déroulée qu'il s'y attendait, car Cassius se rappelait fort bien Drizzt Do'Urden, et avait accueilli le drow d'un sourire inespéré. À présent, le rôdeur pouvait arpenter sans se cacher les rues de la cité : il devait supporter force regards curieux mais aucune hostilité déclarée. Beaucoup, notamment les enfants, le montraient du doigt en chuchotant. L'ouïe aiguë de l'elfe noir surprit à plusieurs reprises des mots tels que « rôdeur » et « guerrier », toujours prononcés avec respect.

C'était bon d'être rentré chez soi ! Si bon que Drizzt en oubliait presque la quête désespérée qui l'avait mené ici. Pendant un petit moment, au moins, il pouvait s'abstenir de penser à Errtu et à l'Éclat de cristal...

Ils n'avaient pas eu le temps de regagner la porte de la ville qu'un des citadins venait à leur rencontre en courant, beuglant leurs noms. Catti-Brie pivota.

— Régis ! s'écria-t-elle.

Elle voyait approcher le mètre trente-cinq du halfelin. Ses cheveux bruns frisés sautillaient au rythme de sa course, de même que son ample bedaine se balançait. Le petit homme s'essoufflait dans ses efforts !

— Quoi, vous partez sans passer nous voir ! s'insurgea Régis en les rattrapant. (Catti-Brie, muette d'émotion, le souleva,

l'étreignit à l'étouffer.) Pas même un petit bonjour pour les vieux amis ? s'indigna-t-il encore en retombant sur ses pieds.

— On te croyait avec Bruenor, expliqua Drizzt en toute sincérité.

Le halfelin ne fut pas vexé : l'explication était toute simple, fort logique. Certes, si les deux compagnons l'avaient su à Bryn Shander, ils seraient directement allés le voir !

— Je partage mon temps entre les mines et la cité, précisa le petit homme. Il faut bien que quelqu'un fasse le lien entre les marchands et ton ronchon de père !

Catti-Brie le serra une fois de plus dans ses bras.

— Nous avons mangé avec Cassius, indiqua Drizzt. Il semble bien que Dix-Cités n'ait guère changé.

— À part la majorité de ses habitants. Tu sais comment ça se passe dans le val : la plupart n'y restent pas... ou n'y survivent pas.

— Pourtant Cassius règne toujours à Bryn Shander.

— Et Jensin Brent parle toujours pour Caer-Dineval, leur apprit Régis d'un ton guilleret. (Il s'agissait là de bonnes nouvelles pour les deux compagnons : l'homme avait fait partie des héros combattants lors de la bataille du Valbise contre Akar Kessell et l'Éclat de cristal. Il était un des politiciens les plus sensés qu'ils aient jamais connus.) Avec le bon vient le mauvais ; Kemp sévit toujours à Targos.

— Ce bon vieux fils d'orque ! commenta Catti-Brie à demi-voix.

— Plus solide que jamais, ajouta Régis. Berkthgar aussi est revenu. (Drizzt et Catti-Brie acquiescèrent. Ils avaient entendu des rumeurs à ce sujet.) Il a rejoint Revjak et la tribu de l'Élan. Nous n'entendons guère parler d'eux... (Le ton du halfelin apprenait à ses interlocuteurs qu'il y avait autre chose.) Bruenor a rendu visite à Revjak, avoua Régis, et cela ne s'est pas bien passé. (Drizzt connaissait Revjak et sa sagesse. Il connaissait également Berkthgar ; il ne fallut pas longtemps au drow pour subodorer qui devait avoir été cause de problèmes.) Berkthgar n'a jamais vraiment pardonné à Bruenor, ajouta le petit homme.

— Quoi, encore cette histoire de marteau ! s'exclama Catti-Brie, exaspérée.

Régis n'avait pas d'autres précisions à donner, mais Drizzt résolut dès cet instant de rendre lui aussi visite aux barbares. Berkthgar était un noble et puissant guerrier, mais il se montrait parfois bêtement têtu. Le drow se disait que son vieil ami Revjak pouvait avoir besoin d'aide.

Mais cette affaire attendrait ! Drizzt et Catti-Brie logèrent cette nuit-là dans la demeure de Régis à Bryn Shander, puis les trois amis se mirent en route à la première heure le lendemain, se dirigeant à bonne allure vers le nord et les mines naines.

Ils arrivèrent en fin de matinée ; quand ils descendirent vers la vallée, Catti-Brie, impatiente de retrouver l'endroit où elle avait grandi, passa en tête. La jeune femme n'avait pas besoin de Régis pour la guider en ce lieu familier ! Elle alla droit à l'entrée principale du complexe de galeries, entra sans hésiter, se courbant avec aisance pour passer le seuil bas ; on aurait dit qu'elle n'avait jamais quitté le coin.

Elle courut, vraiment, le long des couloirs mal éclairés, s'arrêtant pour échanger un ou deux mots avec chaque nain qu'elle rencontra et dont le visage barbu s'éclairait immanquablement en voyant Drizzt et Catti-Brie de retour. Les conversations étaient courtoises, mais très brèves : la bienvenue de la part du mineur, une question d'un des deux compagnons. Où pouvaient-ils trouver Bruenor ?

Ils parvinrent enfin devant la salle où on leur avait dit que leur ami et père travaillait. À l'intérieur, le marteau résonnait : Bruenor forgeait, ce qui n'était plus arrivé souvent depuis la création de *Crocs de l'égide*.

Catti-Brie entrouvrit la porte. Son père lui tournait le dos, mais elle le reconnut à la largeur de sa carrure, à son indomptable chevelure rousse et à son casque dont une corne était brisée. Entre le bruit de son marteau et le ronflement du feu à côté de lui, il n'entendit pas entrer.

Le trio avança jusqu'au nain, lequel ne se rendait toujours compte de rien. Catti-Brie lui tapa sur l'épaule. Il se tourna à demi sans vraiment la regarder.

— Fiche le camp ! grommela-t-il. Tu vois donc pas qu' j'arrange...

La voix de Bruenor s'éteignit, il déglutit puissamment.

Pendant un long moment encore il resta figé, le regard droit devant lui, comme s'il avait peur, autrement, de constater que son bref coup d'œil l'avait trompé.

Enfin le nain à barbe rousse se tourna, faillit s'évanouir à la vue de sa fille revenue avec son meilleur ami. Après six longues années ! Bruenor laissa tomber son marteau qui chut sur son pied (il ne parut pas s'en rendre compte), fit un pas et enlaça à la fois Drizzt et Catti-Brie dans une étreinte si serrée que les deux compagnons crurent bien se faire briser l'échine sur place.

Peu à peu, Bruenor libéra le drow et n'en serra que plus fort Catti-Brie en marmonnant sans trêve : « Ma fifille ! »

Drizzt profita de l'occasion pour rappeler Guenhwyr de sa demeure astrale. Dès que le nain fut enfin parvenu à lâcher sa chère enfant, la panthère le précipita à terre d'un bond et le surplomba, triomphante.

— Ôtez-moi c' fichu chat d' là ! rugit Bruenor. (À quoi Guenhwyr réagit en lui léchant tranquillement tout le visage.) Sale bête, protesta le nain, sans aucune colère dans la voix.

Quelle colère aurait-il pu éprouver quand il retrouvait ses deux – trois – amis ?

Et même, à supposer qu'il y ait eu une once de colère, comment aurait-elle pu se maintenir face aux hurlements de rire poussés par Drizzt, Catti-Brie et Régis ? Bruenor, vaincu, leva les yeux sur le fauve qui lui parut, en toute vérité, lui sourire.

Les cinq compagnons passèrent le reste de cette journée, et jusque tard dans la nuit, à échanger les récits de leurs aventures. Bruenor et Régis n'avaient pas grand-chose à raconter à part leur décision de laisser Castelmithral sous la férule de Gandalug pour retourner au Valbise.

Le nain ne pouvait pas vraiment expliquer ce qui l'y avait poussé (le choix était sien, Régis l'avait simplement suivi), mais le drow, lui, comprenait. Quand le deuil de Bruenor après la perte de Wulfgar, sa joie d'avoir vaincu les elfes noirs, avaient fini par se dissiper, il n'avait pu retrouver la paix, pas davantage que Drizzt ou Catti-Brie. Le nain était âgé, il avait passé les deux cents ans, mais cela ne représentait pas encore la vieillesse pour quelqu'un de son espèce. Il n'était pas prêt à se rassir, à vivre

heureux pour toujours à la fin de ses aventures ! Avec le retour de Gandalug à Castelmithral, voilà qu'il se retrouvait pour une fois libre de responsabilités, en mesure de s'interroger sur ce qu'il souhaitait vraiment...

Pour leur part, Drizzt et Catti-Brie avaient beaucoup plus à dire. Ils relatèrent des anecdotes liées à leur poursuite de navires pirates le long de la côte des Épées, en compagnie du capitaine Deudermont. Bruenor lui aussi avait navigué avec l'homme, mais Régis ne le connaissait pas.

Ils avaient tant à raconter ! Une bataille navale après l'autre, des poursuites haletantes, en musique, Catti-Brie qui s'efforçait toujours de distinguer l'emblème de l'ennemi depuis sa vigie... Mais, quand ils en vinrent aux événements des semaines précédentes, Drizzt mit fin abruptement à leur récit.

— Et ainsi de suite..., dit-il simplement. Cela étant, même de telles aventures peuvent finir par lasser. Nous avons su tous les deux qu'il était temps de rentrer chez nous, de vous retrouver.

— Et comment t'as su où on était ? s'étonna Bruenor.

Drizzt, désarçonné un instant, hésita un tout petit peu avant de répondre.

— Eh bien, voilà justement ce qui nous a indiqué le moment de rentrer, mentit-il. À Luskan, nous avons entendu dire que des nains avaient traversé la ville, en route pour Valbise. La rumeur assurait que Bruenor faisait partie de la troupe !

Le nain hocha la tête, mais il savait que son ami ne lui disait pas la vérité – ou, à tout le moins, pas toute la vérité. Pour retourner au Valbise, lui et le clan avaient délibérément évité Luskan. Les habitants savaient sans doute que les nains étaient passés dans le coin, mais le groupe n'avait sûrement pas, contrairement à ce que venait de prétendre Drizzt, « traversé la ville ». Bruenor, toutefois, garda le silence ; il faisait confiance à l'elfe noir pour tout lui révéler le moment venu.

Il soupçonnait les deux personnages devant lui de dissimuler un secret d'envergure, et il pensait savoir de quoi il s'agissait. Quelle ironie, songeait-il à part lui, un nain qui aurait un elfe noir pour gendre !

Tous se turent un moment. Drizzt et Catti-Brie avaient achevé leurs récits, ou du moins tous ceux qu'ils avaient

l'intention de relater lors de cette réunion. Régis se rendit à l'entrée des galeries et revint un peu plus tard apprendre à ses compagnons que le soleil était déjà haut dans le ciel, à l'est.

— Maintenant, un bon repas et un lit bien chaud ! s'écria Bruenor.

Ils sortirent. Drizzt renvoya Guenhwyr chez elle et promit de la rappeler dès qu'elle aurait pris du repos.

Après un bref somme, ils se retrouvèrent encore pour discuter, heureux de se voir. (Régis, toutefois, ne les rejoignit pas ; il lui fallait ses dix heures de sommeil.) Drizzt et Catti-Brie n'apprirent rien de neuf à Bruenor au sujet des dernières semaines écoulées. Bruenor n'insista pas. Il ne doutait pas de son cher ami, ni de sa fille.

Pour un petit moment encore, tout n'était que clarté et insouciance dans le monde.

21

À tout moment

Drizzt, allongé dans l'ombre sur un rocher bien lisse à la pente idéale, mains croisées derrière la tête, yeux clos, savourait cette journée étonnamment douce. Même à la fin de l'été, il ne faisait pas souvent chaud au Valbise.

Le drow s'était bien éloigné de l'entrée des mines, pourtant il pouvait se permettre de relâcher un instant son attention : Guenhwyvar, allongée près de lui, restait en alerte. Drizzt s'endormait presque quand la panthère, les oreilles plaquées contre le crâne, poussa un grondement sourd.

L'elfe noir se rassit, mais alors le fauve se calma, et roula même nonchalamment sur le dos. La personne qui approchait ne représentait pas une menace. Un peu plus tard, Catti-Brie apparut au détour du sentier pour rejoindre ses compagnons. Drizzt était content de la voir (il était toujours content de la voir), mais il remarqua alors que le souci troublait son beau visage.

La jeune femme vint droit vers lui, s'assit sur le rocher le plus proche.

— Je crois qu'on va devoir leur dire, énonça-t-elle sans délai.

Elle ne tenait pas à prolonger un quelconque mystère. Drizzt comprit tout de suite de quoi elle parlait. Quand ils avaient relaté leurs aventures à Bruenor, c'était lui et lui seul qui avait pris l'initiative de leur conclusion abrupte, Catti-Brie, pour sa part, avait gardé un silence assourdissant. Elle n'appréciait pas du tout de mentir à son père. Le drow non plus, d'ailleurs, mais il ne savait encore trop qu'apprendre à Bruenor quant aux événements qui les avaient amenés jusqu'au val. Il ne tenait pas à faire naître sans nécessité une tension ; pour ce qu'il en savait, il pouvait s'écouler des années par dizaines avant qu'Errtu les retrouve !

— Oui, en fin de compte, répondit-il.

— Mais pourquoi tu veux attendre ?

Drizzt resta silencieux un moment. La question méritait réflexion.

— Il nous faut davantage d'informations, indiqua-t-il finalement. Nous ignorons si oui ou non Errtu compte se rendre au val, et n'avons aucune idée du moment qu'il pourrait choisir. Le temps n'est pas le même pour les démons que pour nous : un an, ce n'est pas grand-chose pour ceux de la race d'Errtu, ni même un siècle. Je ne vois pour l'instant aucune raison d'inquiéter Bruenor et Régis.

Catti-Brie pesa longuement ces paroles.

— Et comment tu comptes en apprendre davantage ? demanda-t-elle alors.

— Stompette Grifferâteau.

— Tu la connais à peine.

— Je vais mieux la connaître. Et puis j'en sais suffisamment sur elle, sur ses exploits dans la vallée du Gardien et, à Menzoberranzan, contre la force d'invasion des elfes noirs. J'ai confiance en ses pouvoirs et en son bon sens.

La jeune femme acquiesça. Tout ce qu'elle avait entendu dire de la prêtresse lui donnait à penser qu'elle constituait un excellent choix. Mais autre chose encore la tracassait, qui découlait logiquement des propos de son ami. Elle poussa un gros soupir, et Drizzt sut ce qu'elle avait sur le cœur.

— On n'a aucun moyen de connaître le délai à l'avance, reconnut-il.

— Alors on va se faire gardiens pour un an ? protesta Catti-Brie d'un ton assez sec. Ou cent ?

Elle remarqua alors l'expression douloureuse sur la face du drow et regretta ses mots dès qu'ils eurent quitté ses lèvres. Certes il serait difficile pour elle de voir passer les mois dans l'attente d'un démon qui ne se montrerait peut-être même pas. Mais ce devait être franchement atroce pour son ami ! Drizzt, outre Errtu, attendait surtout son père, son père tourmenté par l'être malfaisant. Chaque jour qui passait signifiait un jour supplémentaire que Zaknafein passait dans les griffes du monstre.

La jeune femme baissa la tête.

— Pardon, fit-elle, j'aurais dû penser à ton père...

Drizzt lui posa la main sur l'épaule.

— Ne t'en fais pas... je pense à lui constamment.

Catti-Brie leva ses grands yeux bleus, les plongea dans les yeux lavande du drow.

— Nous le sauverons, promit-elle, l'air grave, et Errtu paiera pour toutes les souffrances qu'il lui a fait subir !

— Je sais, acquiesça Drizzt. Mais il est inutile de donner l'alarme tout de suite. Bruenor et Régis ont suffisamment à faire avec l'hiver qui approche à grands pas.

La jeune femme était d'accord. Assise sur la pierre tiède, elle sentait sa résolution s'affermir. Ils attendraient le temps qu'il faudrait, ensuite malheur à Errtu !

Les amis retrouvèrent donc la routine du Valbise, travaillèrent en compagnie des nains au cours des deux semaines suivantes. Drizzt installa une caverne comme camp de base pour ses nombreuses explorations de la toundra ; Catti-Brie y passa également pas mal de temps. Elle restait près du drow, le réconfortait par sa présence silencieuse.

Ils ne parlaient guère d'Errtu ou de l'Éclat de cristal. Drizzt n'avait pas encore discuté avec Stompette, mais il n'en pensait pas moins presque constamment au démon, et surtout à son prisonnier.

Sa colère couvait.

* * *

— Tu dois te manifester plus vite quand je t'appelle ! gronda le sorcier en faisant anxieusement les cent pas dans la pièce. (Il ne semblait guère impressionnant face à un glabre zu de plus de trois mètres cinquante de haut ! Le démon disposait de quatre bras, deux terminés par des mains puissantes, les deux autres par des pinces capables de trancher un homme en deux.) Mes confrères n'admettent aucun retard, poursuivit le mage. (Bizmatec, le glabre zu, dessina de ses babines un sourire sournois. Le sorcier, Dosemen, de Sundabar était tout affolé. Il s'efforçait de l'emporter dans une compétition futile contre les

autres membres de sa guilde ; et s'il avait commis une erreur en préparant son cercle ?) Est-ce que je t'en demande beaucoup ? geignait Dosemen. Bien sûr que non ! Quelques réponses à des questions toutes simples... et tu as déjà été bien payé.

— Je ne me plains pas, assura Bizmatec tout en scrutant le cercle de pouvoir, l'unique élément à contenir le déchaînement de sa puissance.

Si Dosemen ne l'avait pas correctement élaboré, le glabrezu comptait bien dévorer l'homme !

— Tu ne me donnes pas non plus de réponse ! protesta le sorcier d'une voix stridente. Je vais te demander encore une fois, et tu auras trois heures, pas davantage, pour revenir avec mes informations.

Le démon entendit bien ces paroles, en considéra les implications sous un nouvel angle, avec davantage de respect parce qu'à ce stade il avait évalué le cercle le liant : la figure était complète, parfaite. Il ne pourrait pas s'échapper.

Dosemen entreprit de débiter ses sept questions sans intérêt à propos de détails mineurs. Leur seule valeur résidait dans le fait que trouver leurs réponses constituait l'objet de la compétition lancée par la guilde. Le ton du sorcier trahissait son impatience, car il savait qu'au moins trois de ses confrères avaient déjà obtenu de précieuses informations.

Mais Bizmatec n'écoutait pas. Il s'efforçait de se rappeler la teneur d'une rumeur circulant dans les Abysses, une proposition émise au départ par un tanar'ri de bien plus grande envergure que lui. Le glabrezu jeta un nouveau coup d'œil au cercle parfait autour de lui et grimaça, dubitatif. Pourtant, Errtu avait assuré que ni la puissance du sorcier appelant, ni la robustesse du cercle permettant de contraindre les démons ne poseraient problème.

— Attends ! rugit Bizmatec. (Dosemen, malgré son assurance et son impatience, recula et se tut.) Il me faudra bien des heures pour rassembler les réponses que tu exiges.

— Mais je n'ai pas de temps ! répliqua le sorcier qui retrouvait un peu de mordant avec sa colère qui montait.

— Dans ce cas, j'ai une solution pour toi, fit le démon, un sourire mauvais sur la face.

— Pourtant tu...

— Je n'ai pas de réponse à tes questions, mais je connais quelqu'un qui les connaît. Un balor.

Dosemen blêmit à la mention d'une telle créature. Il n'était pas un sorcier de rien, il avait l'habitude des invocations et toute confiance en son cercle magique. Mais un balor ! Il n'avait jamais tenté de faire venir à lui une chose de cette ampleur. Les balors — on estimait leur nombre à une vingtaine environ, pas plus — représentaient les tanar'ris les plus puissants, la plus abominable terreur issue des Abysses.

— Craindrais-tu le gros monstre ? railla Bizmatec.

Dosemen se redressa de toute sa hauteur. Il ne devait jamais faire montre d'incertitude face à un démon ! Une baisse de fermeté affaiblissait les entraves de la créature invoquée, telle était sa conviction.

— Je ne crains rien ! proclama-t-il donc.

— Alors demande tes réponses au balor ! rugit Bizmatec. Son nom est Errtu.

Dosemen recula encore d'un pas devant le pouvoir à l'état pur que dégageait cet éclat. Puis il se calma, resta immobile. Le glabrezu venait de lui révéler l'identité d'un balor, sans artifice, sans rien demander en échange ! Le nom d'un tanar'ri constituait un des éléments les plus précieux qu'on puisse imaginer, car le sorcier pourrait l'utiliser pour renforcer la sécurité de son invocation.

— À quel point souhaites-tu l'emporter sur tes rivaux ? le tenta Bizmatec, et son mépris s'entendait dans chaque mot. Errtu, à coup sûr, pourra répondre à toutes tes questions.

Dosemen réfléchit encore un peu, puis se tourna abruptement vers le démon. L'idée d'invoquer un balor l'inquiétait toujours, mais la carotte qu'on agitait devant son nez se révélait irrésistible. Il avait la chance, pour la première fois, de remporter la victoire dans la compétition bisannuelle de sa guilde !

— Va-t'en ! ordonna-t-il. Je ne vais pas me donner plus de mal pour un incapable dans ton genre.

Le glabrezu se réjouit d'entendre cette déclaration. Mais il savait que Dosemen ne parlait que d'un répit provisoire ! Ce

sorcier commençait à ennuyer sérieusement Bizmatec... Toutefois, si les chuchotements circulant dans les régions fuligineuses des Abysses à propos du puissant Errtu se révélaient fondés, alors l'humain surpris – terrifié – ferait bientôt face à l'ironique vérité de ses paroles.

* * *

De retour dans les Abysses, la porte de liaison interplanaire à peine refermée derrière lui, Bizmatec se rua vers une zone plantée de monstrueux champignons, l'antre du puissant Errtu. Le premier mouvement du balor fut de détruire ce misérable glabrezu qu'il croyait venu l'agresser, mais, quand l'autre eut pu cracher ses informations, Errtu se rassit sur son trône fongique, souriant d'une corne à l'autre.

— Et tu as donné mon nom à cet imbécile ? demanda-t-il.

Bizmatec hésita, mais il n'entendait pas de colère dans la voix de son supérieur, seulement une attente avide.

— D'après les instructions qu'on m'avait données..., commença-t-il, hésitant.

Le rire caquetant d'Errtu l'interrompit.

— C'est bien, fit le balor.

L'autre se sentit nettement soulagé.

— Mais ce Dosemen n'est pas un sorcier mineur ! avertit-il. Son cercle est impeccable.

Errtu caqueta de nouveau, comme si ce point ne présentait aucune importance. Le glabrezu s'apprêtait à insister, car il pensait que le balor croyait pouvoir trouver une faille là où Bizmatec n'avait rien su voir ; l'imposant démon lui montra un petit coffre noir.

— Aucun cercle n'est parfait, remarqua-t-il de manière sibylline mais assurée. Bon, approche ; j'ai une autre tâche à te confier, si tu veux me rendre le service de garder l'œil sur mon prisonnier le plus précieux. (Errtu descendit de son trône, s'éloigna, puis s'arrêta au bout de quelques pas en voyant que le glabrezu hésitait.) Tu seras bien récompensé, mon général ! promit-il. Tu pourras pendant des jours et des jours hanter le plan matériel et dévorer âme sur âme...

Aucun tanar’ri ne pouvait résister à une telle perspective.

L’appel de Dosemen survint peu de temps après. Il était faible, car le sorcier avait déjà dépensé une bonne partie de son énergie magique à invoquer Bizmatec, mais Errtu n’y répondit pas moins sur-le-champ, emportant avec lui son précieux coffre. Il franchit le seuil interplanétaire et se retrouva dans la chambre du sorcier à Sundabar. Ainsi que Bizmatec l’avait prévenu, il se tenait au milieu d’un cercle de pouvoir parfaitement gravé.

— Ferme vite la porte ! cria-t-il, et sa voix affreuse, retentissante, ricocha sur les murs de pierre. Les baatezus pourraient me suivre ! Oh, pauvre crétin, tu m’as séparé de mes sbires, à présent les démons de la destruction vont me rejoindre de l’autre côté de la porte ! Que feras-tu, humain frivole, quand les diantrefosses pénétreront ton domaine ?

Ainsi qu’aurait fait tout sorcier digne de ce nom, Dosemen s’employait déjà frénétiquement à clore l’issue. *Des* diantrefosses ? Aucun cercle, pas un mage, ne pouvaient espérer contenir un balor accompagné de plusieurs diantrefosses ! Dosemen incanta, fit décrire à ses bras des cercles concentriques, tout en jetant des composants matériels en l’air.

Errtu continua à feindre la rage terrorisée. Il regardait le sorcier devant lui, puis, derrière, paraissait examiner la porte par où il était venu. Il fallait que l’issue soit close, car toute magie ne tarderait pas à être dissipée dans cette pièce. Si, à ce moment, l’issue interplanétaire se trouvait encore active, le balor risquait fort de se retrouver projeté dans les Abysses d’où il venait.

Enfin, ce fut fait. Dosemen retrouva son calme, autant qu’il le pouvait face à l’ignoble mufle mi-simien mi-canin d’un balor !

— Je t’ai invoqué pour quelques..., commença-t-il.

— Silence ! rugit le puissant Errtu. Tu m’as invoqué parce qu’on t’a dit de le faire !

Le sorcier jeta un regard intrigué au démon, puis considéra son cercle. Il était parfait. Il devait conserver son assurance, considérer les paroles du balor comme une simple rodomontade.

— Silence ! glapit-il donc en retour, et, parce que le cercle était, de fait, impeccable, parce que le sorcier avait correctement

invoqué le démon en usant de son nom véritable, Errtu dut s'incliner.

C'est en silence qu'il exhiba son coffre noir à Dosemen.

— Qu'est-ce donc ? demanda le sorcier.

— Ta fin.

Le monstre ne mentait pas. Avec un sourire éclatant, il ouvrit le coffre qui révéla un saphir noir étincelant, de la taille d'un poing respectable. Cet objet venait du Temps des troubles : la gemme contenait une énergie d'antimagie, car elle provenait d'une zone où la magie était morte, une des séquelles les plus notables de l'époque où les avatars des dieux foulaien les Royaumes. Quand le coffre étanche fut ouvert, l'emprise mentale de Dosemen sur le démon disparut, et le cercle du sorcier, sans rien perdre de sa perfection formelle, cessa de constituer une enceinte infranchissable pour le démon. Il ne le gênait plus en rien, pas davantage que les sorts de protection mis en place par le malheureux mage sur sa propre personne.

Errtu, d'ailleurs, en présence de cette pierre de magie morte, ne disposait plus daucun sort à jeter, mais le puissant tanar'ri, avec ses cinq cents kilos de muscles porteurs de désastre, n'en avait pas vraiment besoin.

* * *

Les confrères sorciers de Dosemen entrèrent dans ses quartiers privés plus tard dans la nuit, inquiets pour leur camarade. Ils trouvèrent une chaussure – une seule –, et une tache de sang déjà sèche.

Errtu, après avoir replacé le saphir dans son coffre (lequel pouvait tout contenir, y compris cette antimagie maléfique), était bien loin déjà. Il volait à toute vitesse vers le nord-ouest, vers Valbise, où l'attendait Crenshinibon, un artefact qu'il convoitait depuis bien des siècles.

22

Comme au bon vieux temps

Le rôdeur, le vent lui sifflant aux oreilles, courait. Ce bourdonnement ne cessait jamais ; il venait plus nettement du nord à présent, depuis les glaciers et les grands icebergs de la mer des Glaces Flottantes. L'été s'éloignait, virait au bref automne du val qui laisserait place à son long, sombre hiver.

Drizzt connaissait comme personne ce changement sur la toundra. Il n'avait certes vécu que dix ans au Valbise, mais ce laps de temps lui avait suffi pour tout savoir de cette région, de sa nature. La texture du sol sous ses pieds lui disait, à une dizaine de jours près, à quelle période de l'année on se trouvait. Une fois de plus la terre durcissait, même si demeurait une fine couche mouvante sous ses semelles, une trace subtile de boue sous la pellicule sèche, ultime reliquat du court été.

Le rôdeur resserra sa cape autour de son cou pour se garder de la brise glacée. Il était chargé, et le gémissement incessant du vent l'empêchait à peu près d'entendre autre chose, mais le drow, comme toujours, restait en alerte. Les créatures qui s'aventuraient sur la vaste plaine du Valbise sans demeurer sur leurs gardes ne survivaient pas longtemps. Drizzt remarqua à plusieurs reprises les traces du passage de yétis de la toundra. Il nota aussi plusieurs empreintes de pieds qui avançaient côté à côté, à la mode des gobelins en maraude. Il savait interpréter chaque piste, pouvait dire d'où venaient les créatures et où elles allaient, mais il n'avait pas quitté le Cairn de Kelvin pour se battre : il prenait bien soin de repérer ces signes pour éviter les êtres à leur origine.

Il ne tarda pas à trouver les traces qu'il cherchait, deux séries d'empreintes produites par des mocassins de cuir souple, à taille humaine, à progression lente. Celles que laisseraient des

chasseurs en quête de gibier. Il nota que le creux le plus profond, et très nettement, se situait près des orteils. Les barbares se déplacent en prenant d'abord appui sur la pointe du pied, et non sur le talon comme font la plupart des peuples des Royaumes. Le rôdeur n'avait plus aucun doute ; il avait approché la nuit précédente le campement de ces hommes, car il avait l'intention de discuter avec Berkthgar et Revjak. Mais, en écoutant sans se montrer, dissimulé par l'obscurité, il avait découvert que Berkthgar comptait partir chasser dès le lendemain avec le fils de Revjak.

Cette information avait d'abord inquiété Drizzt : le grand barbare avait-il l'intention d'atteindre indirectement Revjak en tuant son fils ?

Mais le drow ne tarda pas à rejeter cette idée absurde. Il connaissait Berkthgar ; malgré leurs divergences de vues, il le tenait pour un homme honorable, non un meurtrier. Il pensait plus vraisemblable que Berkthgar ait entrepris de gagner à sa cause le fils de Revjak, ce qui ne pourrait que renforcer sa position au sein de la tribu.

Drizzt demeura toute la nuit aux lisières du campement, sans se faire repérer. Avant l'aube, il s'écarta, puis décrivit un arc de cercle en direction du nord.

Et à présent il voyait les traces des deux hommes, côte à côte. Ils avaient une heure d'avance sur lui, mais avançaient à l'allure précautionneuse de chasseurs. Drizzt ne doutait pas de les retrouver en quelques minutes.

Le drow ralentit le pas un peu plus tard : les jeux d'empreintes se séparaient, les plus petites allant à l'ouest et les plus grandes droit au nord. Drizzt suivit ces dernières, qu'il se figurait appartenir à Berkthgar. Il repéra très vite le colosse agenouillé sur la toundra, s'abritant les yeux de la main, scrutant le nord et l'ouest.

Le rôdeur ralentit encore, avança doucement. Il se rendit compte que la vue de l'homme imposant devant lui le rendait nerveux. Drizzt et Berkthgar avaient eu de fréquents contacts par le passé – parfois difficiles –, notamment lorsque le drow assurait la liaison entre Bruenor et Calmepierre où régnait le barbare, mais les temps avaient changé. Berkthgar était

retourné chez lui, il n'avait plus aucun besoin du nain, et peut-être pouvait-il se montrer dangereux.

Drizzt devait savoir. C'était pour cela, au départ, qu'il avait fait le chemin depuis le Cairn de Kelvin. Il avança en silence, pas à pas, jusqu'à se trouver à quelques mètres de l'homme toujours agenouillé, apparemment inconscient de sa présence.

— Mes salutations, Berkthgar, prononça-t-il.

Sa voix résonnant dans le calme n'eut pas l'air de surprendre l'autre. Drizzt comprit que Berkthgar, avec sa connaissance de la toundra, avait perçu son approche.

Le barbare se leva lentement, se tourna pour faire face au drow.

Drizzt considéra un point minuscule au loin sur la toundra, à l'ouest.

— Ton compagnon de chasse ? demanda-t-il.

— Le fils de Revjak. Il s'appelle Kierstaad. Un garçon prometteur.

— Comme l'était son père, sans doute...

Berkthgar resta silencieux un moment, la mâchoire crispée.

— On disait bien que tu étais revenu au val, lâcha-t-il finalement.

— L'événement est-il « bien » aux yeux de Berkthgar ?

— Non, répondit simplement le barbare. La toundra est vaste, drow. Assez vaste pour que nous puissions ne plus jamais nous y revoir.

Berkthgar entreprit de se détourner, comme s'il n'y avait rien d'autre à dire, mais Drizzt n'était pas encore disposé à s'en tenir là.

— Pourquoi cela devrait-il être ton désir ? demanda-t-il d'un ton candide.

Il voulait pousser Berkthgar à abattre ses cartes, il tenait à savoir jusqu'à quel point les barbares étaient prêts à s'éloigner des nains et des habitants de Dix-Cités. Les différents peuples allaient-ils cohabiter sur la toundra sans jamais se rencontrer, ou deviendraient-ils, comme en d'autres temps, des ennemis jurés ?

— Revjak me nomme son ami, rappela le drow. Quand j'ai quitté le val, il y a tant d'années, j'ai dit qu'il ferait partie de ceux

qui me manqueraient sincèrement.

— Il est vieux maintenant, répliqua Berkthgar d'un ton égal.

— Il parle pour la tribu.

— Non ! (La réponse du barbare avait été immédiate, tranchante. Puis le colosse se calma, et son sourire assuré apprit à Drizzt que l'homme disait la vérité.) Revjak a cessé de parler pour la tribu.

— Berkthgar, alors ?

Le barbare acquiesça. Il souriait toujours.

— Je suis revenu mener les miens loin des erreurs commises par Wulfgar et Revjak. Nous retournons aux coutumes que nous avons connues autrefois, lorsque nous étions libres, quand nous n'avions de comptes à rendre qu'à nous-mêmes et à notre dieu.

Drizzt réfléchit un moment à cette déclaration. Cet homme orgueilleux, en vérité, se faisait des illusions, pensait-il. Ces temps anciens dont Berkthgar parlait avec une telle révérence n'étaient pas aussi insouciants et formidables qu'il paraissait le croire ! Ces années avaient été marquées par la guerre, souvent entre tribus en rivalité pour une nourriture peu abondante. Les barbares, alors, mouraient de froid et de faim, servaient à l'occasion de repas aux yétis de la toundra ou aux grands ours blancs qui suivent les hordes de rennes le long de la mer des Glaces Flottantes.

Tel était le danger de la nostalgie, songea le drow. On se rappelait ce qu'avait de bon le passé et on oubliait les difficultés de cette lointaine époque...

— Ainsi Berkthgar parle pour la tribu, reprit-il. Compte-t-il la mener au désespoir ? À la guerre ?

— La guerre n'est pas toujours le désespoir, répliqua froidement le colosse. Et puis oublierais-tu déjà que suivre Wulfgar nous a menés à la guerre contre ton propre peuple ?

Drizzt n'avait rien à répondre à cela. Cela ne s'était pas passé vraiment ainsi, évidemment ; la guerre contre les drows avait davantage tenu du concours de circonstances que d'une conséquence des actions de Wulfgar. Pour autant, ces paroles recouvreraient une certaine vérité – vue à la manière biaisée de Berkthgar.

— Et avant cela, la route de Wulfgar a conduit les tribus à la

guerre pour aider ton ingrat d'ami à récupérer son trône ! insista le barbare.

Le drow le foudroya du regard. Les mots de l'homme n'étaient pas faux, mais partiaux. Une fois de plus, il n'avait pas de déclaration décisive à offrir pour infléchir Berkthgar.

Les deux interlocuteurs remarquèrent alors que le point lointain sur la plaine s'agrandissait : Kierstaad approchait.

— Nous avons retrouvé l'air pur de la toundra, affirma le barbare avant que son cadet les ait rejoints. Nous sommes revenus à nos coutumes, nos bonnes coutumes où il n'y a pas de place pour une alliance avec les drows.

— Berkthgar oublie bien des choses, remarqua Drizzt.

— Il se souvient de davantage encore !

Sur ce, le grand barbare s'éloigna.

— Tu devrais plutôt réfléchir au bien que Wulfgar a apporté à ton peuple ! lui lança le drow. Calmepierre n'était peut-être pas le meilleur endroit où demeurer pour la tribu, mais Valbise demeure une terre rude, impitoyable, où chacun a avant tout besoin d'alliés.

Berkthgar ne ralentit pas. Il parvint à la hauteur de Kierstaad, passa devant lui sans s'arrêter. Kierstaad se tourna, regarda son aîné quelques instants. Il avait compris en quelques instants l'essentiel de la scène qui venait de se dérouler. Puis il pivota de nouveau vers Drizzt, le reconnut, courut vers lui.

— Belle journée, Kierstaad. Ces quelques années t'ont réussi.

Le jeune homme se redressa un peu à cette remarque, ravi d'entendre Drizzt Do'Urden lui adresser un compliment ! Il n'avait que douze ans quand le drow légendaire avait quitté Castelmithral, aussi ne le connaissait-il pas vraiment. Mais sa réputation, oui. Une fois, Drizzt et Catti-Brie étaient venus à Hengorot, la salle à Calmepierre où on se réunissait pour boire ensemble l'hydromel, et là Drizzt avait sauté sur la grande table pour délivrer un discours où il en appelait à un renforcement de l'alliance entre les barbares et les nains. Les coutumes ancestrales qu'évoquait si souvent Berkthgar auraient interdit à tout elfe noir l'entrée de Hengorot, aucun drow n'aurait eu la moindre chance de s'y faire entendre... pourtant, l'assemblée avait ce jour-là manifesté son respect à Drizzt, si émérite

guerrier.

Kierstaad n'oubliait pas non plus tous les récits que lui avait relatés son père à propos de l'elfe noir. Au cours d'un combat particulièrement difficile contre les habitants de Dix-Cités, les guerriers barbares, agresseurs des villes, avaient subi une cuisante défaite – Drizzt y avait d'ailleurs été pour beaucoup. Les rangs de la tribu en étaient ressortis fort clairsemés. L'hiver s'annonçait, prometteur d'autres calamités pour les barbares, surtout les très jeunes et les très vieux, pour la simple raison qu'il ne restait pas assez de chasseurs vivants pour approvisionner tout le monde.

Mais, le long du chemin vers l'ouest qu'avait suivi la tribu nomade avec la horde, on avait régulièrement découvert des carcasses de rennes, tuées proprement et laissées là pour assurer l'approvisionnement. Revjak et beaucoup des aînés étaient tombés d'accord qu'il devait s'agir là de l'œuvre de Drizzt Do'Urden, le drow qui avait défendu Dix-Cités contre les barbares ! Revjak – avec la plupart de ses compatriotes – n'avait jamais oublié cet acte de pure bonté.

— Belle journée à toi, répondit Kierstaad. Je me réjouis de ton retour.

— Ce n'est pas le cas de tout le monde, nota Drizzt.

Kierstaad eut un reniflement, haussa les épaules, ce qui ne l'engageait pas à grand-chose.

— Je suis certain que Bruenor est ravi de voir réapparaître Drizzt Do'Urden.

— ... Et Catti-Brie ; elle est revenue avec moi.

Le jeune homme acquiesça, et Drizzt se rendit compte qu'il avait envie d'aller au-delà de ces propos polis et superficiels. Mais il jetait fréquemment des coups d'œil par-dessus son épaule, vers la silhouette de Berkthgar, son chef, qui s'éloignait. De toute évidence, il était écartelé entre différentes obligations de loyauté !

Finalement, le barbare soupira, fit face au drow. Pour l'instant, il avait surmonté son dilemme.

— Beaucoup se rappellent qui est Drizzt Do'Urden, déclara-t-il.

— Et Bruenor Marteau de guerre ?

Kierstaad hocha la tête.

— Berkthgar mène la tribu, par le droit du défi ; ce n'est pas pour cela que tous approuvent chacune de ses paroles.

— Il reste à espérer que Berkthgar se souvienne bientôt lui aussi, conclut Drizzt.

Son interlocuteur regarda encore derrière lui, vit que son chef s'était arrêté, l'observait. Le jeune homme, comprenant ce qu'on attendait de lui, accorda un dernier hochement de tête au drow et, sans un mot d'adieu, courut rejoindre le colosse.

Drizzt passa un long moment à réfléchir à cette scène ; le jeune barbare, sans partager toutes les vues de son chef, avait néanmoins couru le rejoindre sans réticence. Puis l'elfe noir réfléchit à ce qu'il allait faire. Il avait eu l'intention de se rendre au campement pour discuter avec Revjak, mais l'idée semblait à présent inutile, voire dangereuse...

Quand Berkthgar parlait pour la tribu.

* * *

Tandis que Drizzt courait vers le nord du Cairn de Kelvin, un autre voyageur traversait la toundra, mais dans l'autre direction. Stompette Grifferâteau avançait lentement, le dos courbé sous le poids de son énorme paquetage, concentrée sur ce but insolite : les pics élevés de l'Épine dorsale du Monde.

Crenshinibon, pendu à un anneau accroché à la ceinture de la naine, savourait sa joie en silence. L'artefact envahissait toutes les nuits les rêves de la prêtresse. L'objet dominateur avait dû procéder de manière plus subtile que d'ordinaire pour entrer en contact avec elle, car son instinct de conservation lui dictait de se méfier de cette créature, naine et, en outre, prêtresse d'un dieu du bien ! Peu à peu, semaine après semaine, Crenshinibon avait usé la résistance naturelle de Stompette, avait réussi à la convaincre que l'expédition n'était pas stupide et téméraire, mais constituait un défi digne d'être relevé.

Ainsi Stompette, déterminée, s'était-elle mise en route la veille vers le sud, arme à la main, prête à affronter tous les monstres et à gravir tous les sommets.

Elle se trouvait encore loin des montagnes, à mi-chemin

d'Eaux-Rouges, le lac le plus au sud des trois. Crenshinibon ne comptait pas s'adresser à elle pour l'instant ; l'objet existait depuis des temps immémoriaux, quelques jours de plus ou de moins ne représentaient rien pour lui. Quand ils parviendraient aux monts, en pleine nature sauvage, il se trouverait un porteur mieux approprié.

Mais c'est alors que Crenshinibon eut la surprise de percevoir une présence puissante, familière.

Celle d'un tanar'ri.

Stompette, quelques instants plus tard, arrêta sa marche et eut une grimace de curiosité perplexe en considérant l'artefact pendu à sa ceinture. Elle le sentait vibrer, presque comme un être vivant ! Elle l'étudia de plus près ; cette vibration constituait un appel.

— Ben quoi ? demanda-t-elle, détachant l'objet. Tu veux quéqu' chose ?

Elle scrutait encore le cristal quand une boule de noirceur surgit de la brume bleuâtre, loin à l'horizon ; l'arrivant avait entendu l'appel, il fonçait, porté par ses ailes de peau. La naine haussa les épaules, pas davantage éclairée, remit son bâton chauffant en place, leva les yeux.

Trop tard.

Errtu ne lui laissa aucune chance : il défit Stompette avant même qu'elle ait pu lever son arme. Quelques secondes plus tard, le démon tenait dans ses griffes Crenshinibon, et l'union tant désirée pouvait se faire.

Stompette, étendue par terre, étourdie, son arme arrachée gisant hors de portée, se redressa plus ou moins, supportée par ses coudes, et regarda le tanar'ri. Elle tenta d'en appeler à son dieu, mais Errtu ne pouvait le permettre ! Il la frappa sauvagement, l'envoyant voler à près de cinq mètres de là, et s'approcha dans l'intention de la torturer pour le plaisir avant de la tuer.

Crenshinibon l'arrêta. L'artefact n'avait rien contre la brutalité, et il n'éprouvait aucune sympathie pour la naine. Mais il tint à rappeler à Errtu, pour le faire réfléchir, qu'une telle ennemie pouvait être utilisée à son avantage. Le démon ne savait rien de Bruenor Marteaudeguerre ou de la quête pour

regagner Castelmithral, du clan quittant Valbise – puis y revenant –, mais il savait que Drizzt, auparavant, s'était allié aux nains du val. Si le drow était au Valbise, ou s'il y revenait un jour, il reprendrait sûrement contact avec les créatures qui exploitaient les mines au sud du mont dénommé Cairn de Kelvin. Cette naine venait de toute évidence de là.

Errtu dominait la pauvre Stompette de toute sa hauteur, la menaçait, l'empêchait de rassembler le minimum de concentration nécessaire pour jeter le moindre sort ou même récupérer son arme. Le démon tendit la main ; son index s'ornait d'une bague dont le chaton était une gemme d'un mauve noirâtre. Des flammes orange illuminèrent les yeux sombres d'Errtu quand il entama une psalmodie dans la langue gutturale des Abysses.

Un éclair d'un violet malsain jaillit de la pierre, enveloppa la prêtresse.

Soudain, le point de vue de Stompette changea. Elle ne voyait plus le monstre au-dessus d'elle, mais considérait de l'extérieur son propre corps ! Elle entendit le rire caquetant d'Errtu, ressentit l'approbation de l'Éclat de cristal pour ce nouveau développement, puis, spectatrice impuissante, se vit se relever, rassembler ses affaires étalées par terre.

Les jambes raides, le corps dépourvu d'âme de la naine fit demi-tour, et, avec une démarche de mort-vivant, se mit en route vers le nord.

Restait l'esprit de Stompette, emprisonné dans la gemme mauve, qui devait entendre ce caquètement maléfique et ressentir les ondes de conscience vouée au mal que l'artefact adressait à Errtu.

* * *

Cette même nuit, Drizzt et Catti-Brie étaient en haut de la Rampe de Bruenor avec le nain et Régis, sous la lueur des étoiles. Les deux petits hommes percevaient le malaise de leurs amis : le drow et l'humaine leur cachaient quelque chose.

Chargés d'un secret, ils échangeaient souvent des regards préoccupés.

— Alors..., prononça finalement Bruenor qui ne supportait plus davantage ces coups d'œil sibyllins.

Catti-Brie gloussa. Son père n'avait rien perdu de ses dons d'observation ! Cela diminua un peu la tension. Drizzt et elle, de fait, avaient emmené Bruenor et Régis en ce point élevé pour d'autres raisons que la contemplation émerveillée des astres nocturnes. À l'issue d'une longue discussion, le drow avait fini par se rendre aux arguments de son amie : ce n'était pas bien de garder leurs hôtes si chers dans l'ignorance de la véritable raison qui les avait fait revenir au Valbise.

C'est pourquoi Drizzt compléta le récit des aventures des dernières semaines écoulées à bord de l'*Esprit follet de la mer* : l'agression sur Deudermont à Eauprofonde, la course vers Caerwich, l'arrivée à Carradoon à cause du sort de Harkle, la chevauchée du vent avec Cadderly, qui les avait menés à Luskan. Il ne laissa rien dans l'ombre, alla jusqu'à réciter ce qu'il pouvait se rappeler des vers de la voyante aveugle, lesquels indiquaient que son père était prisonnier d'Errtu, le puissant tanar'ri.

Catti-Brie intervint à plusieurs reprises, notamment pour assurer à Bruenor qu'une bonne partie de la raison qui les avait fait revenir chez eux, c'était qu'ils voulaient revenir chez eux, là où se trouvaient leurs chers compagnons.

Ensuite, le silence tomba sur les quatre amis. Tous les regards s'attachèrent à Bruenor ; on attendait sa réaction, son verdict.

— Fichu elfe noir ! beugla-t-il au bout d'un moment. T'apportes jamais rien qu' des ennuis ! J' te le dis : sans toi, la vie s'rait d'un triste !

Après un rire bref, un peu forcé, Drizzt, Catti-Brie et son père se tournèrent vers Régis pour savoir ce qu'il pensait de tout cela.

— Il faut vraiment que je fréquente d'autres gens, soupira-t-il.

Mais, tout comme l'indignation du nain, le désespoir du halfelin n'était que comédie.

Guenhwyvar rugit dans la nuit.

Ils se retrouvaient ensemble une fois de plus, les cinq

compagnons, plus que jamais prêts au combat, quels qu'en soient les dangers !

Ils ne savaient pas encore jusqu'où pouvait aller le terrible Errtu, ignoraient que le démon tenait déjà Crenshinibon dans ses griffes maléfiques.

23

Cryshal-Tirith

Un murmure à peine audible, une boule de noirceur en vol dans le sombre ciel nocturne... Le démon fonçait vers le nord, dépassait les trois lacs, le Cairn de Kelvin, survolait les vastes espaces nus, le campement de la tribu de Berkthgar. Errtu se dirigeait vers les confins de la toundra où il comptait édifier sa forteresse, mais une fois là, sur le rivage de la mer des Glaces Flottantes, il découvrit un paysage encore plus prometteur, plus désolé ! Le démon issu des féroces Abysses n'avait pas d'affinité particulière avec la neige et la glace, pourtant ces immenses icebergs encombrant les flots, comme une chaîne de montagnes cernées de douves glacées, faciles à défendre, lui offraient des perspectives qu'il ne pouvait laisser de côté !

Le tanar'ri prolongea donc son exploration, traversa une large étendue d'eau libre pour atterrir au flanc conique du premier iceberg de bonne taille. Il scruta l'obscurité, d'abord en vision normale, puis en mode infrarouge. Une noirceur glacée apparut dans les deux spectres, ce qui n'était guère surprenant ; tout autour de lui reflétait le froid de la mort.

Le démon s'apprêtait à reprendre son envol quand il sentit que Crenshinibon intervenait : l'artefact lui suggérait de mieux observer.

Errtu ne s'attendait pas à trouver quoi que ce soit, et ne voyait pas l'intérêt de s'obstiner, mais il compléta son coup d'œil. À sa grande surprise, il remarqua que de l'air plus chaud s'échappait d'un creux situé au flanc d'un autre iceberg, une petite centaine de mètres plus loin. La distance était trop grande pour qu'Errtu distingue vraiment des formes, aussi, d'un coup de ses immenses ailes de peau, il la réduisit de moitié.

Il avança encore, subrepticement, jusqu'à pouvoir repérer

l'origine de la différence de température : elle provenait d'un groupe de créatures à sang chaud blotties en cercle les unes contre les autres. Un voyageur plus familier des étendues du Valbise les aurait prises pour des otaries, ou un quelconque mammifère marin ; le démon, peu versé dans la faune du Grand Nord, approcha avec prudence.

Il s'agissait d'humanoïdes, en forme et en taille, avec de grands bras et de grosses têtes. Errtu les crut d'abord vêtus de peaux de bêtes, mais, de plus près, il comprit qu'ils ne portaient rien d'autre que leur propre peau recouverte d'une fourrure épaisse, hirsute, protégée d'une fine couche d'une substance huileuse et luisante.

Les prémices de ton armée, s'insinua Crenshinibon, avide.

L'artefact, dans sa soif d'un pouvoir toujours plus grand, s'était permis cette intrusion dans les pensées du balor.

Errtu prit le temps de réfléchir à cette idée. Le démon n'avait pas l'intention de lever des troupes, pas même en ce lieu désolé et sauvage, car son séjour au Valbise ne devait pas durer longtemps ; il comptait n'y demeurer que dans l'idée de découvrir si Drizzt Do'Urden s'y trouvait également, pour l'éliminer si tel était le cas. Ensuite il laisserait loin derrière lui ces lieux déserts pour voler vers des régions plus hospitalières, plus densément peuplées !

Mais Crenshinibon insista, et, au bout d'un moment, le tanar'ri comprit l'intérêt potentiel d'assujettir certains habitants de la région. Cela ne ferait pas de mal de fortifier sa position à l'aide de quelques soldats prêts à la mort...

Le balor eut un gloussement sinistre, marmonna quelques mots magiques ; le sort lui permettrait de converser avec ces êtres dans leur langue gutturale, grognante, si toutefois ces feulements et reniflements méritaient bien le titre de langue. Errtu fit également appel à ses capacités magiques pour disparaître, puis réapparaître sur la glace juste au-dessus du campement improvisé des créatures primitives. Le démon avait désormais une meilleure vision de ces êtres, une quarantaine d'individus, estima-t-il. Leur fourrure hirsute était blanche, leur tête volumineuse bien qu'à peu près dépourvue de front. Ils avaient une forte carrure et s'occupaient pour l'instant à se

bousculer rudement dans leur lutte pour se trouver au plus près du centre du groupe, là où il devait faire le plus chaud.

Ils sont à toi ! assura Crenshinibon.

Errtu était d'accord. Il ressentait le pouvoir de l'Éclat de cristal, un artefact décidément ambitieux. Le balor bondit à près de cinq mètres de haut, sur le plateau au-dessus des humanoïdes bestiaux, et, vociférant dans leur langue, se proclama leur dieu.

L'ensemble du campement se mua en un pandémonium, avec des créatures qui couraient dans tous les sens, se heurtaient les unes les autres et tombaient. Errtu, s'élevant d'un coup d'ailes, atterrit au milieu du groupe, puis, quand tous se furent écartés de l'imposant démon pour former autour de lui un cercle prudent, il invoqua un anneau de feu pour lui tenir lieu de périmètre de protection.

Le balor brandit son épée cracheuse de foudre, commanda aux créatures de s'agenouiller devant lui.

Au lieu de quoi les êtres hirsutes poussèrent en avant l'un des leurs, le plus grand.

Errtu comprit qu'on le mettait au défi. Le monstre velu beugla une brève menace, qui s'étrangla dans sa gorge quand l'autre arme du tanar'ri, son féroce fouet à multiples mèches, cingla l'air et vint s'enrouler autour des chevilles de la grosse bête. Il suffit ensuite au puissant démon d'une faible traction pour la jeter à terre, sur le dos, avant de la tirer pour l'amener, hurlante, dans son anneau de feu.

Mais il ne la tua pas. Un peu plus tard, un autre coup négligent de son fouet la dégagea de ses mèches, la projeta hors des flammes, la fit rouler sur la glace où elle demeura à geindre.

— Errtu ! cria le tanar'ri dont la voix tonitruante fit reculer les humanoïdes matés.

Matés, oui, mais toujours pas à genoux, se rendit compte le démon qui décida d'adopter une tactique différente. Il percevait la mentalité primaire, gouvernée par l'instinct, de ces bêtes vivant en groupe. Il les considéra, elles et leurs misérables possessions, à la lueur de son feu, et comprit qu'elles devaient avoir atteint un degré de civilisation moindre que les gobelins dont il avait davantage l'habitude.

Mate-les et récompense-les, glissa Crenshinibon.

Errtu avait déjà rempli ce programme en partie, la première. Dans un rugissement, il bondit et s'éloigna, disparaissant au-delà du sommet de l'iceberg, dans la nuit. Il entendit les grognements chuchotés qui commentaient son départ, et eut un sourire. Il se complimentait de son intelligence, imaginait la tête que feraient ces brutes quand il leur apporterait leur récompense !

Le démon n'eut pas à voler bien loin pour trouver une idée de cadeau : il remarqua l'aileron d'une bête monstrueuse fendant la noire surface de la mer.

Il s'agissait d'un épaulard ; Errtu n'y vit qu'un gros poisson, une réserve de viande à jeter en pâture. Il fondit sur la créature, plongea sur le dos du léviathan, avec dans une main son épée foudroyante, dans l'autre l'Éclat de cristal. L'arme frappa avec force, mais les assauts les plus cruels vinrent de Crenshinibon dont le pouvoir, déchaîné pour la première fois depuis bien des années, se manifesta sous la forme d'une flamme blanche éblouissante qui déchira la chair du cétacé aussi aisément que la clarté d'un phare tranche le ciel nocturne.

En quelques minutes, Errtu était revenu au campement des humanoïdes hirsutes, la bête morte avec lui. Il la jeta au milieu du groupe des créatures abasourdies, et se proclama une fois de plus leur dieu.

Les brutes se jetèrent sur la carcasse qu'elles attaquèrent frénétiquement de leurs haches grossières, déchiquetant les chairs, faisant jaillir le sang. Un rituel bien répugnant !

Exactement comme les aimait Errtu.

Quelques heures plus tard, le nouveau « dieu » et ses sujets avaient repéré un autre iceberg idéal pour y installer une place forte. Alors, le démon usa une fois de plus des pouvoirs de Crenshinibon, et les créatures, devant le résultat, plongèrent dans l'adoration du balor, bondirent en rond, crièrent le nom de leur divinité fraîchement consacrée, tombèrent face contre terre, se prosternèrent.

Car le pouvoir le plus spectaculaire de l'artefact était sa capacité de matérialiser une réplique de lui-même, de proportions épiques, une tour de cristal : Cryshal-Tirth. Errtu

invita ses sbires à explorer la base de l'édifice où ils ne virent aucune entrée. Seules les créatures non originaires du plan matériel pouvaient trouver l'issue de Cryshal-Tirith.

Ce que fit le démon : il entra. Il ne perdit pas de temps ensuite pour invoquer les Abysses, ouvrir une porte qui permit à Bizmatec de le rejoindre, traînant avec lui le prisonnier torturé par son impuissance.

— Bienvenue dans mon nouveau royaume ! annonça Errtu à cette âme tourmentée. Tu devrais t'y trouver bien...

Sur quoi il fouetta le malheureux jusqu'à l'inconscience.

Bizmatec ululait de joie. On allait s'amuser !

Les deux complices consacrèrent les jours suivants à s'installer. Errtu fit venir des démons mineurs, une horde de misérables mânes, et parvint même à force de cajoleries à convaincre un autre tanar'ri d'envergure, une marilith à six bras, de se joindre à la troupe.

Mais il ne perdait pas de vue son but premier, il ne laissait pas l'ivresse apportée par un pouvoir si monumental le distraire de son objectif pourtant dérisoire devant la puissance dont il disposait désormais : sur une des parois de la tour se trouvait un miroir, un objet destiné à la scrutation, dont il usait souvent, parcourant ainsi magiquement les vastes espaces du val. Il eut ainsi l'immense plaisir de trouver Drizzt Do'Urden au Valbise !

Le prisonnier qu'Errtu gardait toujours près de lui vit également les images spectrales de l'elfe noir, de l'humaine, du nain à barbe rousse, du halfelin replet, et son expression se transforma. Pour la première fois depuis bien des années, ses yeux brillèrent.

— Oh, tu vas m'être fort utile ! jeta le démon, broyant ainsi tous les espoirs du prisonnier. (Il lui rappelait sa condition de simple pion entre ses griffes, d'appât.) Avec toi en ma possession, le drow viendra à moi, et je pourrai annihiler Drizzt Do'Urden sous tes yeux avant de te tuer. Tel est ton destin, telle sera ta fin ! (Le démon, saisi d'extase, ulula, cingla sans trêve le malheureux qui s'effondra.) Et toi aussi tu me seras précieuse ! ajouta Errtu à l'adresse de l'énorme gemme sur son anneau, geôle de l'âme désolée de Stompette Grifferâteau. Enfin, ton corps.

La prêtresse emprisonnée entendit ces mots comme venus de très loin. Son esprit restait pris dans un vide gris, un lieu de néant d'où même son dieu ne pouvait entendre ses supplications.

* * *

Drizzt, Bruenor et tous les autres, stupéfaits, regardèrent en silence Stompette qui entra cette nuit-là dans les galeries de la mine, le visage vide, sans manifester la moindre émotion. Elle parvint à la salle de réunion principale, non loin de la surface, s'arrêta, ne bougea plus.

— Son âme est partie ! supposa Catti-Brie.

Ceux qui examinèrent la prêtresse, tâchant de l'éveiller de sa transe, allant jusqu'à la gifler pour la faire réagir, ne purent guère s'opposer à cette idée.

Le drow passa un long moment à interroger la naine à l'allure de morte-vivante, pour tâcher de l'arracher à son état. Bruenor fit sortir la plupart des assistants pour ne garder que ses amis proches (ironiquement, aucun de ces amis n'était nain).

Drizzt eut soudain l'idée de demander à Régis son précieux pendant de rubis ; le halfelin s'exécuta volontiers, ôta l'objet enchanté autour de son cou et le lança à l'elfe noir qui, pendant quelques instants, admira la superbe gemme où d'incessants tourbillons de menues lueurs pouvaient entraîner un individu non prévenu dans une profonde transe hypnotique. Puis il plaça l'objet tout près du visage de Stompette et s'adressa d'une voix douce à la naine.

Si elle l'entendit, si même elle vit le rubis juste sous son nez, elle ne le manifesta en rien.

Le drow regarda ses compagnons. Il semblait sur le point de reconnaître sa défaite quand soudain son expression eut un fugitif éclair de compréhension avant de retrouver sa gravité.

— Stompette s'est-elle éloignée seule ? demanda-t-il à Bruenor.

— Essaie un peu d' la faire tenir en place, celle-là ! répliqua le nain. Elle est toujours à cavaler, t'as qu'à voir son paquetage ! J'

crois bien qu'elle était encore partie chercher un caillou à grimper...

Il suffisait d'un regard à cet énorme havresac bourré de nourriture, de pitons, de corde, de tout un équipement d'alpiniste, pour confirmer les propos de Bruenor.

— A-t-elle gravi le Cairn de Kelvin ? s'exclama Drizzt pour qui, tout d'un coup, les choses prenaient sens.

Catti-Brie lâcha un grognement sourd ; elle voyait où le drow voulait en venir.

— Elle quittait pas la pente des yeux d'puis qu'on est arrivés là en venant de Dix-Cités, confirma Bruenor. J' crois qu'elle l'a eu, c'est c' qu'elle a dit, y a pas longtemps.

Drizzt regarda son amie qui hocha la tête. Ils étaient d'accord.

— À quoi penses-tu ? demanda Régis.

— L'Éclat de cristal, précisa Catti-Brie.

Ils fouillèrent alors minutieusement Stompette, puis se rendirent à ses quartiers où ils mirent tout sens dessus dessous. Bruenor fit appel à un de ses prêtres en mesure de détecter les auras magiques, mais ces moyens supplémentaires n'apportèrent rien.

Peu après, ils laissèrent Stompette aux mains du même prêtre qui voulait essayer sur elle divers sorts pour l'éveiller, ou, au moins, assurer son bien-être physique. Bruenor enrôla l'ensemble des nains de la mine, deux cents individus durs à la tâche, pour chercher partout l'Éclat de cristal.

Ensuite ils n'eurent plus qu'à attendre et espérer.

Très tard dans la nuit, le prêtre vint réveiller Bruenor. Il était affolé : Stompette venait de le laisser, elle marchait droit vers la sortie des galeries.

— Mais tu l'as pas arrêtée ? demanda vivement son roi, s'arrachant au sommeil.

— J'ai cinq nains qui la retiennent ! répliqua le prêtre. Elle fait rien qu'à marcher et essaie d'forcer le passage.

Bruenor fit lever ses trois amis ; ensemble, ils se précipitèrent vers l'issue de la mine où Stompette, sans se lasser, avançait, rebondissait sur la barricade de chair qui la retenait, y revenait obstinément.

— On peut pas la fatiguer et on va pas la tuer ! se lamenta un des éléments de la barrière vivante en voyant son roi.

— Ben retiens-la, alors ! gronda Bruenor.

Mais Drizzt n'était pas certain de la sagesse de cette idée. Il commençait à percevoir un dessein dans ces événements : il y avait là davantage qu'une coïncidence. L'intuition du drow lui soufflait que ce qui arrivait à Stompette devait être en rapport avec son propre retour au Valbise.

Il jeta un coup d'œil à Catti-Brie ; le regard que lui jeta son amie lui apprit qu'elle partageait cette impression.

— Préparons-nous pour la route, chuchota-t-il à Bruenor. Stompette doit peut-être nous montrer quelque chose...

Avant que l'orbe du soleil apparaisse au-dessus des monts à l'est, Stompette Grifferâteau quittait la vallée des nains, marchant vers le nord sur la toundra. Drizzt, Catti-Brie, Bruenor et Régis suivaient.

Exactement ce qu'avait escompté Errtu, qui les observait à ce moment depuis la salle de scrutation de Cryshal-Tirith.

Le démon agita sa main griffue et l'image dans le miroir se fit grise, indistincte, puis disparut. Errtu se rendit alors au plus haut niveau de la tour, dans la petite pièce où lévitait l'Éclat de cristal.

Il sentit que l'objet était intrigué, car ces quelques jours avaient suffi pour que se développe entre les deux êtres un lien télépathique et empathique. Crenshinibon percevait la joie du démon et voulait en connaître l'origine.

Errtu regarda l'artefact d'un air railleur, le submergea d'un flot d'images burlesques qui firent barrage à l'intrusion mentale de l'objet.

Soudain, le démon eut le choc de ressentir une percée de ses défenses : Crenshinibon avait concentré sa volonté en une fine pointe acérée qui faillit faire révéler à Errtu la raison de son utilisation de Stompette ! Le puissant balor dut faire appel à toutes ses réserves d'énergie mentale pour résister à cette tentation, et, même ainsi, il se rendit compte qu'il n'avait pas le courage de quitter la pièce. Dans ces conditions, il ne tiendrait plus longtemps.

— Comment oses-tu..., suffoqua-t-il.

L'Éclat de cristal ne diminua en rien son agression.

Errtu s'employa à maintenir sa barrière de pensées absurdes. Si Crenshinibon parvenait à lire dans son esprit contre sa volonté, le balor était perdu ! Il mit prudemment la main à sa hanche, y prit un petit sac qu'il gardait suspendu à la griffe la plus basse de ses grandes ailes.

D'un mouvement vif, féroce, il leva le sac, le déchira, s'empara du coffre à l'intérieur, qu'il ouvrit. Le saphir noir tomba dans sa main.

L'attaque de Crenshinibon crût en intensité ! Les jambes d'Errtu flageolèrent.

Mais il ne céderait pas davantage.

— Je suis ton maître ! proclama-t-il, approchant la gemme antimagie de l'artefact.

L'explosion projeta le démon contre le mur de la pièce, fit vibrer la tour, l'iceberg, jusqu'en leurs tréfonds.

Quand la poussière soulevée retomba, la pierre d'antimagie avait disparu, tout simplement. Il ne restait qu'une trace infime de poudre inutilisable pour témoigner qu'elle eût jamais existé.

Ne te livre plus jamais à un acte aussi stupide ! ordonna télépathiquement Crenshinibon.

L'objet accompagna cette exhortation d'images éloquentes d'atroces tortures.

Errtu se remit sur pied, à la fois rempli d'une colère contenue et ravi. Le pouvoir naturel de Crenshinibon devait être prodigieux pour qu'il parvienne à annihiler le saphir dénué de toute prise à la magie ! Mais le démon se rendait également compte que l'ordre tout juste issu de l'artefact n'avait pas eu la même force qu'auparavant. Il avait infligé un coup sérieux à l'Éclat de cristal, un coup qui sans doute ne le handicaperait que provisoirement. Il n'avait pas voulu cela, mais enfin l'action s'était révélée inévitable, décida le démon. Il lui fallait demeurer aux commandes, il ne comptait pas devenir le serviteur d'un artefact magique !

Dis-moi !

L'être obstiné renouvelait ses tentatives d'intrusion, mais, de même que son indignation à la suite du traitement que lui avait infligé son porteur, l'agression n'allait pas bien loin.

Errtu éclata de rire devant l'Éclat de cristal en lévitation.

— C'est moi le maître ici, pas toi, déclara-t-il en se dressant de toute sa hauteur. (Ses cornes frôlèrent le sommet de la tour cristalline. Il lança le coffre de protection vide sur l'artefact et le manqua.) Je te le dirai quand ça me chantera, et t'en dirai seulement ce que je voudrai !

L'objet maléfique, ses réserves d'énergie sérieusement entamées par cette rencontre avec la maudite gemme, ne pouvait obliger Errtu à s'exécuter.

Le démon quitta la pièce, toujours hilare. Il avait de nouveau la maîtrise des événements. Il lui faudrait surveiller de près Crenshinibon, s'assurer dans les jours à venir du respect sans faille de l'artefact qui regagnerait sans doute bientôt ses forces ébranlées. Errtu n'avait plus de gemme d'antimagie à lui jeter.

Il resterait aux commandes, ou, à l'extrême limite, prendrait l'objet comme allié. L'orgueilleux balor n'accepterait aucune autre configuration !

Cinquième partie

Ennemis mortel

Berkthgar a eu raison.

Il a eu raison de faire revenir son peuple au Valbise, et davantage encore de le ramener aux coutumes venues de leurs ancêtres. Sans doute, la vie a été plus facile pour les barbares à Calmepierre, leur confort matériel infiniment plus élevé. Là, ils disposaient de davantage de nourriture, de meilleurs logements, étaient entourés d'alliés qui assuraient leur sécurité. Mais ici, dans les vastes étendues de la toundra, courant près des hordes de rennes, se trouve leur dieu. Dans le sol de la toundra où gisent les os de leurs ancêtres demeure leur âme. À Calmepierre, les barbares étaient, en termes matériels, beaucoup plus riches. Ici, dans leurs grands espaces, ils touchent à l'immortalité, la plus grande des richesses.

Ainsi Berkthgar a-t-il eu raison de revenir au Valbise et aux anciennes coutumes. Pourtant, Wulfgar aussi avait eu raison de réaliser l'union des tribus, de forger des alliances avec les gens de Dix-Cités, notamment les nains. Et, quand les circonstances l'ont amené à conduire son peuple hors du val, il a eu raison de vouloir améliorer le sort des siens, même s'il est fort possible qu'ils se soient égarés loin des moeurs de leurs ancêtres, de l'âme barbare.

Les chefs de ce peuple parviennent à leur position dominante à la suite d'un défi ouvert, « par le père ou par le sang », et c'est également ainsi qu'ils règnent. Par le père, par la sagesse des époques passées, par ce qui les unit quand ils suivent la voie de leur sincérité. Par le sang, la force, leurs formidables capacités physiques. Wulfgar comme Berkthgar ont obtenu leur statut sans droit de naissance, Wulfgar en abattant Glacemort, Berkthgar en assurant le commandement après la mort de Wulfgar. Mais la ressemblance s'arrête là, car Wulfgar, par la suite, a régné sagement, comme ses prédécesseurs, tandis que Berkthgar persiste à diriger par le sang. Wulfgar a toujours cherché à faire le bien de son peuple, et comptait sur lui pour

l'assurer du bien-fondé de ses décisions ou pour les désapprouver quand elles n'étaient pas raisonnables, ne pas les suivre, et lui signaler ainsi ses erreurs.

Berkthgar, lui, manque de confiance, en son peuple et en lui-même. Il ne règne que par le sang : la force brute, l'intimidation. Il a eu raison de revenir au Valbise. Les siens auraient certainement reconnu la sagesse de sa décision, l'auraient approuvé s'il leur en avait laissé le choix !

C'est en quoi Berkthgar fait erreur ; rien ne peut lui indiquer quand il se trompe. Le retour aux mœurs ancestrales n'a pas besoin d'être absolu, les barbares n'ont pas à renoncer à ce que les temps nouveaux leur apportaient de bien. Comme souvent, la vérité se situe entre les deux extrêmes. Revjak le sait, ainsi que beaucoup d'autres, surtout chez les anciens de la tribu. Mais ces opposants n'ont aucun moyen de se faire entendre quand Berkthgar règne par le sang, quand sa force ne s'appuie pas sur la confiance en lui et dans les autres.

Beaucoup d'autres barbares, les jeunes, les hommes forts, se laissent impressionner par la puissance de Berkthgar, ses manières dominatrices. Ils sont vifs, pleins d'énergie, leur esprit exubérant.

Au risque, j'en ai peur, de les entraîner dans l'abîme.

Le mieux à faire, sans renier les mœurs ancestrales, est de cultiver les alliances forgées par Wulfgar. Telle est la manière de régner par la sagesse.

Berkthgar règne par le sang, non par le père. Il mènera son peuple vers les temps anciens, les anciens ennemis.

Sa route est celle du malheur.

Drizzt Do'Urden

24

La marche de Stompette

Drizzt, Catti-Brie, Bruenor et Régis suivaient Stompette qui, toujours en transe, poursuivait sa marche sur la toundra, vers le nord-est. Elle avançait en ligne droite – parfaitement droite –, comme si elle connaissait très exactement sa destination. La randonnée se poursuivit pendant des heures sans que la prêtresse donne aucun signe de fatigue.

— Si elle avance toute la journée comme ça, on va pas pouvoir suivre ! nota Bruenor en jetant un regard significatif à Régis, qui haletait, suffoquant, s'efforçait à grand-peine de trouver son souffle et de garder l'allure.

— Tu pourrais peut-être charger le gros chat de la suivre, suggéra Catti-Brie au rôdeur. Ensuite Guen pourrait revenir et nous montrer le chemin...

Drizzt réfléchit un instant, puis secoua la tête. On aurait peut-être besoin de Guenhwyr pour des tâches plus sérieuses que pister la prêtresse, se disait-il, et il ne voulait pas dépenser ainsi le temps précieux que pouvait passer la panthère sur le plan matériel. Le drow envisageait d'immobiliser Stompette en la ligotant, et il avait entrepris d'expliquer cette idée au nain quand soudain leur malheureuse tête de file s'assit par terre.

Les quatre compagnons furent tout de suite auprès d'elle. Ils s'inquiétaient pour sa sécurité, craignaient d'être arrivés à l'endroit choisi par Errtu. Catti-Brie, *Taulmaril* bandé en main, scrutait le ciel de midi en quête du démon.

Mais tout était paisible, l'air bleu et vide, mis à part quelques nuages pommelés qui filaient au vent vif.

* * *

Kierstaad entendit son père discuter avec quelques anciens de la marche entreprise par Bruenor et Drizzt. Plus exactement, le jeune homme entendit que son aîné s'inquiétait parce qu'il croyait les compagnons partis une fois de plus à la rencontre d'ennuis. Un peu plus tard dans la matinée, Revjak quitta le campement barbare avec un groupe d'amis proches. Ils allaient chasser, déclarèrent-ils, mais Kierstaad, fort pénétrant pour son âge, savait à quoi s'en tenir.

Revjak suivait Bruenor.

D'abord, le barbare fut très blessé que son père ne se soit pas confié à lui, ne lui ait pas demandé de l'accompagner. Mais ensuite il pensa à Berkthgar, ce colosse toujours sur le point de s'enflammer, et comprit qu'il ne voulait pas revivre le moment pénible que l'homme lui avait déjà infligé. Revjak avait dégradé la gloire de la famille de Jorn, et Kierstaad, désormais un homme, comptait bien la faire briller de nouveau ! L'emprise de Berkthgar sur la tribu se renforçait, seul un acte digne des héros aurait une chance de donner au jeune barbare suffisamment de prestige pour qu'il clame son droit au défi. Il pensait avoir son idée pour parvenir à ce but ; il savait comment le héros défunt, Wulfgar, l'avait fait ! À présent, les compagnons mêmes de ce héros, parcourant les vastes espaces, avaient besoin de son aide, pensait-il.

Il était temps pour lui de s'affirmer.

Il parvint à la mine des nains vers midi, se glissa discrètement dans ses galeries étroites. Les lieux étaient de nouveau presque vides, car les petites créatures, comme toujours, s'employaient à leur prospection et à leur artisanat. Leur travail, apparemment, comptait davantage à leurs yeux que l'inquiétude éprouvée pour la sécurité de leur roi ! Ceci sembla d'abord étrange à Kierstaad, mais ensuite il en vint à comprendre que cette supposée « indifférence » des nains constituait en fait une démonstration de respect pour Bruenor : leur roi n'avait pas besoin qu'on veille sur lui, et, après tout, il avait parcouru bien des routes avec ses amis étrangers !

Le jeune barbare connaissait déjà bien l'endroit, il n'eut guère de mal à retrouver la chambre de Bruenor. Quand il eut de nouveau *Crocs de l'égide* en main, ce marteau guerrier qui lui

paraissait si robuste, si réconfortant, il vit sa voie toute tracée.

C'est dans le courant de l'après-midi qu'il parvint enfin à regagner la vaste plaine avec *Crocs de l'égide*. Tout lui indiquait que Bruenor et ses compagnons le précédait d'une demi-journée, et Revjak était parti depuis près de huit heures. Mais ils marchaient, probablement, et Kierstaad, dans la fleur de sa jeunesse, pouvait courir.

* * *

Le répit dura le reste de l'après-midi, jusqu'à ce que Stompette, tout aussi subitement qu'elle s'était assise, se relève et se mette en route d'un pas ferme par la toundra. Ses yeux restaient vides, dénués de pensée.

— V'là un brave démon qui nous laisse nous r'poser ! remarqua Bruenor, sarcastique.

Aucun de ses compagnons n'apprécia son humour. Si c'était bien Errtu qui leur avait prévu un temps de pause, cela signifiait que le balor savait exactement où ils se trouvaient.

Cette idée pesait sur eux à chaque pas, mais alors Drizzt nota autre chose. Il flanquait le groupe à bonne allure, passant vivement d'un côté à l'autre en décrivant de grands arcs de cercle ; au bout d'un moment, il s'arrêta, fit signe au nain de le rejoindre.

— On nous suit, affirma-t-il.

Bruenor acquiesça. Il connaissait bien la toundra lui aussi, et n'avait pas raté les indices révélateurs : une amorce de mouvement au loin, sur le côté, un vol d'oiseaux dérangés, à une trop grande distance pour que ce soient les quatre compagnons et la naine qui les aient effarouchés...

— Des barbares ? supposa Bruenor.

Il avait l'air inquiet. Cela dit, malgré la tension existant depuis peu entre eux, il espérait qu'il s'agissait d'une troupe menée par Berkthgar. À ce moment-là, au moins, il s'agirait d'un problème connu !

— Celui ou ceux qui nous pistent connaissent la toundra : peu d'oiseaux ont été dérangés, pas un seul renne. Des gobelins ou assimilés ne prendraient pas autant de précautions et les

yétis ne poursuivent pas leur proie, ils se placent en embuscade.

— Des humains, alors. Les seuls à connaître assez l' terrain seraient des barbares.

Drizzt trouvait l'idée logique.

Les deux compagnons se séparèrent ; Bruenor alla avertir Catti-Brie et Régis de leurs soupçons, Drizzt entreprit au trot de parcourir un autre arc de cercle. Ils ne pouvaient pas faire grand-chose quant à cette poursuite : le terrain était tout simplement trop plat, trop nu, pour envisager de semer les hommes derrière eux. S'il s'agissait bien de barbares, la tribu de Berkthgar devait les observer par curiosité, ne pas constituer vraiment une menace. Vouloir leur faire ouvertement face pourrait avoir pour résultat de créer des ennuis là où il n'y en avait pas.

Les amis poursuivirent donc leur route tout le reste de la journée, jusque tard dans la nuit. Finalement Stompette s'arrêta, se laissa de nouveau tomber sans cérémonie sur le sol dur et froid. Cette fois, son escorte entreprit tout de suite de monter le camp. Il paraissait vraisemblable que la pause dure plusieurs heures ; l'été s'éloignait rapidement, et, au cours des nuits qui s'allongeaient déjà, les doigts glacés de l'hiver s'insinuaient dans Valbise. Catti-Brie drapa une bonne couverture autour de Stompette, qui ne parut pas s'en apercevoir.

S'ensuivit pendant une longue heure un silence absolu.

— Drizzt ? chuchota alors la jeune femme.

Dès qu'elle eut parlé, elle comprit que le drow ne dormait pas. Assis immobile, les yeux clos, il restait en alerte, parfaitement conscient qu'un petit volatile était passé en planant, silencieux, au-dessus du campement. Peut-être s'agissait-il d'un hibou. On trouvait parfois – rarement – de gros hiboux dans la région.

Oui, c'était possible, mais ils ne pouvaient se permettre de se reposer sur cette hypothèse !

Le léger froufroutement d'ailes, presque imperceptible, se manifesta de nouveau, au nord. Une ombre plus noire que la nuit glissa en silence sur leurs têtes.

Drizzt bondit, dégaina les cimenterres à sa ceinture. La

créature réagit sur-le-champ, se mettant d'un vif mouvement d'ailes hors de portée des lames du drow...

... Mais pas de *Taulmaril*.

Une flèche, avec dans son sillage des étincelles d'argent, coupa la nuit et se planta dans l'intrus inconnu avant qu'il ait pu s'éloigner. Des éclats multicolores illuminèrent la zone et Drizzt eut sa première vision claire de leur visiteur : un diablotin qui dégringolait des hauteurs, bien secoué mais non sérieusement blessé. Il atterrit rudement, se rassit d'une roulade, puis se remit debout d'un bond avant de battre ses ailes de chauve-souris pour reprendre l'air avant que les armes mortelles du drow s'approchent !

Mais Régis, entre-temps, avait allumé une lampe de mineur dont il mit l'ouverture au maximum. Bruenor et Drizzt flanquaient la créature, Catti-Brie, un peu en arrière, tenait son arc prêt.

— Mon maître m'a bien dit que tu ferais ça ! protesta le diablotin d'une voix rauque en regardant la jeune femme. Errtu me protège !

— Je t'ai quand même fait tomber de haut, répondit-elle.

— Que fais-tu là, Druzil ? demanda Drizzt.

Il reconnaissait sans aucun doute possible le petit démon que Cadderly, à l'Envol de l'Esprit, avait utilisé pour obtenir des informations.

— Tu connais c' truc ? s'étonna Bruenor.

Le drow acquiesça en silence. Il accordait toute son attention à la créature devant lui.

— Errtu n'a pas été satisfait d'apprendre que j'avais vendu la mèche à Cadderly, cracha le diablotin en guise d'explication. À présent il se sert de moi !

— Oh, pauvre Druzil ! railla Drizzt de manière appuyée. Ton sort est bien triste.

— Épargne-moi ta fallacieuse compassion ! J'adore travailler pour Errtu... Quand mon maître en aura fini avec vous, nous irons ensuite trouver Cadderly. Peut-être même qu'Errtu fera de l'Envol de l'Esprit sa forteresse !

Druzil, à chaque mot, grimaçait d'un plaisir mauvais. De toute évidence, il savourait l'idée.

Drizzt, de son côté, eut du mal à ne pas manifester son incrédulité méprisante. Il avait vu l'Envol de l'Esprit, ressenti sa pure force spirituelle. Errtu, si puissant soit-il, si grouillantes soient ses troupes, ne parviendrait jamais à vaincre Cadderly. Pas là, en ce lieu consacré à Dénéïr, en cette demeure du bien !

— Alors t'avoues qu'Errtu est cause de cette marche et des ennuis de Stompette ? demanda Catti-Brie en désignant la malheureuse.

Druzil fit mine de ne pas avoir entendu la question.

— Crétin ! apostropha-t-il Drizzt. Tu crois peut-être que mon maître se préoccupe du fretin qu'on trouve dans cet endroit perdu ? Non, Errtu reste là dans la seule intention de te rencontrer, Drizzt Do'Urd, de te faire payer pour le tort que tu lui as causé ! (Le drow, d'instinct, fit un pas vif vers le diablotin. Catti-Brie leva son arc, Bruenor sa hache. L'elfe noir reprit très vite son calme. Il espérait d'autres informations, et leva la main pour retenir ses amis prêts à agir.) Errtu a une proposition à te faire : ton âme contre celles du prisonnier plongé dans ses tourments et de la naine !

Le rappel des tortures que subissait Zaknafein frappa Drizzt en plein cœur. Pendant un instant, la tentation d'accepter le marché faillit l'emporter. Le drow, la tête soudain basse, les pointes de ses cimeterres dirigées vers le sol, était tout prêt à se sacrifier pour sauver Zaknafein et aussi Stompette ! Cela coulait de source...

Mais alors Drizzt se souvint qu'aucun de ces deux malheureux, certainement, ne voudraient le voir commettre cet acte ; aucun ne pourrait supporter de vivre avec ce poids sur les épaules !

Le drow réagit à une telle vitesse que Druzil n'eut aucune possibilité de parer. *Scintillante* fendit largement l'aile du diablotin, et l'autre lame, celle qu'on avait spécifiquement forgée pour combattre les créatures de feu, lui égratigna la poitrine, sapant la force vitale de l'être malgré le manque de gravité de la blessure physique.

Druzil parvint à prendre de l'altitude. Il s'apprêtait à prononcer quelques mots empoisonnés dans un dernier acte de défi, mais le premier coup de Catti-Brie avait entièrement

consumé son bouclier magique. La deuxième flèche toucha droit au but, fit choir encore le diablotin.

Drizzt était tout de suite sur lui, son cimeterre se planta dans le crâne de la créature qui eut un immense frisson, puis commença à se dissiper en une fumée noire, âcre.

— Je ne négocie pas avec les habitants des plans inférieurs, expliqua le drow à Bruenor qui arrivait très vite, regrettant d'avoir manqué le combat.

Le nain dut se contenter d'abattre sa lourde hache sur la tête du cadavre du diablotin, pour la bonne règle, avant que la forme corporelle du démon ait achevé de se disperser.

— T'as raison ! approuva-t-il.

Peu après, Régis émettait des ronflements satisfaits et Catti-Brie dormait profondément. Drizzt, lui, ne chercha pas le sommeil. Il préférait garder un œil vigilant sur ses amis, même si, malgré sa méfiance, il ne s'attendait pas pour cette nuit à d'autres ennuis causés par Errtu. Il arpenta un périmètre de garde autour du campement, scrutant l'horizon. À plusieurs reprises il leva les yeux sur les étoiles étincelantes et laissa son cœur se faire ravir par la pure liberté qui régnait sur cette terre du Valbise ! En ces instants, sous ce spectacle de prodigieuse beauté, Drizzt comprenait ce qui l'avait, en vérité, fait revenir, ce qui avait ramené en ce lieu Berkthgar et ceux de Calmepierre.

— C'est pas derrière ces foutues étoiles qu' tu vas repérer des monstres qui nous espionnent ! chuchota rudement Bruenor derrière lui.

Drizzt lui fit face. Le nain avait déjà endossé sa tenue de combat, portait son casque à une seule corne penché sur le côté, sa hache à la lame ébréchée bien installée dans son dos. Il était prêt à poursuivre la randonnée.

— Les balors peuvent voler, lui rappela son ami.

Mais ils savaient tous deux que Drizzt ne levait pas les yeux vers le ciel pour y repérer un assaillant.

Bruenor hocha la tête, se plaça à côté du drow. S'ensuivit un long silence où chacun, seul, enveloppé par le vent, reçut la lumière des étoiles. Drizzt sentait Bruenor d'humeur sinistre ; le nain avait quitté le campement pour une raison précise, sans doute voulait-il lui parler.

— Fallait qu' je revienne, annonça finalement Bruenor. (Drizzt le regarda, hocha la tête. Son ami scrutait toujours la nuit profonde.) Gandalug avait Castelmithral. (Il semblait se chercher des raisons.) Là se trouvait son trône.

— Toi, tu as Valbise, remarqua Drizzt.

Bruenor se tourna enfin vers lui, comme pour protester, s'expliquer plus précisément. Mais il lui suffit d'un regard dans les yeux lavande du drow pour saisir que c'était inutile : Drizzt le comprenait, comprenait ses motivations. Il était revenu, et cela suffisait.

Les deux compagnons passèrent le reste de la nuit debout dans le vent glacé, contemplant les étoiles, jusqu'à ce que les premières lueurs de l'aube mettent fin au majestueux spectacle ou, plus exactement, le remplacent par un autre tout aussi magnifique. Stompette ne tarda pas à se relever et à reprendre sa marche de morte-vivante. Drizzt et Bruenor réveillèrent leurs deux compagnons, tous reprirent la route ensemble.

25

Vers les icebergs

Du haut d'un plateau, ils aperçurent les icebergs et les îlots gelés dérivant dans les noires eaux de la mer des Glaces Flottantes. La logique leur disait qu'ils devaient se trouver près de leur but, mais tous craignaient que Stompette, au contraire, continue son avance et se fraie un chemin par ces étendues traîtresses, de glaçon en glaçon ou sur les icebergs coniques. Crenshinibon était réputé pour les tours qu'il élevait : l'artefact se dénommait aussi Cryshal-Tirith, ce qui, traduit de l'elfique, signifie littéralement « tour de cristal ». De leur point de vue, la côte leur restait cachée, mais, à coup sûr, ils auraient déjà remarqué un tel édifice s'il s'était dressé entre la mer et eux !

Stompette, sans prendre garde à rien de tout cela, continuait à marcher vers les flots. Elle traversa le plateau devant les autres qui pressaient le pas pour ne pas se faire distancer. Soudain, un barrage de boules de neige mêlée de glace les assaillit !

Drizzt fonça, tailladant de droite et de gauche, évitant les projectiles ou au contraire les heurtant du plat de ses lames. Régis et Catti-Brie se jetèrent sur le sol, mais les deux nains, et notamment la malheureuse Stompette qui n'interrompait pas sa marche, se virent bombardés. Des meurtrissures sanglantes apparurent sur le visage de la prêtresse, elle tituba à plusieurs reprises.

Catti-Brie, vite remise de sa surprise, se releva, se jeta en avant, fit tomber Stompette et se plaça au-dessus d'elle pour la protéger.

Le bombardement cessa aussi brusquement qu'il avait commencé.

Drizzt posa la figurine d'onyx sur le sol, appela doucement

son alliée sauvage. C'est alors que tous virent l'ennemi, des créatures complètement inconnues. Elles venaient sur eux tels des spectres, passant de la glace flottante blanche au rivage encore brun avec une telle aisance qu'on aurait pu les croire faire partie du paysage. Il s'agissait de bipèdes humanoïdes, grands, solides, recouverts d'une fourrure blanche hirsute.

— Moi aussi j' serais méchant, avec cette tête ! remarqua Bruenor en s'approchant de Drizzt pour qu'ils mettent ensemble au point une tactique.

— Mais tu l'es ! intervint Régis, toujours allongé.

Ni le drow ni le nain n'avait le temps ou l'envie de répondre au halfelin. Toujours davantage d'ennemis venaient de la mer glacée, de la gauche et de la droite. Ils étaient une quarantaine, déjà plus de cinquante, et il en arrivait toujours !

— J' me dis qu'on devrait p't-être faire demi-tour..., suggéra Bruenor.

Cette idée déplaisait énormément à Drizzt, mais ils ne semblaient guère avoir le choix. Ses compagnons et lui, redoutables au combat, avaient par le passé vaincu force ennemis puissants, mais ils se retrouvaient déjà face à une bonne centaine de ces créatures ! Et elles n'avaient rien de bêtes inintelligentes, elles avançaient sur eux de manière organisée, clairement réfléchie.

C'est alors que Guenhwyvar fit son apparition près de son maître, prête à bondir.

— Peut-être pouvons-nous leur faire peur, chuchota Drizzt à Bruenor.

D'un mot, il lâcha le fauve qui se rua droit devant.

Une grêle de boules de glace heurta les flancs noirs de la panthère ; même les créatures juste en face de Guenhwyvar ne reculèrent pas, ne donnèrent aucun signe d'hésitation. Deux d'entre elles furent abattues sur place, mais les autres, en masse, entreprirent de frapper le puissant animal de lourdes massues. Ce fut bientôt le fauve qui battit en retraite !

Entre-temps, Catti-Brie avait laissé Stompette – laquelle se releva sur-le-champ et reprit sa marche jusqu'à ce que Régis la jette à terre à son tour – pour bander *Taulmaril*. Après avoir rapidement évalué la situation, elle tira une flèche qui se planta

dans le sol pile entre les jambes du plus grand des monstres, sur sa gauche. Elle aussi n'avait voulu qu'effrayer ces êtres mystérieux, pour les épargner, et leur réaction féroce l'étonna : la créature n'eut aucun mouvement de recul, comme si elle se moquait de mourir, et répliqua, ainsi qu'une vingtaine de ses congénères, en lançant sur la jeune femme d'autres boules de glace !

Catti-Brie plongea, roula, mais ne put éviter tous les projectiles. L'un d'eux, la heurtant à la tempe, faillit l'assommer. Elle se releva, courut jusqu'à Drizzt, Bruenor, et la panthère revenue auprès d'eux.

— Moi je me dis que c'est le moment de changer de route, nota-t-elle en se frottant un bleu sur le front.

— Un véritable guerrier doit savoir s'avouer vaincu, approuva le drow.

Mais il n'en parcourait pas moins des yeux les icebergs sur les eaux sombres, en quête d'un indice révélateur de Cryshal-Tirith, d'un signe de la présence d'Errtu.

— Quelqu'un devrait expliquer ça à cette maudite naine ! s'écria un Régis débordé qui s'agrippait de toutes ses forces à une des jambes trapues de Stompette.

La prêtresse en transe marchait en le traînant tout bonnement sur la toundra !

Tout autour d'eux, les créatures les flanquaient, celles à l'arrière passaient à leurs congénères en première ligne ces cruelles boules de glace, que suivrait, craignaient les compagnons, une charge sauvage.

Ils devaient s'en aller, mais ne pouvaient se permettre de traîner Stompette à leur suite. Si elle ne venait pas avec eux, elle serait sans aucun doute tuée.

* * *

— Tu les as envoyés à leur rencontre ! beugla Errtu d'un ton accusateur à l'Éclat de cristal en lévitation dans la plus haute salle de Cryshal-Tirith. (Le puissant balor observait dans son miroir de scrutation ses sbires, les taers, qui bloquaient le passage de Drizzt Do'Urden. Il n'avait certainement pas voulu

cela !) Avoue ! beugla le démon.

Tu prends des risques inconsidérés avec ce drow renégat, répondit Crenshinibon par télépathie. *Je ne puis le permettre.*

— C'est moi qui commande les taers ! hurla Errtu. (Il savait qu'il lui suffisait de penser ses propos pour que le cristal conscient les « entende », mais, en cet instant détestable pour lui, le démon avait besoin de s'écouter, de donner voix à son indignation.) Peu importe, décida-t-il au bout d'un moment. Drizzt Do'Urden ne se laisse pas abattre si aisément ! Avec ses compagnons, il repoussera l'attaque. Tu ne l'as pas encore arrêté !

Il s'agit d'outils sans cervelle, répliqua Crenshinibon d'un ton tranquille, assuré. *Ils m'obéissent, ils combattront jusqu'à la mort. Le drow est bloqué.*

Errtu n'en doutait pas. Crenshinibon avait certainement perdu de sa force après s'être frotté au saphir d'antimagie, mais il lui restait amplement de quoi manœuvrer ces stupides abrutis de taers. Ces êtres, à plus d'une centaine, étaient trop nombreux et trop forts pour que Drizzt et sa troupe aient une chance de les vaincre. Ils pourraient leur échapper (ou, au moins, le drow si rapide), mais la naine mourrait, de même que Bruenor Marteaudeguerre et le halfelin grassouillet.

Errtu envisagea alors de prendre son envol, ou d'employer ses capacités magiques pour se retrouver directement sur la plage afin d'y affronter Drizzt.

Crenshinibon lut tout de suite dans ses pensées ; l'image dans le miroir de scrutation disparut, éliminant ainsi la possibilité pour le démon de se téléporter : il ne connaissait pas l'emplacement exact du combat ! Bien sûr, il pouvait toujours s'envoler vers la côte, il savait à peu près en quel point Stompette devait atteindre le rivage de la mer des Glaces Flottantes, mais, le temps qu'il arrive, le drow serait probablement mort.

Le démon, furieux, fit face à l'Éclat de cristal qui répondit à sa rage par une série de pensées apaisantes, de promesses d'immense pouvoir et de gloire.

L'artefact, malgré son intelligence, ne saisissait pas la profondeur de la haine d'Errtu, ne comprenait pas que la

motivation première de sa venue dans le plan matériel était de se venger de Drizzt Do'Urden.

Errtu, impuissant, désemparé, quitta la pièce en trombe.

* * *

— On ne peut pas laisser Stompette ! s'insurgea Catti-Brie.

Drizzt et Bruenor étaient évidemment d'accord.

— Pas de quartier ! ordonna le drow. Tes flèches doivent tuer.

Au moment où il prononçait ces mots, le tir de barrage reprit. La pauvre Stompette prit des projectiles de plein fouet ! Régis en reçut un sur la tête et lâcha la naine qui continua à marcher jusqu'à se faire heurter par trois boules de glace à la fois. Elle s'écroula.

Catti-Brie tua l'un après l'autre deux taers, puis courut rejoindre Drizzt, Bruenor et Guenhwyr qui avaient formé un cercle protecteur autour de Stompette et de Régis. Les créatures avaient épuisé leurs réserves de tir. Elles chargeaient sans manifester aucune crainte, brandissaient leurs massues, ululaient comme le vent du nord.

— Y a jamais qu' cent d' ces foutus machins ! annonça Bruenor, toujours prêt à plastronner.

Il dégaina sa hache.

— Mais nous, on est quatre ! cria Catti-Brie en réponse.

— Cinq, rectifia Régis qui se relevait courageusement.

Guenhwyr poussa un rugissement. Catti-Brie, d'une flèche, tua un autre monstre.

Et moi ! supplia Khazid'hea.

La jeune femme put encore tirer une flèche, et ensuite les créatures furent trop proches. Elle laissa choir l'arc prodigieux, dégaina *Khazid'hea*, son épée impatiente de combattre.

Drizzt s'interposa devant son amie, taillada en un vif aller-retour la gorge d'un taer avant de tomber en pivotant à genoux et de porter une estocade avec *Scintillante*, plongeant la lame incurvée au plus profond des entrailles d'un assaillant. L'autre cimenterre, en un arc horizontal derrière le drow, étripa la bête suivante en ligne, qui venait sur Catti-Brie.

... Laquelle, d'une puissante trajectoire de haut en bas, pourfendit de sa lame effilée le crâne de la créature, pénétrant jusqu'à son cou ! Mais la jeune femme dut retirer au plus vite *Khazid'hea* ; Drizzt, de son côté, se releva sur-le-champ pour entreprendre une autre manœuvre complexe contre la foule de monstres qui se refermait sur eux, leur ôtant toute possibilité de fuite.

Ils étaient condamnés, ils le savaient... mais ils entendirent alors un cri poussé à l'unisson : « *Tempus !* »

Revjak et vingt-cinq guerriers barbares entreprirent d'enfoncer les rangs des taers, creusant de leurs armes prodigieuses un sillon dans la masse de ces bêtes hirsutes qu'ils prirent au dépourvu.

Régis, ravi, cria pour accueillir les renforts, mais une massue taer le réduisit au silence. Elle le frappa à l'épaule, lui coupant le souffle, et le jeta à terre. Trois des monstres, au-dessus de lui, s'apprêtaient déjà à l'anéantir !

Une Guenhwyvar en plein vol les heurta par le flanc, puis pivota sur eux, les quatre pattes griffant sauvagement. Un autre taer passa ses trois congénères en plein combat pour s'attaquer au halfelin étendu et à la naine inconsciente près de lui.

Il eut sur son chemin un Bruenor enragé ou, plus exactement, sa hache redoutable.

Encore étourdi, Régis se réjouit d'entrevoir les bottes du nain de part et d'autre de lui.

Drizzt et Catti-Brie combattaient à présent côté à côté, comme en tant d'autres occasions au cours des années.

La jeune femme saisit de sa main libre la massue d'un taer ; de l'autre, elle fit décrire à *Khazid'hea* un arc bref qui trancha l'autre bras de la créature juste en dessous de l'épaule. Mais, à sa stupéfaction horrifiée, l'être, loin de rompre, s'obstina à attaquer, et en plus un de ses congénères vint se placer à sa droite, sur la gauche de Catti-Brie ! Celle-ci s'efforçait de ne pas lâcher sa prise sur la massue du premier assaillant ; son épée complètement sur la droite, elle ne pouvait se défendre contre ce nouveau venu.

Elle hurla, pleine de feu, et porta un autre coup de sa lame, plus haut cette fois, qui trancha à moitié le cou du taer dont elle

tenait l'arme. Elle fit un mouvement désespéré et ferma les yeux pour ne pas voir venir sur elle la massue de la deuxième créature.

Le cimenterre de Drizzt intervint sous l'arc tracé par le coup porté haut de *Khazid'hea*. Le drow, dans un bond prodigieux, parvint à faire passer sa lame devant Catti-Brie, à la porter à la rencontre de la massue mortelle. La parade fut impeccable, ainsi que put le constater une Catti-Brie étonnée quand elle rouvrit les yeux.

La jeune femme n'hésita pas : Drizzt devait retourner aux deux taers qu'il combattait alors simultanément, mais son mouvement de dernière chance avait apporté à son amie l'instant de grâce qui lui manquait. Elle pivota d'un bloc pour affronter son deuxième adversaire. Sa lame termina de traverser le cou du premier taer déjà mort, en train de s'effondrer, et, le mouvement infléchi, plongea droit dans la poitrine de l'ennemi après s'être dégagée.

La bête tomba en arrière. Deux autres prirent sa place.

Sur le sol autour de Bruenor s'entassaient cadavres et membres tranchés. Le nain recevait coup sur coup des taers, les subissait stoïquement, y répondait avec sa puissante hache.

— Six ! s'écria-t-il quand elle s'enfonça dans le front bas d'une autre créature.

L'exclamation s'étrangla dans sa gorge ; une massue venait de le heurter dans le dos.

Le choc violent lui fit vraiment mal ! Mais Bruenor savait qu'il lui fallait surmonter la douleur. Le souffle coupé, il se tourna néanmoins, fit décrire un demi-cercle à sa hache tenue à deux mains, la planta dans le flanc du taer comme dans un tronc d'arbre.

La bête, sous le coup, fut projetée de côté, puis, recroquevillée sur la lame profondément enfoncee, entreprit de mourir très vite.

Bruenor entendit un rugissement derrière lui et s'en réjouit : Guenhwivar, après en avoir fini de ses trois adversaires simultanés, venait protéger ses arrières !

Il entendit alors un autre cri, un appel au dieu barbare. Revjak et ses compagnons se joignaient à eux ! Désormais, avec

un anneau protecteur bien en place autour de Stompette et de Régis, la défense était assez solide pour que la panthère puisse foncer dans les rangs des taers et, boule noire musculeuse, y porter la dévastation. Drizzt et Catti-Brie, après avoir éliminé la première ligne d'assaillants, s'attaquèrent à la deuxième.

En quelques minutes, tous les taers gisaient à terre, soit morts, soit trop gravement blessés pour continuer le combat malgré les ordres persistants de Crenshinibon qui ne faiblissaient pas dans leur assaut décérément !

À ce moment, Stompette, suffisamment remise, se releva, opiniâtre, pour poursuivre sa progression.

Drizzt, un genou à terre, s'efforçait de reprendre son souffle. Il put enfin héler Revjak. Le barbare ordonna immédiatement à deux de ses hommes les plus massifs de cerner la naine et de la soulever. La prêtresse ne résista pas, mais, bien droite, les yeux dans le vide, marcha vainement en l'air.

Le drow et le barbare échangèrent un sourire auquel une voix familière mit rudement fin :

— Trahison ! rugissait Berkthgar.

Lui et ses guerriers, deux fois plus nombreux que ceux de Revjak, cernaient déjà le groupe.

— Eh ben, de mieux en mieux ! fit sèchement Catti-Brie.

— La loi, Revjak ! éclata Berkthgar. Tu la connaissais et tu as désobéi !

— Je devais laisser mourir Bruenor et ses compagnons ? répliqua Revjak, incrédule, sans manifester aucune crainte. (Pourtant, les quatre amis avaient bien l'impression qu'un nouveau combat menaçait.) Jamais je n'obéirais à un tel ordre ! poursuivit le vieux barbare d'un ton ferme. (Les guerriers venus avec lui, dont plusieurs s'occupaient de blessures infligées par les taers, furent unanimes dans leur approbation.) Certains ici n'oublient pas l'amitié que nous ont manifestée Bruenor et Catti-Brie, Drizzt Do'Urden... tous les autres !

— Et certains n'oublient pas la guerre contre le peuple de Bruenor, contre ceux de Dix-Cités, rétorqua Berkthgar.

Ses guerriers bombèrent le torse.

— J'en ai assez entendu, fit Catti-Brie à voix basse. (Sans laisser le temps à Drizzt de l'arrêter, elle alla se placer pile

devant le barbare à la prodigieuse carrure.) Eh ben t'as pas grandi ! l'apostropha-t-elle.

Des exclamations dans la troupe de Berkthgar lui suggérèrent d'assommer cette impertinente d'une bonne gifle. Mais le chef barbare ne manquait pas à ce point de bon sens ! Non seulement Catti-Brie représentait à elle seule un adversaire redoutable, ainsi qu'il l'avait appris à ses dépens à Calmepierre lorsqu'elle l'avait défait en combat singulier, mais il fallait aussi prendre en compte Drizzt et Bruenor que Berkthgar n'avait aucune envie d'affronter. S'il portait la main sur la jeune femme, il était certain que, pour empêcher le drow de sauter sur lui, il n'y aurait que l'empressement du nain à l'attaquer encore plus vite !

— Quand je pense à tout le respect que j'ai eu pour toi ! reprit Catti-Brie, et Berkthgar fut surpris de son soudain changement de ton et de sujet. T'étais le mieux à même de remplacer Wulfgar, assura-t-elle en toute sincérité. Par la sagesse de tes actes. Sans toi à sa tête, la tribu se serait perdue à Calmepierre.

— Notre place n'était pas là ! fit vivement Berkthgar.

— Vrai, approuva Catti-Brie, ce qui une fois de plus dérouta l'homme, désarma sa colère. T'as eu raison de retourner au val, vers ton dieu... mais pas de ranimer les anciennes querelles ! Pense à qui est mon père, Berkthgar, à qui est Drizzt.

— Tous deux des tueurs de mon peuple !

— Oui, quand ton peuple était venu pour tuer. (Catti-Brie ne cédait rien.) Quels couards ne défendraient pas leurs demeures et leurs enfants ? Tu leur en veux de s'être mieux battus que toi ?

Le souffle de Berkthgar s'échappait de ses lèvres en bouffées brèves, rageuses. Drizzt le remarqua, rejoignit très vite son amie. Il avait entendu chaque mot de la conversation, voyait ce qu'il avait à dire.

— Je sais ce que tu as fait, commença-t-il. (Berkthgar se raidit, il pensait qu'une accusation allait suivre.) Pour devenir chef de la tribu unifiée, il te fallait discréditer celui qui t'avait précédé. Mais je dois t'exhorter, pour le bien de tous les habitants du val, à ne pas te retrouver pris au piège de tes propres semi-vérités ! On prononce avec respect le nom de

Berkthgar à Castelmithral, à Lunargent, Longueselle, Nesmé, et aussi à Dix-Cités et dans la mine des nains. Personne n'oubliera tes exploits dans la vallée du Gardien, même si toi tu sembles vouloir oublier l'alliance avec Bruenor et les siens, le bien qu'ils vous ont apporté. Vois Revjak, maintenant. Nous lui devons nos vies. Décide ce qui vaut le mieux pour toi et les tiens.

Berkthgar se tut. Catti-Brie et Drizzt savaient que c'était bon signe. L'homme n'était pas stupide, même s'il laissait souvent ses émotions prendre le pas sur sa raison. Il regarda effectivement Revjak, les guerriers résolus qui se tenaient près de son aîné, un peu bousculés par le combat précédent, dépassés en nombre, certes, mais ne manifestant aucune crainte. Ce qui comptait le plus, pour le colosse barbare, c'était que les deux étrangers ne contestent pas son droit à régner. Ils voulaient bien œuvrer à ses côtés, apparemment, et la femme l'avait même déclaré à la hauteur de Wulfgar !

— Et puis laisse donc le marteau à Bruenor, là où est sa place, osa ajouter Catti-Brie à ce moment, comme si elle avait parfaitement suivi le cheminement de la pensée de Berkthgar. C'est ton épée l'arme de la tribu maintenant ; sa légende ne le cédera en rien à celle de *Crocs de l'égide* si Berkthgar règne sage !

Cet argument-là, le barbare ne pouvait refuser d'en tenir compte. Il se détendit visiblement, de même que ses compatriotes qui ne perdaient pas une miette de l'échange. Drizzt comprit qu'ils venaient de passer une étape cruciale.

— Tu as eu raison de suivre Bruenor et ses compagnons ! assura d'une voix forte Berkthgar à Revjak.

C'était là une déclaration aussi proche d'une amende honorable qu'il était possible à l'orgueilleux chef.

— Et toi tu as eu tort de refuser ton amitié au nain, répliqua l'homme plus âgé.

Drizzt et Catti-Brie se crispèrent. Peut-être Revjak allait-il trop loin, trop vite ?

Pourtant le colosse ne s'offensa pas, il ne répliqua pas à l'accusation. Le barbare n'approuva pas, mais ne devint pas non plus agressif.

— Reviens avec nous, maintenant, demanda-t-il à Revjak.

Revjak regarda Drizzt, puis Bruenor. Il savait que les compagnons avaient encore besoin de son aide. Après tout, deux de ses hommes maintenaient toujours Stompette en l'air !

Berkthgar considéra d'abord Revjak, puis suivit le regard de ce dernier jusqu'à Bruenor, puis, au-delà, observa la côte proche.

— Vous comptez aller sur la mer des Glaces Flottantes ? demanda-t-il.

C'est un nain contrarié qui répondit après avoir jeté un coup d'œil en biais à Stompette :

— On dirait bien...

— Alors nous ne pouvons vous accompagner, remarqua Berkthgar d'un ton définitif. Et ceci ne relève pas de ma décision, il s'agit d'une loi ancestrale : personne de la tribu ne doit s'aventurer sur les terres flottantes.

Revjak fut bien obligé d'acquiescer. Cette loi datait de longtemps en effet, elle avait été édictée pour des raisons pratiques. Il y avait peu à gagner et beaucoup à perdre à s'aventurer sur ce territoire marin infesté d'ours blancs et d'épaulards !

— Nous ne vous le demandons pas, intervint Drizzt, ce qui étonna ses compagnons.

Ils s'apprêtaient à combattre un balor accompagné de ses sbires maléfiques. Une troupe de puissants barbares n'était pas à dédaigner ! Mais le drow savait que Berkthgar ne violerait jamais cette règle ancestrale, et il ne voulait pas que Revjak s'oppose davantage à son chef, il refusait de mettre en péril la fragile réconciliation qui semblait vouloir commencer en ce lieu. En outre, aucun des guerriers de Revjak n'avait perdu la vie contre les taers ; cette bonne fortune ne durerait certainement pas si les barbares accompagnaient Drizzt jusqu'à Errtu. Drizzt Do'Urden avait déjà suffisamment de sang sur les mains ! Le drow considérait le combat qui s'annonçait comme une affaire entre le démon et lui. Il aurait même préféré affronter son ennemi seul, mais il savait que le monstre, lui, ne le serait pas. Et puis, il ne pouvait refuser à ses amis les plus proches l'occasion de se joindre à lui quand lui, dans une situation inverse, aurait voulu combattre avec eux.

— Tu reconnais au moins que Bruenor a raison de garder ce qui est à lui ? ne put s'empêcher de demander Catti-Brie.

Berkthgar, une fois de plus, s'abstint de répondre ; toutefois, son absence de protestation suffisait à la jeune femme.

Les compagnons soignèrent leurs ecchymoses du mieux qu'ils purent, firent leurs adieux aux barbares en les remerciant. Les hommes de Revjak posèrent Stompette par terre, la naine se remit en marche. Les quatre amis la suivirent.

La tribu de l'Élan prit la route vers le sud. Berkthgar et Revjak marchaient côte à côte.

* * *

Un peu plus tard, Kierstaad arriva sur le lieu du combat, vit cent carcasses de taers en train de pourrir sous le soleil de l'après-midi. L'intelligent jeune barbare comprit vite ce qu'il s'était passé : les guerriers qui accompagnaient son père s'étaient joints au combat auprès de Bruenor et de ses compagnons ; et, au vu du nombre important d'empreintes, un autre groupe encore, sûrement mené par Berkthgar, était lui aussi arrivé.

Kierstaad regarda vers le sud et se demanda si on ramenait son père en prisonnier au campement. Il faillit faire demi-tour, rejoindre les barbares en courant, mais les traces s'éloignant dans l'autre sens, celles de deux nains, d'un drow, d'une femme, d'un halfelin et d'un fauve, l'appelaient.

Crocs de l'égide à la main, il parvint au rivage glacé, puis s'engagea sur le chemin en pointillé offert par les glaces flottantes. Il violait une antique loi de son peuple, il le savait, mais tant pis. Dans son esprit, dans son cœur, il marchait sur les traces de Wulfgar.

26

Pas d'effet de surprise

Le glabrezu n'en démordait pas. Son histoire ne variait pas en dépit des menaces de plus en plus affreuses d'un Errtu énervé, désespéré.

— Drizzt Do'Urdan et ses amis ont passé les taers, insista une fois de plus Bizmatec, et ont laissé sur place leurs carcasses déchiquetées.

— Mais tu as vu cela ? demanda Errtu pour la cinquième fois.

Le puissant balor ouvrait et fermait convulsivement les poings.

— Oui, je l'ai vu, répondit Bizmatec sans hésiter. (Il s'écarta toutefois prudemment du grand démon.) Les taers ne les ont pas arrêtés, à peine ralents. Ils sont redoutables, certes, ces ennemis que tu t'es choisis...

— Et la naine ? voulut savoir Errtu dont la contrariété se dissipait rapidement, faisant place à l'impatience.

En même temps, le balor tapotait la gemme qu'il portait au doigt.

— Elle les mène toujours, fit Bizmatec avec un sourire mauvais.

Il était ravi de voir briller dans les yeux d'Errtu la lueur d'une avidité maléfique !

Le balor laissa son sbire dans un grand mouvement de ses ailes qui le portèrent glorieusement à la plate-forme située au premier niveau de la tour. Puis il acheva l'ascension de l'édifice, fou du désir de démontrer à Crenshinibon qu'il avait échoué.

— Errtu nous met face à de sérieux ennemis, nota une fois de plus le glabrezu après le départ du balor.

La créature démoniaque présente avec lui au rez-de-chaussée de la tour, une femme pourvue de six bras et dont le

torse s'achevait en queue de serpent, eut une grimace railleuse. Elle n'était vraiment pas impressionnée : aucun mortel du plan matériel ne pouvait constituer un ennemi sérieux !

Bien au-dessus de ses sbires, Errtu parvint à la petite pièce située au plus haut de la tour. Le démon s'approcha d'abord de l'étroite fenêtre qui s'y trouvait, cherchant à repérer sa proie en approche. Il comptait annoncer la nouvelle par des mots dramatiques bien choisis, mais sa seule excitation suffit à trahir ses pensées à l'artefact télépathique.

Tu prends de trop gros risques, avertit l'Éclat de cristal.

Errtu se détourna vivement de la fenêtre et lança un rire tonitruant, croassant.

Tu ne dois surtout pas échouer, poursuivit Crenshinibon dans son esprit. *Si toi et tes troupes êtes vaincus, alors moi aussi, et je me retrouverai entre les mains de gens qui connaissent ma nature, des...*

Le démon rit encore, bloquant l'intrusion télépathique.

— J'ai déjà affronté des adversaires du genre de ce Drizzt Do'Urdan, assura-t-il dans un feulement sauvage. Avant que je lui accorde sa mort, il saura ce que signifient chagrin et douleur ! Il assistera à la mort de ses plus chers amis qui ont été assez stupides pour l'accompagner, puis de mon prisonnier ! (Le balor se tourna de nouveau, avec colère, vers la fenêtre.) Tu ne sais pas quel ennemi tu t'es fait, imbécile renégat drow ! Viens à moi, que je puisse me venger et t'infliger le châtiment que tu mérites !

Sur ce, Errtu donna un grand coup de pied dans le petit coffre resté par terre là où il l'avait laissé tomber lors de l'affrontement spectaculaire entre l'Éclat de cristal et le saphir d'antimagie. Puis il entreprit de quitter les lieux, mais une idée l'arrêta. Il allait bientôt faire face à Drizzt et à ses compagnons, y compris la prêtresse dont il gardait l'âme prisonnière. Si Stompette se retrouvait suffisamment près de la gemme qui retenait son esprit, celui-ci pourrait se forcer un chemin jusqu'à son corps...

Le démon retira son anneau, le montra à Crenshinibon.

— La prêtresse, expliqua-t-il. Ceci détient son âme. Prends-en possession et sers-toi d'elle pour m'aider !

Il laissa tomber le joyau par terre, sortit en hâte de la pièce pour retourner à ses sbires. Il fallait se préparer à l'arrivée de Drizzt Do'Urden.

Crenshinibon percevait fort bien la rage du tanar'ri, la nature de pure cruauté qui était la sienne. Drizzt et ses amis avaient certes, selon toute apparence, passé les taers, mais ils ne pèseraient pas lourd devant le puissant Errtu et ses alliés !

Car il y en avait, l'artefact le savait, de non négligeables.

L'Éclat de cristal, satisfait, se sentait en sécurité. Sa méchanceté se réjouissait de pouvoir bientôt user de Stompette contre ses compagnons !

* * *

La prêtre continuait son avance sur la glace traîtresse, morcelée ; elle sautait les petits fossés, pataugeait parfois dans l'eau glacée dont elle ressortait sans paraître s'inquiéter du gel.

Drizzt, lui, en connaissait les dangers ! Il mourait d'envie d'immobiliser une fois de plus Stompette, de lui retirer ses bottes avant de lui envelopper les pieds dans une bonne couverture bien sèche. Mais il se retint, se disant que, s'ils n'avaient à s'inquiéter que de quelques orteils gelés, la situation serait bien meilleure qu'il espérait. Pour l'instant, la meilleure chose pour Stompette – pour eux tous – était d'arriver jusqu'à Errtu et d'en finir avec cette terrible affaire.

Le drow gardait une main dans sa poche en marchant, tâtant du bout des doigts les détails délicats de sa figurine d'onyx. Il avait renvoyé Guenhwyr chez elle, peu après le combat contre les taers, pour que le fauve puisse se reposer un minimum avant la prochaine bataille. Mais à présent, regardant autour de lui, il se demandait s'il avait bien fait, car il avançait sur un terrain déroutant dont il n'avait pas l'habitude.

Le paysage paraissait irréel : rien d'autre que des pointes blanches déchiquetées, certaines dépassant largement les dix mètres, crevant des étendues plates et blanches que parcouraient de sombres zigzags.

Cela faisait plus de deux heures qu'ils avaient quitté la plage, et ils avaient franchi une bonne distance sur la mer prise par les

glaces quand le temps tourna. De noirs nuages menaçants s'élevèrent, le vent froid mordit plus dur. Mais ils poursuivirent leur avance, gravissant un flanc d'iceberg conique pour dévaler l'autre. Ils arrivèrent ainsi à une zone où les eaux sombres dominaient sur les étendues gelées, et c'est là qu'ils aperçurent pour la première fois leur destination, loin au nord-ouest : une tour de cristal qui dominait les grands icebergs, étincelante même dans la terne lumière du jour. Aucun doute n'était possible ; cet édifice n'avait rien de naturel, et, malgré son matériau qui rappelait la glace, il paraissait totalement déplacé dans la blancheur sans concession alentour.

Bruenor considéra le but à atteindre, leur trajectoire, secoua la tête.

— Trop d'eau ! expliqua-t-il en désignant l'ouest. On d'vrait plutôt aller par là.

Le paysage lui donnait raison : ils se dirigeaient en gros vers le nord, mais les glaces flottantes semblaient plus denses à l'ouest.

Cela dit, de toute manière, ils ne décidaient pas du trajet ; Stompette poursuivait son chemin irrationnel vers le nord, où, selon toute apparence, un large fossé liquide allait bientôt l'arrêter.

Pourtant, l'apparence pouvait être trompeuse dans ce paysage chaotique, déroutant. Un long doigt glacé franchissait le détroit liquide, les menait droit vers la tour de cristal. Une fois ce passage franchi, ils se retrouvèrent dans une autre zone peuplée d'icebergs. À moins de cinq cents mètres, Cryshal-Tirith s'élevait devant eux.

Drizzt rappela Guenhwyr. Bruenor fit tomber Stompette et s'assit sur elle tandis que Catti-Brie escaladait le pic de glace le plus haut des alentours pour avoir une meilleure idée du terrain.

La tour se situait sur un grand iceberg, sur le flanc opposé à eux du cône naturel qui approchait les dix mètres de haut. La jeune femme pensa que ses compagnons et elle auraient intérêt à atteindre le mont de glace par le sud-ouest ; une langue gelée de trois mètres de large environ y menait. Un autre iceberg plein ouest par rapport à celui de la tour en était peut-être assez

proche pour qu'on puisse l'atteindre en sautant le fossé, mais, sinon, la forteresse du démon s'élevait en plein océan !

Catti-Brie remarqua autre chose : l'entrée d'une grotte au flanc sud du cône, soit presque à l'opposé de la tour. Elle avait une bonne hauteur d'homme, on y accédait par un plateau plus large qu'ils allaient devoir traverser pour atteindre Cryshal-Tirith, et où, selon toute vraisemblance, se tiendrait la bataille. La jeune femme poussa un soupir résigné, dévala la pente en glissant et rapporta ces indications à ses compagnons.

— Les sbires d'Errtu viendront à notre rencontre dès que nous aurons atteint l'iceberg, supposa Drizzt. (Catti-Brie acquiesçait à chacun de ses mots.) Il nous faudra nous battre à chaque pas jusqu'à l'entrée de la grotte, et davantage encore à l'intérieur.

— Bon, on y va, quoi ! grommela Bruenor. J'ai froid à mes pauv' pieds !

Catti-Brie regardait le drow comme si elle espérait lui entendre proposer une autre stratégie. Mais cela semblait difficile ! Même si Catti-Brie, Drizzt et Guenhwyyvar pouvaient sans doute accéder à l'iceberg en sautant depuis son voisin, Bruenor, avec sa lourde armure, ne pouvait l'espérer, pas plus que Régis. Et puis, s'ils passaient par là, Stompette, qui, dans son état, ne savait que marcher, resterait seule.

— Je ne vais pas valoir grand-chose au combat, remarqua Régis d'une voix calme.

— C'est pas ça qui t'arrête d'habitude ! pesta Bruenor qui ne comprenait pas l'intention de son ami. Quoi, tu comptes rester le cul par terre...

Drizzt fit taire le nain en levant la main. Il se doutait que le halfelin, toujours plein de ressource, avait une précieuse idée en tête.

— Si Guenhwyyvar pouvait me faire passer le fossé, je parviendrais discrètement à la tour..., expliqua Régis. (Les visages de ses compagnons s'éclairèrent tandis qu'ils réfléchissaient aux perspectives ainsi ouvertes.) Je suis déjà entré dans Cryshal-Tirith. Je sais m'y repérer, et j'ai aussi une méthode pour défaire l'Éclat de cristal si j'y parviens.

Sur cette dernière phrase, il regarda Drizzt en hochant la

tête. Il avait été avec lui sur la plaine au nord de Bryn Shander, quand le drow avait vaincu la tour d'Akar Kessell.

— Une manœuvre désespérée, remarqua l'elfe noir.

— Pour sûr, approuva froidement Bruenor. Foncer droit dans une horde de tanar'ris, c'est ben plus facile !

Ce qui éveilla une brève hilarité (plutôt forcée) dans le groupe.

— Laisse aller Stompette, indiqua Drizzt au nain. Elle nous mènera à l'endroit prévu par Errtu. Quant à toi, ajouta-t-il avec un regard au halfelin, puisse Gwaeron Bourrasque, serviteur de Mailikki et patron des rôdeurs, être avec toi ! Guenhwivar te fera sauter le pas. Mais comprends bien, mon ami, que si tu échoues Crenshinibon ne sera pas défait et Errtu d'autant plus fort !

Régis hocha gravement la tête, saisit d'une poigne ferme la peau derrière la nuque de la panthère, et se sépara des autres, dans l'idée que sa seule chance était de passer rapidement sur l'iceberg sans se faire repérer. Le fauve et lui furent bientôt hors de vue des compagnons, perdus dans un des nombreux accidents du terrain. Guenhwivar assurait le plus gros du travail dans cette avance, avec ses griffes qui s'enfonçaient profondément dans la glace ou s'accrochaient à la moindre prise. Régis se contentait de ne pas la lâcher et de mouvoir assez vite ses jambes pour ne pas trop la retarder.

Ils frôlèrent la catastrophe en dévalant la pente glissante d'un cône abrupt ! La panthère se rattrapa, mais Régis trébucha, tomba, fit lâcher prise à Guenhwivar. Ils dégringolèrent tous les deux vers les eaux noires. Régis étouffa un cri, ferma les yeux, s'attendant à chaque instant à plonger vers sa mort glacée.

Le fauve, quelques petits centimètres au-dessus de l'océan fatal, trouva une prise.

Secoués, meurtris, les deux compagnons se relevèrent, repartirent. Régis rassembla son courage, refoula sa peur : sa mission, se répétait-il, était primordiale.

* * *

Les trois amis prirent la mesure de la précarité de leur

position au moment de traverser la dernière langue de glace découverte menant à lénorme iceberg où s'élevait Cryshal-Tirith. Ils avaient le sentiment qu'on les observait et se sentaient au bord du désastre.

Drizzt tâcha de faire accélérer Stompette. Bruenor et Catti-Brie filèrent devant.

Les troupes d'Errtu attendaient, tapies dans la caverne ou derrière des éminences glacées. Le démon, tout comme Crenshinibon, observait l'avancée du groupe.

L'artefact tenait le balor pour un bel imbécile, de prendre un tel risque pour un gain si faible ! Il utilisait l'anneau d'Errtu pour voir par les yeux de la prêtresse emprisonnée, ce qui lui donnait la position précise des ennemis.

Soudain, la pointe extrême au sommet de Cryshal-Tirith vira au rouge vif, noyant la grisaille de la tempête en approche dans une brume rosâtre.

Catti-Brie cria pour avertir Drizzt ; Bruenor la saisit et la jeta à terre.

Le drow voulut faire de même avec Stompette, mais ne fit que la heurter, rebondir sur elle et glisser plus loin. Il essaya désespérément de ralentir son mouvement : un rai de feu éclatant, jailli du sommet de la tour, tranchait le chemin de glace droit devant lui !

Une épaisse vapeur engloutit la zone, le rôdeur en même temps. Drizzt n'avait aucune chance de s'arrêter avant le plongeon ; dans un cri, il fonça au contraire en avant, bondit de toutes ses forces, se reçut d'une roulade de l'autre côté.

La chance l'avait sauvé ! La ligne de feu s'interrompit d'un coup, puis reprit, coupant cette fois un autre fossé derrière Stompette, toujours debout. La force du coup envoya voler des éclats gelés, épaisse la vapeur environnante. La glace flottante, d'une superficie de vingt mètres carrés environ, n'était plus reliée à rien : elle se mit à dériver vers le sud-ouest en tournant lentement.

Stompette n'avait nulle part où aller. Elle resta immobile, le regard dénué d'expression.

Sur le grand iceberg, les héros, relevés, avaient repris leur course.

— À gauche ! s'écria Catti-Brie en voyant une créature déboucher sur une plate-forme à côté.

La jeune femme eut un hoquet d'horreur à la vue du monstre, un mâne, créature particulièrement méprisée dans les Abysses. Il s'agissait de l'esprit défunt d'un malheureux mortel du plan matériel. Une peau blême, bouffie, d'où sourdaient des suintements visqueux, pendait en larges pans sur le torse de l'être tourmenté, en outre, d'une quantité de scolopendres parasites accrochées à ses flancs. Le mâne était petit, de la taille de Régis, mais pourvu de longues griffes acérées et de dents menaçantes.

Catti-Brie l'élimina d'une seule flèche ; un groupe d'êtres similaires le suivaient de près, sans aucun égard pour leur propre sécurité.

— À gauche ! répéta-t-elle.

Drizzt et Bruenor n'avaient pas le loisir de tenir compte de l'avertissement : beaucoup d'autres mânes débouchaient de l'entrée de la caverne, à moins de dix mètres. En outre, deux démons volants, des vermines géantes qui faisaient penser à un atroce hybride d'humain et de mouche, survolaient la horde !

Le nain porta un coup mauvais de sa hache vers les monstres les plus proches. La manœuvre fut efficace, mais les créatures éliminées, au lieu de gentiment s'étendre mortes, explosèrent en bouffées gazeuses nocives, acides, qui brûlèrent la peau et les poumons de leur vainqueur.

— Foutus sales orques, grommela Bruenor sans se laisser démonter.

Il abattit un autre démon, puis, très vite, d'autres encore, emplissant de fumées l'atmosphère autour de lui.

Drizzt frappait les mânes, avançant si rapidement que les vapeurs délétères consécutives ne le touchaient même pas. Il en avait déjà abattu une première ligne quand il dut se jeter à terre pour éviter le passage en rase-mottes d'un démon volant (un chasme).

Quand il se fut remis debout, d'autres mânes en grappe tendaient vers lui leurs griffes redoutables.

Catti-Brie eut un autre hoquet de dégoût à la vue des chasmes. Elle avait déjà abattu une bonne dizaine d'esprits

puants, mais à présent il lui fallait s'intéresser à la vermine aérienne !

D'un geste vif, elle tira sur le premier démon volant, presque à bout portant, et poussa un gros soupir de soulagement quand sa flèche projeta sa cible en arrière, puis sur le sol.

L'autre chasme avait disparu, tout bonnement évanoui grâce à sa magie démoniaque.

Il se tenait à présent juste derrière Catti-Brie.

* * *

Régis et Guenhwvar avaient de loin un aperçu de l'action : les rais embrasés, les bruits du combat qui faisait rage. Ils accélérèrent de leur mieux, mais le terrain, et c'est le moins qu'on puisse dire, n'a aidait pas.

Le halfelin se contentait toujours de conserver sa prise, laissait Guenhwvar l'emporter dans sa course. Bousculé, cogné un peu partout, il ne se plaignait pas. Malgré tout ce qu'il endurait, il était certain que ses amis souffraient bien davantage !

* * *

— Derrière toi ! glapit Bruenor qui se dégageait de sa horde de mânes.

L'une de ces maudites créatures s'accrochait au nain, ses griffes profondément enfoncées dans la nuque de son adversaire, mais Bruenor s'en moquait.

Car, non loin de lui, Catti-Brie se trouvait en grand danger ! Son père ne pouvait atteindre le démon derrière elle, et celui qu'elle avait frappé de sa flèche se relevait et avançait en marchant. Mais il se situait entre le nain et sa fille.

Ce qui n'était pas une bonne idée.

Catti-Brie pivotait sur ses talons au moment où le chasme la frappa. Elle prit de plein fouet un mauvais coup à l'épaule, en dissipa l'énergie cinétique par deux roulades sur la glace, puis se releva.

La hache tournoyante de Bruenor s'enfonça violemment

dans le dos de l'autre démon, le clouant de nouveau au sol. L'être obstiné voulut encore se relever ! Le nain courut vers lui, plongea sur son arme, la dégagea du monstre et frappa à plusieurs reprises, incrustant le chasme dans la glace dont il éclaboussa la surface immaculée d'entailles vertes et jaunes.

Entre-temps, le mâne sur le dos du nain s'accrochait, griffait, mordait, commençait à infliger à sa proie de sérieuses blessures. Un cimenterre de drow mit rapidement fin à ce petit jeu.

Le dernier chasme s'était envolé, Catti-Brie le visait de son arc. Elle toucha dans le mille et le démon décida qu'il en avait assez vu : il passa droit au-dessus d'elle, de la plate-forme, puis se dirigea de l'autre côté du mont de glace.

La jeune femme le suivit de son arc qu'elle abaissa un instant plus tard sur une nouvelle cible : l'un de la masse de mânes qui, à ce moment, débouchaient sur le plateau.

Le chasme sous Bruenor parut se dégonfler... C'était le seul mot convenant à la manière dont le corps du monstre s'aplatit, comme une outre vidée.

Drizzt releva le nain, le fit se tourner vers le nouveau péril en approche ; le danger immédiat qui menaçait Catti-Brie avait été défait, mais, du coup, ils avaient perdu du terrain tandis que les mânes suivants s'étaient regroupés.

Les deux amis aguerris n'en avaient cure ! Un simple regard suffit à leur apprendre que Catti-Brie pouvait contenir l'attaque par le flanc ; ils chargèrent côte à côte les rangs les plus proches des tanar'ris mineurs.

Drizzt, tailladant de ses redoutables cimenterres, porté par ses pieds agiles, avançait le plus vite. Il tranchait bras tendus et monstres fuyants sans discontinuer, en eut six à terre en quelques secondes. Le drow se rendait à peine compte que son ennemi changeait de nature, mais soudain son revers sauvage rencontra la parade d'une lame... non, de trois lames distinctes qui firent tinter la sienne !

La horde se dispersait dans cette zone, car le menu fretin démoniaque dégageait respectueusement le passage devant la monstruosité à six bras qu'affrontait à présent Drizzt Do'Urden.

Catti-Brie eut un aperçu de ce combat, vit son ami en danger. Elle se précipita vers la droite, le bord de l'iceberg, d'où elle

espérait trouver un angle de tir. Elle ne fit pas attention à Stompette, toujours immobile sur sa glace flottante à présent située à une bonne dizaine de mètres du cône de glace. L'épaule de la jeune femme crachait toujours du sang – le coup d'un chasme n'était certes pas à négliger ! – mais elle n'avait pas le loisir de bander sa blessure.

Elle mit un genou à terre. L'angle n'était pas évident, surtout avec un drow en pleine activité entre son arc et sa cible, le tanar'ri à six bras ! Catti-Brie savait que Drizzt aurait pourtant voulu qu'elle tente le coup – il en avait besoin. *Taulmaril* se leva, les doigts de sa maîtresse cherchaient leur prise sur la corde destinée à le bander...

— Le drow ne peut-il donc se battre lui-même ? fit une voix profonde, rauque, derrière la jeune femme. On devrait en discuter.

Bizmatec, le glabrezu, intervenait.

Catti-Brie se jeta en avant, l'épaule fléchie, le bras tendu pour maintenir l'arc avec sa flèche déjà prête à partir. La jeune femme agile put tirer son projectile avant d'avoir achevé son mouvement de rotation ! Elle grimaça quand son épaule lâcha un jet de sang écarlate. L'expression de son nouvel adversaire passa de l'étonnement à la douleur : la flèche, dans un sillage argenté, avait transpercé l'intérieur de la cuisse monstrueuse du démon, lui causant une vive souffrance.

Mais l'humaine eut alors très peur, car le projectile poursuivit sa trajectoire vers le rivage, passa au-dessus de l'eau et vint se planter dans le morceau de glace dérivant à un petit mètre de la pauvre Stompette ! Cela dit, Catti-Brie se rendit vite compte qu'elle n'aurait pas dû s'offrir le luxe de suivre la flèche du regard : le glabrezu, trois mètres cinquante de muscles et de terribles pinces, rugissant d'indignation, franchissait d'un bond la distance qui le séparait d'elle.

Un appendice monstrueux, capable de trancher la jeune femme en deux sans grand effort, se dirigea vers la mince taille vulnérable de Catti-Brie.

D'un seul mouvement souple, celle-ci passa la main entre l'arc tendu et sa corde pour aller chercher *Khazid'hea* de l'autre côté, la dégainer. Elle cria, essaya en vain de se dégager,

effectuant un revers sans grande force. Elle espérait loger la lame dans l'articulation de la pince pour dévier son attaque.

Mais l'épée incroyablement aiguisée, frappant l'intérieur de la pince, la trancha d'un coup !

Je croyais que tu m'avais oubliée ! transmit l'arme consciente à sa maîtresse.

— Jamais ! protesta celle-ci, la voix grave.

Bizmatec hurla encore, frappa de son immense bras, dont la moitié de pince jeta brutalement Catti-Brie à terre. Le glabrezu vint sur elle, leva son énorme pied pour l'écraser.

Khazid'hea, d'une trajectoire verticale assurée, fit changer d'avis le démon en lui tranchant un orteil.

Le glabrezu ulula de nouveau, furieux. Il sauta en arrière, à cloche-pied, et la jeune femme se releva, prête pour l'attaque suivante.

... Qui survint d'une manière inattendue ! Bizmatec adorait se jouer des mortels, surtout des humains, les tourmenter le temps qu'il fallait pour, en fin de compte, les déchiqueter consciencieusement, membre après membre. Mais cette créature-ci était un adversaire trop sérieux pour qu'on puisse s'amuser avec, décida le tanar'ri blessé qui fit appel à ses pouvoirs magiques.

Catti-Brie sentit glisser son pied d'appui, derrière elle. Quand elle voulut retrouver sa posture, elle se rendit compte qu'elle ne se tenait plus sur la glace, mais en suspens dans l'air.

— Espèce de tricheur fumeux à face de chien ! protesta-t-elle, sans aucun effet.

Bizmatec agita sa main énorme, et sa prisonnière, déjà à trois bons mètres d'altitude, se mit à flotter vers l'eau. La jeune femme gronda, furieuse. Comprenant les intentions du démon, elle brandit *Khazid'hea*, davantage comme une lance qu'une épée, la jeta sur la glace flottante où se trouvait Stompette. L'arme se planta jusqu'à la garde dans le sol gelé.

Catti-Brie n'avait pas suivi le résultat de son jet, elle s'efforçait de retrouver une posture lui permettant de bander son arc. Elle y parvint, mais Bizmatec se contenta de rire et de relâcher son énergie magique.

La jeune femme chut dans les flots glacés, fut tout de suite

hors d'haleine. Ses orteils s'engourdissaient très vite.

— Stompette ! cria-t-elle.

Khazid'hea se joignit télépathiquement à cet appel, supplia la prêtresse de la sortir de la glace. Mais Stompette, sans prendre garde au drame qui se jouait, demeura immobile.

Bruenor savait ce qu'il arrivait à Catti-Brie : il l'avait vue s'élever en l'air, avait entendu le bruit d'éclaboussure, le cri d'appel de sa fille. Son instinct paternel lui hurlait d'abandonner le combat, de sauter dans la mer pour secourir son enfant chérie, mais il savait la témérité d'une telle action ! Outre qu'elle le mènerait à sa mort (ce qui ne comptait guère pour lui devant le danger que courait Catti-Brie), elle perdrat également la jeune femme. La meilleure manière dont il pouvait l'aider était de remporter rapidement la victoire ; le nain se jeta à corps perdu dans la bataille contre les mânes, coupant presque en deux ses ennemis à chaque coup de sa puissante hache, sans cesser de hurler. Les résultats étaient spectaculaires ! Il se retrouva bientôt environné de poches de gaz jaunâtre.

Mais un soudain embrasement changea d'un coup la donne ! Le nain recula, poussa un cri, étourdi, le visage rougi par la chaleur de l'éclair. Il secoua férolement le chef, revint à ses sens en même temps que Bizmatec entrait dans la danse, frappait Bruenor à la tête de ce qu'il restait de sa pince droite tandis que la gauche allait chercher la gorge de son adversaire pour l'achever sans délai.

Drizzt avait tout entendu, tout compris, des tribulations de ses deux amis. Le drow ne se laissa pas paralyser par la culpabilité d'être cause de leur sort dramatique : il avait compris depuis longtemps qu'il ne pouvait se tenir responsable de tous les malheurs du monde – ses compagnons, après tout, avaient librement choisi de le suivre ! Non, ce qu'il ressentait, c'était de l'indignation, purement et simplement. L'adrénaline parcourut ses veines, élevant encore sa valeur au combat.

Mais comment quiconque pouvait-il espérer parer six attaques simultanées ?

Scintillante bloqua à gauche, gauche, gauche, puis revint à droite, et chaque fois dévia une lame rapide. L'autre arme de Drizzt, parcourue d'une véritable *pulsation* affamée, effectua un

balayage vertical, pointe vers le bas, stoppant deux épées de la marilith à la fois ! *Scintillante* vola de l'autre côté, para vers le haut, s'abaissa ensuite pour bloquer encore une attaque. Puis, porté par son instinct du combat, le drow sauta le plus haut possible au moment précis où le monstre effectuait une semi-rotation et tentait de lui faire perdre pied de sa queue verte, écailleuse, qui décrivait un arc horizontal.

Drizzt avait pris un avantage : il retomba sur le sol en courant droit devant, ses cimenterres créant devant lui un barrage d'acier. Il réussit à passer entre les six épées du démon, mais son attaque se réduisit à néant quand la marilith disparut soudain pour réapparaître juste derrière lui.

Le drow en connaissait suffisamment sur les démons pour savoir comment réagir. Dès que sa cible se fut évanouie, il plongea la tête la première, roula, se remit debout en pivotant. Son cimenterre plein d'ardeur, en même temps, eut un vif mouvement de côté, taillant en pièces un mâne qui s'était trop approché. Drizzt avait à peine pris garde à cette action-ci : ses pieds agiles terminaient de le faire se tourner vers la marilith.

... Et le son des parades et contre-attaques reprit, qui sonnait presque comme un unique gémississement prolongé tandis que huit lames dansaient une irrésistible danse de mort.

Cela tenait du miracle – de l'impossible –, mais le premier coup porté fut pour Drizzt. *Scintillante* toucha le démon à l'une de ses nombreuses épaules, rendant ce bras-ci inutilisable.

Restaient cinq épées chargeant droit sur le drow qui dut rompre.

* * *

Régis et Guenhwyvar parvinrent enfin au point le plus étroit du canal entre les deux icebergs, qui parut au halfelin terrifié un bond impossible ! Pire encore, la zone où ils parviendraient n'était pas vide et ne leur assurerait pas une course discrète jusqu'à la tour : les mânes y affluaient.

Le halfelin, à ce moment, aurait volontiers tourné casaque ! Il aurait préféré partir à la recherche de ses amis, ou, s'ils avaient déjà été tués, courir loin de cet endroit maudit, traverser

toute la toundra, retourner à la mine. Il s'imagina fugitivement revenir avec une armée de nains (de préférence à l'arrière-garde), mais cette idée lui parut très vite sans portée pratique.

Il s'accrochait à Guenhwvar, et comprit bientôt que la panthère, toute à sa mission, n'avait aucune intention de ralentir ! Le halfelin ne s'en tint que plus solidement à sa fourrure. Il poussa un cri quand le fauve bondit, survola les flots noirs, atterrit rudement de l'autre côté, dispersant le premier groupe de démons. Guenhwvar aurait pu éliminer rapidement ces affreuses créatures, mais la panthère s'en tenait à la mission qu'on lui avait confiée : elle alla droit devant elle sans s'attarder (Régis, hurlant de terreur, désespérément agrippé à elle), griffa de gauche et de droite, évita les assauts de divers mânes, enfin laissa la troupe loin derrière elle. En quelques secondes, les deux compagnons parvinrent sur une plate-forme qui descendait doucement jusqu'à la base déserte de Cryshal-Tirith. Les monstres mineurs, apparemment trop stupides pour poursuivre une proie passée hors de vue, ne se montrèrent pas.

— Je dois vraiment être fou, chuchota Régis en considérant la tour de cristal qui l'avait détenu prisonnier au moment de l'invasion du Valbise par Akar Kessell.

Et encore Kessell, même sorcier, n'était qu'humain ! Cette fois ils avaient affaire à un démon, un puissant balor, qui contrôlait l'Éclat de cristal...

Régis ne voyait aucune issue sur le quadrilatère formé par la base de la tour. Il s'y attendait. L'édifice était d'autant plus imprenable que son entrée demeurait invisible aux créatures originaires du plan d'existence où il s'élevait (mis à part le porteur de l'Éclat de cristal). Régis ne pouvait donc voir la porte, mais Guenhwvar, issue du plan Astral, si.

Le halfelin hésita, parvint à retenir un instant la panthère.

— Il y aura des gardes, avertit-il.

Il se rappelait les immenses trolls, monstres non négligeables, qui avaient séjourné dans la version précédente de la tour, et n'osait imaginer quels êtres Errtu avait pu mettre à leur place.

Au moment où il parlait, les compagnons entendirent un bourdonnement, levèrent les yeux. Régis faillit s'évanouir quand

un chasme apparu dans les airs leur fonça dessus.

* * *

Bruenor, absolument pas gêné par le coup qu'il avait reçu sur la tête, leva sa hache pour bloquer la pince venant sur lui. Il donna un coup droit, ou du moins essaya. Quand cette attaque ne donna rien, il eut la sagesse de changer de tactique et d'adopter une retraite stratégique.

— Grosse bêtise est plus simple à viser ! gronda-t-il en redressant le casque à une corne sur sa tête.

Il fit décrire un arc de côté à son arme, abattant deux mânes, puis, dans un rugissement, se rua sur Bizmatec sans manifester aucune crainte.

Le glabrezu avait pour s'opposer à la charge deux poings puissants, une pince complète et une demie. Bruenor put porter un coup, mais en retour se fit cogner à deux reprises. Étourdi, il ne put que lever des yeux impuissants sur l'appendice coupant du démon qui venait sur lui.

Un sillage argenté passa tout près du nain ; la flèche frappa le démon dans sa large poitrine, fit reculer Bizmatec d'un pas titubant.

Oui, Catti-Brie, encore dans l'eau, avait trouvé le moyen en s'y débattant de retirer *Taulmaril* du liquide (elle le tenait à l'horizontale), et avait tiré ! Le seul fait de pouvoir lâcher une flèche dans ces conditions constituait un exploit, et elle avait même réussi à toucher sa cible...

Bruenor ne comprenait pas comment sa fille pouvait demeurer la poitrine dégagée du liquide, mais il comprit alors qu'elle avait pied sur un morceau de glace englouti. Elle put tirer une autre de ses redoutables flèches !

Bizmatec ulula, recula encore.

Catti-Brie, elle aussi, cria – de joie –, mais sa situation n'en était pas moins dramatique. Elle se réjouissait de pouvoir se venger plus ou moins du démon tout en aidant son père, mais, sans conteste, avec ses jambes déjà engourdis, son épaule qui continuait à saigner, elle ne pourrait plus bien longtemps participer au combat. Tout autour d'elle, les flots noirs et froids

attendaient impatiemment, tel un prédateur sur le point de gober sa victime condamnée.

Le troisième tir rata sa cible, mais fut assez proche pour obliger Bizmatec à se baisser pour éviter le coup. Il se plia en deux, et ses yeux s'écarquillèrent soudain lorsqu'il comprit que son front se retrouvait dans l'alignement parfait de la hache sifflante de Bruenor !

Le choc mit le démon à genoux. Le monstre ressentit ensuite le mouvement rude de la lame arrachée de son crâne. Puis encore une commotion ! Une flèche au sillage argenté, frappant sur le côté, avait dégagé quelques mânes accourus à l'aide du glabre zu. Et Errtu, qu'est-ce qu'il fabriquait ? Ensuite, au troisième choc sur son corps, Bizmatec sentit le monde tourbillonner et s'assombrir tandis que son esprit titubait dans le couloir qui le ramènerait pour un siècle de châtiment dans les Abysses...

Bruenor surgit de la fumée noire, seul vestige du glabre zu, avec une ardeur renouvelée. Il taillada les rangs de plus en plus clairsemés des mânes, se rapprochant de Drizzt. Il ne le voyait pas encore, mais entendait le choc de l'acier qui frappait l'acier à cadence impossible !

Il put apercevoir Catti-Brie, et son cœur bondit, plein d'espoir ; sa fille, en pataugeant, était parvenue jusqu'au glaçon à la dérive où se tenait Stompette.

— Allez, ma vieille, bougonna-t-il avec conviction, retrouve ton dieu et sauve ma fifille !

Mais Stompette restait immobile devant la lutte de Catti-Brie, trop préoccupée par ses efforts, tout comme son père, pour remarquer une autre silhouette imposante qui avançait vers la bataille, se mouvant vivement, aisément, sur la glace.

* * *

Un peu plus loin de l'entrée de la grotte, Errtu assistait à tout cela, ravi. Le démon n'eut aucun chagrin de voir Bizmatec réduit à néant ; il s'intéressait peu, en outre, au sort du chasme, et pas du tout à celui des mânes ! Même la marilith, plongée dans un combat féroce contre Drizzt, ne le préoccupait que dans

la mesure où il craignait qu'elle tue le drow. Les généraux et les soldats, quant à eux, étaient comme toujours faciles à remplacer : on ne manquait pas de démons pleins de bonne volonté dans les Abysses.

Laissons donc ces imbéciles gagner la bataille, pensa-t-il.

La femme était déjà quasiment éliminée, le nain avait reçu de rudes coups. Drizzt Do'Urdan, malgré ses exploits renouvelés, devait commencer à fatiguer... Quand il entrerait dans la caverne, il serait certainement seul. Aucun mortel, fût-ce un elfe noir, ne pouvait espérer tenir tête à un balor !

Le démon eut un sourire mauvais et observa le combat en cours. Si la marilith prenait par trop l'avantage, il lui faudrait intervenir.

* * *

Crenshinibon aussi suivait la bataille avec grand intérêt. L'Éclat de cristal, absorbé par cette lutte épique, ne pensait plus aux ennemis parvenus à la porte de la tour. Contrairement à Errtu, l'artefact voulait voir le combat s'achever, Drizzt et ses amis enfin éliminés, avant même d'approcher de la caverne. Il leur aurait bien adressé une autre ligne de feu (le drow se déplaçait moins à présent, pris dans son duel), mais la première l'avait sérieusement affaibli, car il ne s'était pas encore remis de sa rencontre avec le saphir d'antimagie. Il espérait que les séquelles finiraient par disparaître !

Pour l'heure, néanmoins...

L'objet maléfique eut une idée. Il émit une pensée vers l'anneau qu'Errtu avait laissé par terre, et, à l'intérieur, vers la prêtresse emprisonnée dans la gemme.

Sur la glace flottante, Stompette se mit enfin en mouvement. Catti-Brie, qui ne comprenait pas la véritable raison de ce changement, eut un sourire d'espoir en la voyant venir vers elle.

* * *

Dans les guerres perpétuelles ravageant les Abysses, les mariliths ont une réputation de généraux, on les considère

comme les plus fins tacticiens. Mais Drizzt avait vite compris que cette créature à sept extrémités n'avait pas des mouvements bien coordonnés ! La marilith effectuait toujours les mêmes attaques, tout bonnement à cause de la complication inévitable qu'éprouve un combattant à manœuvrer six lames en même temps.

Le drow faisait donc des progrès contre son adversaire, même si ses bras le picotaient d'épuisement à la suite des innombrables parades qu'ils avaient accomplies !

Scintillante para à gauche, à gauche, à droite, complétant les mouvements verticaux de l'autre lame. Drizzt n'oubliait pas de sauter quand la marilith, à intervalles réguliers, faisait son mouvement de fouet.

Le démon disparut encore, Drizzt s'apprêta à pivoter. Mais il comprit à temps que la marilith s'y attendait, justement, et il fonça au contraire droit devant lui, porta un mauvais coup à la créature quand elle réapparut à l'endroit précis où elle s'était tenue.

— Oh, mon fils ! prononça soudain le démon d'une voix terriblement familière au malheureux drow. Ne peux-tu donc percer cette apparence trompeuse ? (Drizzt inspira profondément, tâcha de quitter des yeux l'entaille profonde qu'il avait infligée au sein gauche de la marilith. Avait-il stupidement agi ?) Je suis Zaknafein... Errtu me force à te combattre, comme Matrone Malice a fait avec Zin-carla !

Ces mots frappèrent de plein fouet Drizzt, qui se figea. Ses genoux faillirent se dérober sous lui quand la créature, peu à peu, changea de forme, passant d'une monstruosité à six bras à un drow de belle allure, bien connu de Drizzt Do'Urden.

Zaknafein !

— Errtu veut te voir me détruire, poursuivit la créature.

La marilith retint une grimace de mépris. Elle avait exploré l'esprit du drow pour rendre sa ruse plausible, et avait suivi pas à pas les pensées que laissait échapper Drizzt. Dès qu'elle avait assuré être la victime d'une illusion élaborée par le balor, le drow avait pensé à Matrone Malice, dont le monstre ne savait rien, et à Zin-carla, dont il n'avait pas non plus la moindre idée. La marilith était tout à fait disposée à jouer ce jeu.

Et elle allait gagner ! Les cimenterres de Drizzt pendaient dans ses mains.

— Combats-le, mon père ! cria-t-il. Retrouve ta liberté comme tu as fait avec Malice !

— Oh, il est fort. Il... (La créature sourit, ses deux lames s'abaissèrent.) Mon fils ! fit-elle d'une voix apaisante.

Drizzt crut s'évanouir.

— Allons aider notre ami, proposa-t-il.

Il voulait croire que Zaknaféin se tenait vraiment devant lui, que son père avait réussi à échapper aux griffes maléfiques d'Errtu.

Oui, il essayait de le croire, mais son cimenterre, précisément forgé pour combattre de telles créatures issues du feu, n'éprouvait pas ces impératifs ! La lame ne pouvait ni « voir » l'illusion fournie par la marilith, ni « entendre » cette voix trompeuse.

Le drow avait déjà fait un pas de côté pour rejoindre Bruenor quand il se rendit compte que son arme palpait toujours dans sa main, affamée de chair de démon. Il se plaça dans une posture adéquate, puis, sa rage accrue, se jeta sur cette obscène illusion à l'image de son père.

Cinq lames vinrent à sa rencontre. La marilith avait très vite repris sa forme naturelle. Le combat se poursuivit de plus belle.

Drizzt fit appel à ses pouvoirs magiques innés et borda le démon de lueurs féeriques violettes, mais la marilith, éclatant de rire, contra l'enchantedement d'une simple pensée.

Le drow entendit derrière lui un bruissement familier, invoqua sur-le-champ une sphère de ténèbres, sur lui et son ennemie. La marilith se moqua de lui :

— Tu t'imagines que je n'y vois pas ? rugit-elle, réjouie. J'ai vécu plus longtemps que toi dans l'obscurité, Drizzt Do'Urden !

Ses assauts renouvelés parurent confirmer ses paroles. L'épée résonna contre le cimenterre, une fois, deux fois, trois fois... puis rencontra une hache !

La créature en resta interdite pendant une seconde décisive, comprenant soudain que ce n'était plus Drizzt qui se trouvait devant elle, mais son allié, le nain ! Alors, si ce nabo se trouvait devant...

La marilith voulut faire appel elle aussi à ses capacités magiques pour se téléporter en sécurité.

Le coup de Drizzt frappa d'abord. Sa lame affamée plongea dans l'échine du monstre.

La sphère de ténèbres se dissipa. Bruenor, face au démon, poussa un cri aigu en voyant la pointe du cimenterre de Drizzt surgir de la poitrine de l'être maléfique.

Le drow maintint la lame, la tordant dans la blessure, tandis que l'arme se gorgeait d'énergie, la faisait pénétrer partout en elle.

La marilith crachait malédiction sur malédiction. Elle voulut attaquer Bruenor, mais se vit incapable de lever les bras. Cette atroce lame engloutissait son énergie vitale, sapait ses forces ! Soudain, le démon perdit de sa substance, sa chair se fondant en néant fumeux.

Elle promit à Drizzt Do'Urden mille morts dans les tourments, jura qu'elle reviendrait se venger...

Le drow avait déjà entendu tout cela.

— Il y en a davantage à l'intérieur, et pire, nota Drizzt à l'adresse de Bruenor quand le monstre eut enfin disparu.

Son ami jeta un coup d'œil par-dessus son épaule, vit que Stompette approchait de sa fille, ce que le nain crut à tort être une bonne chose. Lui ne pouvait pas l'aider.

— Allons-y ! vociféra-t-il.

Il ne restait que quelques mânes (davantage arrivaient depuis l'autre côté de l'iceberg), qu'ils chargèrent côte à côte. Ils éliminèrent toute résistance – d'ailleurs maigre –, entrèrent en force dans la grotte où les attendait la dernière troupe de mânes qu'ils détruisirent sans problème.

Les compagnons n'avaient plus pour lumière que celle issue des lames de Drizzt. *Scintillante* luisait de son bleu habituel, tandis que l'autre étincelait d'un bleu plus vif : elle n'éclairait qu'en cas de grand froid, et son récent festin lui donnait une brillance inaccoutumée.

La grotte, à l'intérieur, paraissait s'élargir. Le sol, une fois passée l'entrée, descendait en pente raide, ce qui agrandissait l'espace. Le terrain était toutefois encombré de stalactites et stalagmites de glace, dont la plupart se rejoignaient. Le plafond

culminait à dix bons mètres au-dessus des compagnons.

Ils entreprirent d'avancer sur cette surface inégale, mais s'arrêtèrent en entendant un rire démoniaque. Errtu apparut, lâcha son feu dévastateur. Le froid devint brûlant !

* * *

Il s'agissait tout bêtement d'une sous-estimation de l'ennemi. Le chasme connaissait le plan matériel où il avait déjà séjourné, et savait à quoi s'attendre de la part des créatures qui y demeuraient.

Seulement Guenhwyvar n'était pas de ce plan d'existence ! Elle pouvait accomplir des exploits hors de portée d'un fauve normal.

Le monstre se rua sur les deux compagnons, se croyant bien assez haut. Il eut l'immense surprise de voir la puissante panthère bondir à près de dix mètres d'altitude, et planter ses griffes redoutables dans son thorax !

Ils retombèrent rudement. Guenhwyvar ne cessait de griffer de ses pattes arrière. De ses deux membres antérieurs, elle maintenait la créature, et la mordait de toute la force de ses prodigieuses mâchoires.

Régis considéra les ennemis en train de rouler sur la glace, vit très vite qu'il ne pouvait guère participer. Il appela Guenhwyvar à plusieurs reprises, puis, en regardant autour de lui, aperçut quelques mânes fonçant sur eux.

— Plus vite, Guenhwyvar ! cria-t-il.

La panthère s'exécuta, redoubla de vitesse dans ses coups dévastateurs.

Elle se retrouva enfin seule à terre, se dégagea d'une fumée noire rapidement dissipée. Le fauve alla tout droit sur Régis puis se dirigea vers la structure, mais le halfelin venait d'avoir une idée ; il tirailla sa fourrure pour la faire arrêter.

— Il y a une ouverture tout en haut ! expliqua-t-il.

Il n'avait aucune envie d'une entrée en force, où ils devraient franchir le barrage des gardiens de la tour, parmi lesquels, il s'en rendait compte, il pourrait y avoir Errtu !

Il savait cette autre manœuvre désespérée, toutefois, car

l'issue au sommet de Cryshal-Tirith pouvait aussi bien se manifester comme un portail débouchant ailleurs que comme une ouverture normale.

Guenhwyvar examina rapidement la zone indiquée par Régis, puis changea de direction. Le halfelin monta carrément sur le dos de la panthère ; il craignait de la freiner davantage en courant à côté d'elle.

Le fauve gravit irrésistiblement la pente conique de l'iceberg, y plantant ses griffes, poussant de toute la force de ses pattes. Elle parvint ainsi à un endroit plus ou moins plat, prit son élan, bondit vers le sommet de la tour et sa petite fenêtre !

Les compagnons heurtèrent rudement la paroi de Crenshinibon, et Régis réussit, il ne sut trop comment, à sauter de sur le dos de Guenhwyvar pour passer à travers l'étroite issue. Il atterrit sur le sol dur, roula, s'arrêta finalement dos au mur. Il héla la panthère pour qu'elle le rejoigne.

Mais il l'entendit rugir dehors avant de sauter de la tour pour se porter au plus vite à l'aide de Drizzt et des autres.

Ce qui laissait Régis tout seul dans la petite pièce pour affronter l'Éclat de cristal.

— Formidable, prononça le halfelin épouvanté.

27

Confrontation

Drizzt et Bruenor comprirent rapidement à quel point les conditions de leur combat contre Errtu se révélaient défavorables ! Les feux lâchés par le démon faisaient rage, changeant la caverne de glace en un marais traître. Dénormes blocs tombaient du plafond, obligeant les amis à se tordre pour les éviter, et l'eau froide à leurs pieds les ralentissait.

Pire encore : dès que le puissant balor s'écartait de Drizzt et Bruenor, emmenant avec lui sa chaleur démoniaque, le liquide gelait autour d'eux et les ralentissait d'autant plus.

Subissant ce calvaire, ils entendaient en plus le rire railleur, incessant, d'Errtu.

— Imagine les tourments qui t'attendent, Drizzt Do'Urden ! beugla-t-il.

Le drow entendit soudain un bruit d'éclaboussure derrière lui, sentit une chaleur intense tout aussi subite, et sut que son ennemi, utilisant sa magie, s'était téléporté là. Il voulut se tourner, parvint à éviter le coup, mais le démon planta alors son épée foudroyante aux pieds de Drizzt ; l'énergie libérée par la lame, traversant l'eau, tendit douloureusement chacun des muscles de l'elfe noir.

Drizzt pivota, serra les dents pour éviter de se mordre la langue. *Scintillante*, en une parade impeccable, bloqua net le second mouvement d'Errtu.

Le démon n'en rit que davantage ! Son arme épouvantable relâcha un autre éclair d'énergie électrique qui, se ruant dans le cimenterre du drow, parcourut tout son corps, lui raidit si douloureusement les genoux qu'il en perdit l'équilibre, presque la conscience.

Drizzt entendit le rugissement de Bruenor. Le nain venait en

pataugeant vers lui. Il n'arriverait pas à temps ! L'attaque soudaine d'Errtu avait vaincu le drow.

Mais, tout d'un coup, le démon disparut sans laisser de trace. L'elfe noir comprit vite de quoi il retournait : Errtu se jouait d'eux ! Après toutes ces années, il tenait à se venger de Drizzt. Le balor cruel s'amusait beaucoup.

Bruenor arriva en glissant près de son ami qui se relevait. Ils entendirent tous deux le rire mauvais du démon, de l'autre côté de la caverne.

— Prends garde, il peut se manifester n'importe où, avertit Drizzt.

Au moment même où il prononçait ces mots, il entendit claquer un fouet. Le nain cria. Drizzt pivota d'un bloc : Bruenor était renversé, traîné par les pieds.

— Sans blague ? commenta-t-il en s'efforçant frénétiquement de se redresser pour frapper le démon qui le tirait en arrière, loin de Drizzt.

Le nain, en regardant derrière lui, comprit la gravité de sa situation. Un mur de flammes l'attendait, crépitant, qui changeaient la glace en vapeur. Au-delà, Errtu continuait à l'entraîner avec son fouet. Le démon souriait largement.

Drizzt sentit toute force déserter son corps. Il savait à présent quelle torture lui réservait le balor ! Bruenor était perdu.

* * *

Régis n'en sut rien, mais sa seule présence dans la petite pièce au sommet de Cryshal-Tirith suffit à sauver Catti-Brie. Stompette était arrivée tout près d'elle, au bord de la glace, mais, à la grande horreur de la jeune femme, au lieu de l'aider à tirer son corps engourdi hors de l'eau, elle entreprit de la repousser, de lui donner des coups de pied. Elle essayait de la faire retomber en pleine mer !

Catti-Brie résistait de toutes ses forces, mais, sans appui solide sur ses pieds, les jambes complètement engourdies, elle ne le pourrait plus bien longtemps.

C'est à ce moment que Régis pénétra dans la tour. L'Éclat de

cristal dut relâcher son emprise sur Stompette pour se concentrer sur cette nouvelle menace.

La naine cessa de se battre contre la jeune femme, ne bougea plus. Dès qu'elle en fut certaine, Catti-Brie se servit d'un mollet courtaud de Stompette comme prise pour se hisser hors de l'eau.

Après d'immenses efforts, elle parvint à se remettre sur ses pieds tremblants. Drizzt et Bruenor, à ce moment-là, avaient déjà disparu dans la caverne, mais il restait des mânes à viser, dont un groupe qui n'avait pas hésité à sauter dans l'eau ; les monstres pataugeaient maladroitement, diminuant la distance entre eux et les deux dernières ennemis présentes à leur vue.

Taulmaril se dressa.

* * *

Bruenor luttait de tout son être. Il s'accrocha à un moignon de stalagmite fondu, mais la glace glissante ne lui permit pas de maintenir sa prise. Cela n'aurait pas servi à grand-chose de toute manière, car le nain n'avait aucune chance de pouvoir résister quand un démon de l'envergure d'Errtu le tirait à lui ! Le malheureux hurla de douleur lorsque ses pieds entrèrent en contact avec les flammes maléfiques.

Drizzt voulut se précipiter à son secours, mais ses pas se dérobèrent sous lui. Il n'en continua pas moins à avancer, se heurtant violemment les genoux. Il ne prit pas vraiment conscience de la douleur : Bruenor avait besoin de lui, rien d'autre ne comptait. Il concentra donc toutes ses forces sur son but, parvint à se relever au milieu de la soupe glacée qu'était devenu le sol, puis bondit droit devant lui, plongea, sa main tendue, bien ferme, tenant le cimeterre forgé dans la glace. Il fit ainsi passer la lame incurvée tout près de son ami.

Le feu s'éteignit dans cette zone, étouffé par la magie que portait l'arme.

Les deux compagnons entreprirent de se relever, et furent rejetés sur le sol mouillé, impuissants, quand le balor plongea son épée foudroyante dans l'eau mêlée de glace, sans cesser de se moquer d'eux d'une voix tonnante :

— Ah, un répit ! Bien joué, Drizzt Do'Urden, pauvre imbécile ! Tu fais durer mon plaisir, et rien que pour ça...

La phrase du démon s'acheva en un grognement lorsque Guenhwvar entra dans la danse, heurtant violemment Errtu à qui elle fit perdre l'équilibre sur le terrain glissant.

Drizzt était déjà debout, fonçait, Bruenor s'efforçait de se dégager des mèches du fouet qui l'avait entraîné. Et la panthère, féroce, griffait et mordait.

Errtu connaissait le fauve, il l'avait déjà combattu lors de cet épisode où son ennemi drow l'avait banni. Il se maudit de n'avoir pas prévu que la sale bête arriverait tôt ou tard !

Mais peu importait. Il suffit au démon d'un mouvement de ses puissants muscles pour repousser Guenhwvar.

Drizzt était tout près, son cimeterre affamé cherchait l'abdomen de l'être de feu !

L'épée foudroyante d'Errtu s'abattit en une parade qui constituait également une attaque : l'énergie se transmit d'une lame à l'autre, irrésistible, repoussant Drizzt.

Bruenor fut très vite là, et sa hache mordit la jambe du balor ! Celui-ci rugit, donna une tape négligente au nain qui vola en arrière. Le démon, déployant ses ailes de peau, s'éleva hors de portée des amis. Le fauve bondit pourtant, mais Errtu le captura en plein vol dans un sort de télékinésie, comme avait fait le glabrezu avec Catti-Brie.

Cela dit, l'action de la panthère avait été utile à Drizzt et Bruenor qui se remettaient de leurs derniers chocs : elle détournait une partie des énormes réserves d'énergie magique que possédait le démon.

— Libère mon père ! s'écria Drizzt.

Errtu éclata de rire. L'instant de répit avait pris fin ; le démon rejeta Guenhwvar sur le côté d'une pensée et revint aux compagnons, sa rage renouvelée.

* * *

La pièce était petite – peut-être trois mètres de diamètre –, mais son plafond en dôme atteignait le sommet de la tour. Au milieu, Crenshinibon planait en lévitation. L'Éclat de cristal,

œur battant de l'édifice, palpait d'une lueur rouge rosâtre tel un organe pantelant.

Régis jeta un rapide coup d'œil autour de lui. Il remarqua le coffre par terre (il l'avait déjà vu, mais ne pouvait pour l'instant se rappeler où) et l'anneau avec sa pierre précieuse ; il n'en connaissait pas l'usage.

Il n'avait guère le loisir de le découvrir ! Régis, après la chute de Kessell, avait beaucoup discuté avec Drizzt. Il savait donc très bien quelle méthode avait utilisée le drow en cette occasion pour venir à bout de la tour : il avait tout simplement recouvert de farine le cristal maléfique ! C'est donc en toute confiance que le halfelin ôta son petit sac à dos et plongea la main dedans.

— Il est temps de faire dodo ! annonça-t-il, guilleret.

Il n'avait pas tout à fait tort, mais se trompait sur l'identité de la personne promise au sommeil ; il se retrouva presque assommé. Drizzt et lui avaient fait erreur. Des années auparavant, lors de l'affrontement dans la tour, non loin de Bryn Shander, le drow n'avait pas aveuglé Crenshinibon mais l'une de ses innombrables images... Or, là, c'était l'Éclat de cristal lui-même, le puissant artefact doué de conscience, qui tenait lieu de cœur vibrant à Cryshal-Tirith ! Il lui suffit d'une bouffée d'énergie magique pour mettre en échec l'attaque dérisoire, désintégrer la farine en l'air, brûler le sac que tenait le halfelin et projeter ce dernier contre le mur du fond.

Régis, étourdi, poussa un grognement qui se fit plus désolé encore quand la trappe située dans le plancher s'ouvrit d'un seul coup. La puanteur des trolls entra dans la pièce, suivie de près par une énorme main pourvue de griffes acérées, recouverte d'une peau verte caoutchouteuse, d'aspect putride.

* * *

Catti-Brie sentait à peine ses membres, ses dents claquaient sans cesse. Elle savait que la corde de son arc infligeait de profondes coupures à ses doigts, sans que ses nerfs engourdis puissent relayer la douleur ! Mais elle devait continuer, aider son père et Drizzt.

Elle n'hésita pas à se servir de Stompette comme d'un

support pour affermir sa posture, et lâcha une flèche, abattant le démon le plus proche de l'entrée de la caverne. Elle recommença, encore et encore ; son carquois enchanté lui procurait une réserve illimitée de projectiles. Elle put ainsi éliminer la plupart des mânes rôdant sur le rivage glacé, et ceux qui grimptaient sur la plate-forme. Elle faillit aussi tirer sur Guenhwyvar au moment où le fauve allait à toute vitesse rejoindre son maître ! La vue de la puissante panthère pénétrant dans la grotte de glace lui redonna un peu d'espoir.

Bientôt il ne resta plus d'actifs dans les parages que les quelques mânes dans l'eau, qui nageaient vers la jeune femme. Catti-Brie s'occupa d'eux le plus vite possible. La plupart de ses tirs frappèrent dans le mille, mais une créature parvint tout de même à monter sur le glaçon, se rua vers elle.

La jeune femme jeta un coup d'œil à son épée plantée jusqu'à la garde dans la glace. Aucune chance de l'atteindre à temps. Elle se servit de son arc comme d'une massue, frappant sèchement le démon à la face.

La misérable créature perdit l'équilibre, tomba sur Catti-Brie qui projeta son front dans le mufle hideux de l'être devant elle ! Puis la jeune femme releva d'un coup le bout pointu de *Taulmaril* situé sous le menton flasque du mâne. La peau suintante fut transpercée, le monstre explosa en une poche de gaz nocif. Mais le mal était fait : l'inertie du coup violent porté par Catti-Brie jointe à la poussée du nuage gazeux subitement apparu repoussa la jeune femme en arrière, à côté de la naine immobile... puis dans l'eau.

Catti-Brie regagna la surface, suffoquée. Elle battait des bras sans rien sentir ! Impossible désormais de bouger les jambes. Elle parvint par miracle à s'agripper au bord de la glace flottante, à coincer ses doigts dans une minuscule crevasse, mais ses forces s'enfuyaient déjà. Elle voulut appeler Stompette à son secours ; les muscles de sa bouche ne lui obéissaient plus.

La jeune femme, semblait-il, n'avait survécu à l'attaque des démons que pour se retrouver vaincue par les éléments du Valbise, l'endroit qui avait été son foyer au cours de la majeure partie de sa vie ! Elle apprécia l'ironie de la situation en même temps que le monde devenait froideur fatale.

* * *

Régis avait le dos contre le plafond en dôme de la salle : le troll de presque trois mètres de haut, le plus grand des deux entrés dans la pièce, l'avait soulevé bien en l'air pour qu'il puisse contempler son abominable visage.

— Hop, dans mon bidon ! clama l'atroce créature en ouvrant grand son impressionnante mâchoire.

Le simple fait que le troll sache parler donna une idée au halfelin, un dernier espoir désespéré.

— Attends ! supplia-t-il. (Il alla chercher quelque chose sous sa tunique.) J'ai un trésor pour toi. (Le précieux pendant du halfelin apparut, le superbe rubis hypnotique qui dansait au bout de sa chaîne à quelques centimètres des yeux étonnés, puis, tout d'un coup, fascinés, du troll.) Et, heu... ce n'est que le début, balbutia Régis qui se creusait la tête pour improviser quelque chose. (Les conséquences d'un échec n'étant que trop évidentes.) J'en ai des quantités comme ça ! Regarde comme il tournoie joliment... Tu ne peux plus le quitter des yeux...

— Ben quoi, tu l' bouffes ou pas le truc ? voulut savoir le deuxième troll en poussant rudement son congénère.

Le premier troll, complètement envoûté par la gemme, se disait déjà qu'il ne tenait pas du tout à partager ce butin avec son compagnon ! De sorte que la créature ignoble n'avait pas besoin qu'on insiste trop quand Régis, après un coup d'œil tranquille à l'importun, lui suggéra :

— Tue-le.

On laissa tomber le halfelin par terre sans autre cérémonie, et il faillit se faire écraser par la lutte à mort aussitôt engagée entre les deux monstres. Il devait agir rapidement, mais que faire ? Il roula par terre pour échapper aux brutes en plein combat, ce qui l'amena à côté de l'anneau avec sa pierre précieuse, qu'il empocha sur-le-champ, et du coffre vide, ouvert, que cette fois il reconnut.

Le glabrezu avait eu cet objet avec lui quand Régis et ses compagnons avaient rencontré la maléfique Matrone Baenre dans les galeries souterraines de Castelmithral. Il s'agissait du

coffre avec la fameuse gemme, le saphir noir qui avait annulé toute la magie présente !

Régis ramassa l'artefact et fonça – passant les trolls en train de se rouler par terre –, droit sur l'Éclat de cristal. Un flot puissant d'images mentales l'assaillit alors, et faillit le faire plier. Crenshinibon avait senti le danger, pénétré dans l'esprit du malheureux Régis pour le dominer. Le halfelin voulait absolument avancer, mais ses pieds ne lui obéissaient plus !

Et puis, soudain, il ne fut plus du tout certain de vouloir poursuivre son action... La question s'imposait à son esprit : pourquoi détruire la tour de cristal, cet extraordinaire, merveilleux édifice ? Pourquoi désirait-il nuire à Crenshinibon, son créateur, quand il pouvait au contraire utiliser l'artefact pour son plus grand bien à lui ?

Que savait Drizzt, finalement ?

À cet instant, le halfelin était en pleine confusion, presque perdu déjà ; mais il eut l'idée de mettre sous ses yeux son propre pendent, son rubis.

Il plongea tout de suite dans ses profondeurs tourbillonnantes, en suivit toujours plus loin les rouges étincelles. La plupart s'égaraien dans cet enchantement, pourtant c'est là, dans l'hypnose induite par la gemme, qu'au contraire Régis se retrouva.

Il laissa retomber la chaîne du joyau autour de son cou et bondit, referma d'un coup sec le coffre opaque à la magie sur Crenshinibon au moment où l'artefact relâchait une autre impulsion fatale.

L'objet fut englouti avec son dernier assaut. Régis l'avait arraché à sa position souveraine !

La tour, l'image démesurée de l'Éclat de cristal, se mit immédiatement à trembler. Ses convulsions d'agonie commençaient.

— Encore ! maugréa le halfelin.

Il avait déjà connu tout cela, et n'avait pu s'échapper qu'avec l'aide de Guenhwyvar, tandis que Drizzt, lui, était passé par...

Régis se tourna vers l'ouverture dans le mur de la pièce, sauta sur son appui. Il jeta un coup d'œil aux deux trolls qui s'étreignaient à présent, réconciliés dans leur crainte de voir

s'effondrer leur demeure autour d'eux. Ils se tournèrent d'un même mouvement vers le halfelin souriant.

— À une autre fois ! leur promit celui-ci.

Puis, sans s'attarder davantage, il sauta. Tomba cinq bons mètres plus bas sur le flanc pentu de l'iceberg, y rebondit et y glissa très vite pour enfin s'arrêter brutalement dans une congère. Tout près, la tour de cristal s'écroulait ; d'énormes blocs manquèrent de peu le halfelin tout étourdi par le choc.

* * *

Ce séisme provoqua une trêve momentanée dans le combat à l'intérieur de la grotte, donc un répit bienvenu pour les amis qui se faisaient étriller par le puissant tanar'ri ! Bruenor, pourtant, n'eut pas de chance : il se trouvait alors non loin d'un mur de glace, et s'abîma dans une faille soudain ouverte à ses pieds. Elle n'était pas très profonde (le nain ne s'y enfonça que jusqu'à la taille), mais, une fois le calme revenu, Bruenor se retrouva solidement coincé dans ce fossé.

La perte de Crenshinibon ne diminuait en rien les pouvoirs dont disposait Errtu. Comprenant que la tour était tombée, il n'en fut que plus furieux !

Guenhwyvar sauta de nouveau sur lui, mais le démon la pourfendit en plein vol de sa prodigieuse épée ! Il parvenait de sa main puissante à garder le fauve en l'air, embroché sur la lame.

Drizzt, à genoux dans l'eau glacée, ne pouvait que regarder avec horreur Errtu marchant sur lui tandis que la panthère, saisie d'une douleur atroce, se tordait, essayant en vain de se libérer.

Le drow savait que tout était terminé. La fin soudaine, désastreuse, approchait. Il n'avait aucune chance de vaincre ! Il aurait voulu que Guenhwyvar puisse s'arracher à cette épée qui la transperçait, auquel cas il aurait confié Bruenor au fauve avant de la renvoyer dans le plan Astral. Elle aurait pu ramener le nain à la sécurité relative de son plan d'existence...

Mais cela n'aurait pas lieu. La panthère se tordit encore, puis s'affaissa avant de se dissiper en une fumée grise. Sa forme

corporelle irrémédiablement vaincue, Guenhwyyvar avait été éjectée du plan matériel.

Drizzt sortit sa figurine. Il savait qu'après de telles blessures il ne pouvait être question de rappeler son amie avant plusieurs jours. Il entendit siffler les feux démoniaques invoqués par Errtu, qui se rapprochaient de lui mais qu'il éteignit de sa fidèle lame, et leva les yeux de l'objet permettant d'invoquer la panthère pour voir à moins de deux mètres de lui un Errtu ravi, le dominant de toute sa hauteur.

— Alors, Drizzt Do'Urden, prêt à mourir ? demanda le démon. Ton père nous voit, tu sais... comme il souffrira quand tu périras lentement par ma main !

Le drow ne doutait pas de l'avenir ainsi dépeint par Errtu. Sa rage lui revint, intacte. Mais cette fois elle ne lui servirait à rien. Il avait froid, était épuisé, abattu par le chagrin. Il s'avouait vaincu.

* * *

Les paroles d'Errtu étaient à moitié vraies. Le prisonnier, derrière une paroi de glace plus ou moins opaque située au fond du niveau le plus élevé de la caverne, pouvait en gros voir la scène qu'illuminiaient les lueurs bleues émises par les cimenterres de Drizzt et les flammes orange à côté du démon.

Il griffa inutilement le mur devant lui, cria comme, en toutes ces années de torture, il n'avait jamais crié.

* * *

— Et ton fauve sera un gentil petit compagnon pour moi ! raillait Errtu.

— Jamais ! gronda le drow.

Sans réfléchir, Drizzt jeta au loin la figurine, de toutes ses forces, par l'entrée de la caverne. Il n'entendit pas l'éclaboussure qu'elle provoqua en plongeant dans l'eau, mais il était certain de l'avoir lancée assez loin pour atteindre la mer.

— Bravo, mon ami ! approuva un Bruenor sinistre depuis son fossé.

Le sourire d'Errtu se changea en grimace d'indignation. Il brandit son épée mortelle, juste au-dessus de la tête sans protection du drow. Celui-ci leva *Scintillante* pour bloquer le coup.

C'est alors qu'un marteau surgit, tournoyant, pour heurter puissamment le balor, accompagné d'un cri jeté avec conviction :

— Tempus !

Sans crainte, Kierstaad se rua dans la caverne, traversa sans dommage le mur de feu du démon grâce à la brèche qu'y avait causée le cimenterre de Drizzt, glissa jusque devant le tanar'ri sans cesser d'appeler *Crocs de l'égide* pour qu'il lui revienne. Le jeune barbare connaissait la légende attachée à l'arme fabuleuse : elle se matérialiserait entre ses mains.

... Non. Le marteau avait bien disparu de l'endroit où il était tombé après avoir frappé le démon, mais, pour une raison que Kierstaad ne saisissait pas, il ne lui était pas revenu !

— Mais il devrait être là ! protesta le barbare, s'adressant avant tout à Bruenor. (Il s'envolait déjà ; le démon lui avait assené une gifle retentissante. Il atterrit sans douceur sur une élévation de glace, en roula lourdement, tomba en grognant sur le sol mouillé.) Il devrait m'avoir rejoint..., prononça-t-il encore avant de perdre connaissance.

* * *

Crocs de l'égide ne pouvait revenir à Kierstaad, parce que en fait son propriétaire légitime, Wulfgar, fils de Beornegar, qui observait la scène derrière un mur de glace, avait la priorité. C'était Wulfgar qu'Errtu avait retenu prisonnier pendant six longues années !

Sentir de nouveau son arme entre les mains transforma l'homme, le rendit plus ou moins à lui-même. Il revivait en tenant son précieux marteau guerrier, celui forgé par le nain qui lui avait servi de père ! Que de souvenirs il retrouvait en cet instant, tant de souvenirs que, par nécessité, il avait refoulés au cours de ces années de désespoir...

Oui, le barbare si robuste était débordé par ce flot, mais pas

au point de ne pouvoir répondre à la nécessité immédiate ! Il vociféra un appel à son dieu Tempus – comme il se réjouit de faire de nouveau franchir ce nom sacré à ses lèvres ! –, puis entreprit d'abattre le mur devant lui à coups puissants de son extraordinaire marteau.

* * *

Régis sentit qu'on l'appelait en esprit. Il crut d'abord avoir encore affaire à l'Éclat de cristal, puis, après s'être assuré que l'artefact était bien bouclé dans le coffre, inoffensif pour l'instant, il s'intéressa à son pendant de rubis.

Lequel n'y était pour rien. Régis repéra enfin la source du cri mental : l'anneau dans sa poche, la gemme qui lui tenait lieu de chaton. Le halfelin sortit l'objet, l'examina de près. Craignant d'avoir affaire à une autre manifestation de Crenshinibon, il leva le bras pour jeter l'anneau à la mer.

C'est à ce moment qu'il reconnut la petite voix dans sa tête.

— Stompette ? s'étonna-t-il.

Il plongea un œil inquisiteur dans la pierre précieuse, tout en se déplaçant pour aller s'agenouiller tout près d'un des blocs chus de la tour. Il sortit sa petite massue.

* * *

Le tonnerre des coups portés par le barbare secoua toute la grotte, au point qu'Errtu, soudain nerveux, ne put s'empêcher de regarder vers l'origine de ces chocs. Alors, Drizzt Do'Urdan frappa lui aussi.

Scintillante entailla le mollet du démon, et l'autre lame alla chercher plus haut son entrejambe. La pointe du cimeterre mordit, et comme Errtu ulula ! Drizzt sentit dans son bras une palpitation bienvenue : l'arme absorbait la force vitale de l'ennemi maléfique.

Mais ce revers ne pouvait être que temporaire. Errtu écarta très vite le drow d'une claqué avant de disparaître pour se rematérialiser au milieu des doigts de glace pendant du haut plafond.

— Lève-toi, Bruenor ! héla Drizzt. Nous avons gagné du temps, et Zaknafein sera bientôt avec nous !

Il regardait son ami ; à force de tortillements, le nain s'était presque arraché à la faille qui le coinçait.

Drizzt avançait, lames brandies, prêt au combat, mais quelque chose dans l'expression de Bruenor, dans son regard dirigé vers le côté de la caverne, le fit soudain trembler. Il porta lui aussi les yeux vers le mur de glace au fond. Il pensait voir son père !

C'était Wulfgar qui se dressait là, les cheveux hérisrés, la barbe en bataille... Wulfgar, oui, *Crocs de l'égide* en mains, qui poussait un rugissement chargé d'une haine irrépressible.

— Fiston !

Ce fut l'unique mot que Bruenor put murmurer avant de retomber dans le trou de glace.

Errtu se jeta sur Wulfgar, le fouet brandi, l'épée étincelante.

Crocs de l'égide, lancé avec force, faillit faire dégringoler le démon des airs ! Mais le balor résista, enroula son fouet autour des chevilles de Wulfgar et tira l'homme hors de la plate-forme où il se tenait pour l'envoyer rebondir parmi les monticules de glace émergeant de la bouillasse au sol.

— Wulfgar ! s'exclama Drizzt.

Quand le barbare tomba, il eut mal pour lui. Mais il aurait fallu bien plus qu'une simple chute pour arrêter Wulfgar qui, après des années de torture, retrouvait enfin ses chers compagnons et pouvait brandir *Crocs de l'égide* ! Il bondit en poussant un cri bestial ; son fabuleux et fidèle marteau réapparut dans ses mains.

Errtu devint frénétique. Il se sentait déterminé à écraser cette rébellion insignifiante, à annihiler tous les amis de Drizzt avant de tuer le drow. Des sphères de ténèbres apparaissent dans les airs, gênant la vision de Wulfgar et l'empêchant de lancer encore son arme. Le démon fit claquer son fouet et se déplaça à la vitesse de l'éclair à travers toute la salle, en tous sens, par vol rapide ou par téléportation.

Le chaos était total ! Chaque fois que Drizzt essayait de s'approcher de Bruenor, Wulfgar, ou même du malheureux Kierstaad évanoui, Errtu s'interposait et frappait. Le drow

parvenait toujours à parer le coup de l'épée foudroyante, mais chaque heurt chargé d'énergie le blessait un peu plus. Et chaque fois, avant que l'elfe noir puisse envisager une contre-attaque, le démon repartait ailleurs tourmenter un autre compagnon de Drizzt.

* * *

Elle n'avait plus froid, avait depuis longtemps dépassé le stade de la sensation. Catti-Brie marchait dans le noir, fuyait le royaume des mortels.

Une main ferme lui saisit l'épaule – oui, son épaule de chair ! –, lui faisant réintégrer ses sens. La jeune femme se rendit compte qu'on la sortait de l'eau.

Ensuite... elle ressentit de la chaleur, une chaleur magique qui parcourut tout son corps, ralluma l'étincelle vitale vacillante.

Catti-Brie battit des paupières, ouvrit les yeux. Stompette Grifferâteau s'employait avec fougue à la ranimer, suppliait les dieux nains de ramener à la vie cette femme, fille adoptive du clan Marteaudeguerre !

* * *

La foudre éclatait à chaque coup de l'épée maléfique d'Errtu. Le son du tonnerre, les rugissements de victoire du démon, s'accompagnaient des grands claquements féroces de ses ailes, mais aussi des cris poussés par Wulfgar à l'adresse de son dieu, et des « Fiston ! » que hurlait un Bruenor frénétique, toujours coincé dans la glace. Drizzt lui aussi participait à ce pandémonium, pour essayer d'établir un semblant de stratégie chez ses compagnons, quelque chose qui leur donnerait une chance de cerner et finalement de vaincre leur ennemi maudit.

Mais le démon ne se laissait pas faire ! Errtu fonçait sur les combattants, disparaissait ; il frappait vite et fort, puis n'était plus là. Parfois, le balor se retrouvait très haut, parmi les stalactites, et utilisait alors le feu pour détacher ces pointes naturelles de leur support, les faire tomber sur les compagnons

en bas. À d'autres moments, il descendait pour les empêcher de se rejoindre... Toutefois, malgré les efforts acharnés du monstre, Drizzt se rapprochait peu à peu de Bruenor.

Car, où que le démon choisisse d'apparaître, il ne pouvait y demeurer très longtemps. Si les mouvements du drow étaient ralentis par le mauvais terrain – soupe d'eau et de glace –, si Bruenor restait immobilisé de force dans sa crevasse, le prisonnier d'Errtu, avec son fabuleux marteau, réagissait très vite. Il advint plusieurs fois que le monstre s'évanouisse juste avant que *Crocs de l'égide* heurte violemment le mur derrière l'endroit où sa cible s'était tenue.

L'être maléfique gardait donc l'avantage, mais dans cette démentielle confusion, il ne parvenait pas à porter un coup décisif.

Il était temps de vaincre une bonne fois pour toutes !

Bruenor était – enfin ! – presque libéré de la crevasse (il ne lui restait plus qu'une jambe à dégager) quand le puissant balor apparut juste derrière lui.

Drizzt poussa un cri d'alarme ; instinctivement, le nain pivota, puis, se jetant sans crainte contre le démon, lui attrapa la jambe, et se tordit en même temps le genou. L'épée d'Errtu siffla, mais le nain était trop près pour offrir un bon angle de frappe. Cela dit, la lame heurta Bruenor à plat. La secousse électrique faillit lui déboîter les articulations, surtout celle du genou blessé.

Le nain ne s'en accrocha que davantage à son ennemi. Il n'avait aucune chance de lui faire du mal, il le savait bien, mais il espérait pouvoir le maintenir en place assez longtemps pour que ses amis puissent frapper. Ses cheveux commencèrent à brûler, ses yeux le piquèrent : les feux démoniaques s'élevaient ! Ils disparurent très vite ; Bruenor comprit que Drizzt était proche.

Le fouet d'Errtu claqua encore, tenant pour un instant le drow à distance. Drizzt fit un tour complet sur lui-même pour éviter l'arme, glissant sur un genou, s'efforça de se relever mais trébucha.

Le fouet se fit de nouveau entendre, mais il ne pouvait pas grand-chose contre les tournolements de *Crocs de l'égide* ! Le

marteau frappa le démon au flanc, le plaquant contre la paroi de glace. Errtu ne put s'empêcher d'éprouver du respect pour ce mortel qui avait si longtemps été son prisonnier impuissant. Le marteau guerrier lui avait déjà porté un coup au moment où Kierstaad s'était joint au combat, et le démon avait éprouvé la force de l'objet enchanté. Mais ce premier jet n'avait en rien préparé Errtu à l'impact assené par Wulfgar ! Là où Kierstaad l'avait simplement picoté, le grand barbare avait vraiment fait mal.

Drizzt arrivait. Le balor porta un coup de pied vicieux qui arracha le nain de sa crevasse et repoussa le drow de plus de trois mètres sur le sol de la caverne. Le démon usa alors de sa magie pour disparaître une fois de plus. Drizzt heurta la paroi de glace.

— Crétins ! beugla Errtu depuis l'issue de la caverne. Je vais reprendre l'Éclat de cristal et vous retrouver. Vous ne quitterez pas cette mer, sachez-le. Vous êtes perdus !

Le drow pataugea encore vers l'ennemi, Wulfgar essaya de le viser, Bruenor lui-même s'efforça de se relever, titubant... aucun ne pouvait atteindre le démon à temps.

Il se détourna des compagnons, s'envola, mais eut l'immense surprise de se voir arrêté dans son mouvement par une flèche au sillage d'argent qui le frappa en pleine face !

Errtu hurla. Wulfgar lança son marteau droit sur le démon, lui brisant les os.

Catti-Brie tira de nouveau, et cette fois atteignit la poitrine du balor qui, ululant de douleur, trébucha en arrière et revint dans la grotte.

Bruenor avança à cloche-pied sur lui, attrapant sa hache au vol quand Drizzt la lui lança. Il saisit l'arme de manière à obtenir un coup de force maximale et enfouit sa lame ébréchée dans l'échine du démon !

Errtu cria, reçut un autre projectile de *Taulmaril*, non loin du précédent.

Drizzt était là à présent, *Scintillante* frappa sans pitié. L'autre lame plongea profondément dans le flanc du balor, sous son bras levé pour porter un coup d'épée au drow. Puis Wulfgar se joignit à la curée, à côté de son père. Catti-Brie couvrait la

sortie de la grotte par un tir constant de flèches étincelantes.

... Et l'elfe noir gardait sa lame fichée dans le flanc du démon pendant que *Scintillante*, loin de rester inactive, tailladait sans relâche la chair !

Dans un ultime sursaut d'énergie, Errtu se retourna, parvint à écarter de lui Bruenor et Wulfgar, mais pas Drizzt. Le puissant balor croisa le regard lavande du drow. Il était vaincu (il sentait déjà sa forme corporelle se dissoudre), mais, cette fois, il comptait bien emmener Drizzt Do'Urden avec lui au plus profond des Abysses !

Il brandit son épée, porta en même temps sa main libre sur la lame de *Scintillante* dont il accepta la morsure pour mieux la repousser.

Le drow face à lui restait sans défense ; il lâcha le cimeterre fiché dans le côté du démon et voulut partir en arrière. Trop tard.

La foudre fit luire le fil de la lame lorsqu'il fendit l'air vers la tête de Drizzt !

Une main puissante passa devant les yeux horrifiés du drow, saisit le balor au poignet, parvint à arrêter son mouvement fatal, à tenir à distance Errtu malgré toute sa force. L'arme foudroyante demeurait à quelques infimes centimètres de sa cible ! Le démon tourna la tête, vit le prodigieux Wulfgar, dents serrées, muscles saillants tels des câbles d'acier. Il y avait des années de fureur impuissante dans cette poigne extraordinaire, toutes les horreurs subies par le jeune barbare, transmuées en haine irrépressible.

Il était absolument impossible que Wulfgar, que n'importe quel humain, puisse retenir la main d'Errtu... mais l'homme battait en brèche la logique implacable par une autre logique plus impitoyable encore : celle qui lui interdisait de laisser cet être maudit blesser encore quelqu'un. Non, le démon n'arracherait pas Drizzt à ses amis !

Errtu, incrédule, secoua sa tête mi-canine mi-simiesque. C'était impossible !

Et pourtant. Wulfgar maintenait le balor qui ne tarda pas à s'évanouir dans une bouffée de fumée accompagnée d'un geignement indigné.

Les trois compagnons s'étreignirent, en larmes. Suffoqués par l'émotion, ils ne purent parler, ni même se tenir debout, pendant un moment interminable.

28

Fils de Beornegar

Catti-Brie vit Régis parvenir en titubant sur la plate-forme située à la gauche du cône de glace. Drizzt et Bruenor, appuyés l'un sur l'autre, sortaient de la caverne. Kierstaad aussi, sur les épaules de...

Stompette avait fait appel à de puissants sorts de guérison pour réconforter la fille de son roi, et fut étonnée de la voir soudain pousser un cri, tomber à genoux. La prêtresse considéra sa patiente, inquiète, puis suivit son regard abasourdi. Elle comprit tout de suite d'où venait le choc.

— Hé, mais, fit-elle en se passant la main sur le visage, on dirait...

— Wulfgar, compléta dans un souffle Catti-Brie.

Régis rejoignit les quatre compagnons au bord de l'iceberg, et éprouva la même stupéfaction en voyant *qui* ils avaient libéré des griffes du maléfique Errtu ! Le halfelin poussa de petits cris aigus avant de tomber dans les bras du barbare. Wulfgar, marchant sur de la glace, Kierstaad encore sur les épaules, bascula en arrière et faillit s'assommer.

Mais il s'en moquait ! Errtu et ses sbires abyssaux partis, il était temps de se réjouir.

... Pas tout à fait.

Drizzt, affolé, fouillait le bord glacé de l'iceberg devant l'entrée de la caverne, se maudissant d'avoir perdu à un moment foi en lui-même, en ses amis. Il demanda à Régis, appela Catti-Brie et Stompette. Personne n'avait rien vu.

La figurine qui lui permettait d'appeler à lui Guenhwyr var était partie, abîmée dans les eaux noires !

Le drow n'était pas en état de prendre en charge la situation ; Bruenor s'en chargea, mit tout le monde au travail. Il s'agissait

d'abord de récupérer Catti-Brie et Stompette, et le plus vite possible : Drizzt, Bruenor et Wulfgar, mouillés, avaient déjà très froid, la prétresse devait en outre dispenser au plus vite des soins à Kierstaad inconscient.

Sur la glace flottante, Stompette sortit de son paquetage un crochet attaché à une lourde corde puis, de la main sûre d'une alpiniste aguerrie, le jeta pour le planter dans l'iceberg à trois mètres à peine des compagnons. Bruenor assura très vite la corde puis alla rejoindre Wulfgar qui tirait déjà de toutes ses forces pour rapprocher le gros glaçon du rivage. La vue de Catti-Brie, son amour, celle qui, des années auparavant, devait l'épouser, avait tout pour l'encourager !

Drizzt ne les aidait pas ; agenouillé tout au bord de l'iceberg, il avait plongé ses cimenterres dans l'eau pour essayer de l'éclairer.

— Il me faut une protection quelconque, je dois plonger ! cria-t-il à Stompette qui, de son côté, tirait elle aussi sur la corde.

Elle offrit quelques paroles consolatrices au rôdeur affligé.

Régis, à côté du drow, secouait la tête d'un air entendu. Il avait sorti une ligne de son côté, avec un poids au bout. Au bout de près de vingt mètres de fil dans la mer, il n'en sentait toujours pas le fond ! Même si Stompette pouvait accorder à Drizzt un sort lui permettant de rester au chaud et au sec sous l'eau, il ne pourrait sûrement pas rester longtemps à de telles profondeurs, et n'avait aucune chance de retrouver une figurine noire dans ces eaux sombres.

Catti-Brie et Bruenor s'étreignirent brièvement sur le rivage, Stompette alla tout de suite s'occuper de Kierstaad, enfin la jeune femme et Wulfgar se firent face, plutôt gênés.

Le barbare avait une allure des plus négligées, la barbe jusqu'à la poitrine et ses cheveux blonds épars... sans parler de son regard perdu. Il avait toujours une carrure de colosse et des muscles impressionnantes, pourtant une sorte d'abandon apparaissait dans sa posture, provenant d'un manque d'énergie et non d'un réel amaigrissement, comprit la jeune femme. Mais elle avait bien Wulfgar devant elle ! Les séquelles dont il pouvait souffrir après ces années d'emprisonnement ne semblaient pas

importantes pour l'instant.

Le cœur du barbare battait dans son torse toujours massif. Catti-Brie ne semblait pas avoir changé ! Peut-être avait-elle un peu forci, mais elle avait toujours la même étincelle au fond de ses yeux d'un bleu vif, toujours cet amour de la vie et de l'aventure, cet esprit indomptable...

— Je croyais..., commença-t-elle, mais elle s'arrêta pour prendre une grande inspiration. Je t'ai jamais oublié.

Wulfgar la prit dans ses bras, la serra contre lui. Il voulut lui parler, lui expliquer que c'était en pensant à elle qu'il avait pu survivre... Mais il ne put trouver un seul mot, alors il la tint tout près de lui et ils laissèrent couler leurs larmes.

Cette vision fit chaud au cœur à Bruenor, Régis, Stompette... Drizzt aussi, même si le drow n'avait guère le loisir de la savourer. Guenhwyyvar lui était arrachée. Cette perte le frappait aussi durement que celle de son père ou de Wulfgar ! Elle avait passé tant d'années près de lui, avait longtemps été sa seule compagne, sa seule véritable amie...

Il ne pouvait même pas lui dire au revoir.

Ce fut Kierstaad, émergeant enfin de l'inconscience à l'aide de magie guérisseuse naine, qui brisa ce moment hors du temps. Le jeune barbare voyait bien qu'ils devaient tous s'attendre à d'autres ennuis, avec ce ciel qui s'alourdissait de minute en minute et la nuit qui allait bientôt tomber. Le temps était plus froid ici que sur la toundra, bien plus froid, et ils n'avaient pas grand-chose pour allumer, puis alimenter, un feu.

Mais Kierstaad connaissait un autre moyen de mettre tout le monde à l'abri. Toujours allongé, appuyé sur les coudes, il répondit à l'appel de Bruenor, aida la communauté en donnant les instructions nécessaires. Catti-Brie utilisa *Khazid'hea* pour tailler des blocs de glace que les autres empilèrent suivant le plan prévu pour obtenir finalement une structure en dôme : un igloo.

Il n'était que temps ! La prêtresse arrivait au bout de ses sorts et le froid gagnait sournoisement les compagnons. Peu après, le ciel s'ouvrit, déversant un grésil cinglant qui se transforma en une monstrueuse tempête de neige.

Dans l'igloo, tous se sentaient bien au chaud, en sécurité...

... Sauf Drizzt. Sans Guenhwyvar, le drow avait le sentiment que toute chaleur s'était évanouie à jamais.

* * *

L'aube qui suivit fut morne et grise, l'air encore plus froid que la veille après une nuit glaciale. Pire encore : les compagnons se virent pris au piège ! Le vent nocturne avait déplacé les blocs de glace flottante qui donnaient à ces eaux leur nom si mérité. À présent, l'iceberg où ils se tenaient se trouvait trop isolé des autres pour qu'on puisse le quitter.

Kierstaad, complètement remis, monta jusqu'au sommet du cône de glace et souffla le plus fort possible dans sa corne.

Seul l'écho répondit, après avoir rebondi sur les monts glacés environnants.

Drizzt passa la matinée en prières adressées à Mailikki et à Gwaeron Bourrasque. Il cherchait un guide, demandait à voir revenir sa panthère, sa chère amie. Il voulait voir Guenhwyvar s'élever de la mer, lui tomber dans les bras ! Oui, il priait pour cela, mais il savait bien que les choses ne se passeraient pas ainsi.

C'est alors qu'une idée lui vint. Apportée par une divinité, issue de son cerveau, il s'en moquait. Il alla d'abord trouver Régis, qui avait sculpté tant d'objets ravissants dans l'os crânien de la truite à tête plate, dont la licorne ornant le cou du drow.

Le halfelin découpa un bloc de glace de la bonne taille et se mit au travail tandis que Drizzt se rendait de l'autre côté de l'iceberg, aussi loin des autres que possible. Là, il appela.

Deux heures plus tard, il rejoignit ses amis en compagnie d'un jeune phoque qui lui avait volontiers répondu. En qualité de rôdeur, le drow connaissait bien les animaux, savait entrer en relation avec eux en évitant tout mouvement inconsidéré susceptible de les effrayer. Il pouvait gagner leur confiance. En revenant, il eut le plaisir de constater que Catti-Brie et Bruenor, grâce à un arc et à un semblant de filet fabriqué de bric et de broc, avaient attrapé du poisson. Le drow eut vite fait d'en donner un à son nouvel ami pinnipède.

— Hé ! protesta Bruenor. (Mais le visage du nain s'illumina

très vite.) Ah, d'accord, fit-il en se frottant gaiement les mains. (Il croyait avoir saisi les intentions de Drizzt.) Très bien, engraisse la bête !

Le drow le foudroya d'un regard sans réplique. Le nain renonça à son idée.

Drizzt alla ensuite voir Régis, et fut agréablement surpris à la vue du travail accompli par le halfelin. Le bloc de glace banal avait laissé place à la jumelle de la figurine d'onyx !

— Si j'avais plus de temps..., commença son ami.

Le drow le coupa d'un geste. L'objet conviendrait très bien.

Ils entreprirent donc d'entraîner le phoque. Drizzt jetait la statuette de glace dans l'eau en criant : « Guen ! », Régis se précipitait au bord de l'iceberg et récupérait la figurine dans le filet que Bruenor avait utilisé pour pêcher. Quand le halfelin remettait au drow le filet avec le bout de glace dedans, celui-ci lui donnait en échange un poisson. Ils se livrèrent plusieurs fois à cette pantomime, puis finalement, Drizzt plaça le filet dans la gueule de l'animal, jeta la sculpture dans l'eau et répéta son cri :

— Guen !

La bête rusée poussa un grognement bref et plongea sans hésiter. Elle retrouva très vite l'ouvrage du halfelin. Drizzt jeta un coup d'œil à tous ses compagnons et s'autorisa un sourire d'espoir en lançant un poisson au phoque ravi.

Ils consacrèrent encore une vingtaine de minutes à l'exercice ; le drow jetait chaque fois la figurine un peu plus loin dans les eaux sombres. Le phoque la retrouvait sans effort et, chaque fois, recevait force compliments avec, surtout, un autre poisson.

Il fallut alors se reposer ; l'animal fatigué n'avait plus très faim.

Les heures suivantes furent péniblement longues pour le pauvre Drizzt ! Assis dans l'igloo, il se gardait au chaud près de ses amis qui parlaient d'abondance, s'adressaient surtout à Wulfgar qu'ils tâchaient de ramener pleinement dans le monde des vivants.

Car tous, et le puissant barbare en premier, se rendaient compte qu'il avait encore beaucoup de chemin à faire !

De temps en temps, Kierstaad sortait pour faire sonner sa

corne. Il s'inquiétait de plus en plus, car, si l'iceberg se déplaçait, c'était certainement vers le large, et il ne voyait aucun moyen pour eux de regagner la terre ferme. Certes, ils pouvaient toujours pêcher, la prêtresse naine et l'igloo les aideraient à rester au chaud, mais on ne pouvait espérer passer l'hiver à dériver sur la mer des Glaces flottantes ! Le jeune homme savait bien que tôt ou tard un blizzard soufflerait sur eux et les ensevelirait dans leur abri pendant leur sommeil... ou bien qu'un ours blanc affamé aurait raison d'eux.

Drizzt revint à son entraînement avec le phoque dans l'après-midi, et finalement demanda à Régis de détourner l'attention de l'animal pendant qu'il agitait l'eau puis appelait, faisant ainsi semblant d'avoir jeté la figurine.

Le pinnipède plongea, tout content, mais ressortit au bout de quelques instants, déçu, et revint sur l'iceberg en glapissant d'indignation.

Il ne reçut pas sa récompense.

Le drow garda le phoque dans l'igloo toute la nuit et une bonne partie de la matinée. Il fallait que l'animal ait faim, très faim, car le temps pressait. Drizzt ne pouvait qu'espérer que l'iceberg n'ait pas dérivé trop loin de la statuette...

Après avoir jeté la figurine encore une ou deux fois, il usa de la même ruse pour envoyer le phoque à la pêche. Au bout de quelques minutes, voyant que l'animal s'impatientait, il glissa discrètement la sculpture de glace dans l'eau.

Le phoque la repéra et ressortit avec, tout content. Il eut un poisson.

— C'est parce qu'elle reste à la surface, diagnostiqua Régis. Il faut que la bête s'habitue à plonger pour l'avoir !

Ils employèrent donc un crochet de Stompette pour lester l'objet. Wulfgar tordit le fer sans problème pour lui donner la bonne forme. Drizzt jeta la statuette encore deux ou trois fois, en prenant bien soin que le phoque puisse suivre sa trajectoire dans l'eau. L'animal habile s'acquitta à merveille de sa tâche : il glissait sous les eaux sombres, on le perdait de vue, puis il remontait, la figurine bien calée dans son filet.

Puis ils employèrent la ruse habituelle, détournerent l'attention du phoque, agitèrent l'eau, lancèrent le signal. Tous

retinrent leur respiration quand la bête disparut dans les profondeurs.

Elle refit surface loin de l'iceberg, lança un aboiement à l'adresse de Drizzt, replongea. Plusieurs fois !

Enfin le phoque réapparut tout près de l'iceberg, bondit joyeusement à côté du drow, mission accomplie, la figurine de Guenhwvar au fond de son filet.

Les amis poussèrent un vivat venu du cœur, et Kierstaad souffla comme un fou dans sa corne. Cette fois, l'appel du jeune barbare éveilla mieux que des échos ! Kierstaad jeta un coup d'œil plein d'espoir à ses compagnons, souffla encore.

Dans la brume, on vit apparaître peu à peu un bateau. À sa proue se tenait fièrement Berkthgar, tandis qu'un groupe de nains et de barbares ramaient de toutes leurs forces !

Kierstaad relança son appel, puis tendit sa corne à Wulfgar qui fit retentir la note la plus forte, la plus pure, jamais entendue dans Valbise.

Sur les eaux sombres, Berkthgar vit le héros disparu, le reconnut. Revjak aussi. Chez tous, même l'orgueilleux Berkthgar, la surprise fit place à l'euphorie.

* * *

La nuit qui suivit leur retour dans la mine, Drizzt alla se coucher, recru d'émotions contradictoires. Il ressentait un bonheur incommensurable à revoir Wulfgar près de lui, et d'avoir pu revenir avec ses compagnons au complet et indemnes – y compris Guenhwvar –, d'un combat mené contre de si puissants ennemis.

Mais, en même temps, il ne pouvait s'empêcher de penser à Zaknafein. Pendant des semaines, il avait cru se rendre auprès de lui... il s'était imaginé retrouver son père et mentor. Il n'en voulait pas une seconde à Wulfgar, bien sûr, d'avoir été prisonnier d'Errtu quand il avait cru libérer Zaknafein, mais il avait du mal à renoncer à l'idée de revoir son aîné.

Il s'endormit donc troublé, et rêva.

Il s'éveilla, ressentit la présence d'un spectre. Il voulut saisir ses cimeterres, mais cessa soudain son mouvement, retomba

sur son oreiller. Il avait reconnu l'esprit de Zaknafein.

— Mon fils..., lui dit le fantôme. (Et il souriait comme un père satisfait sourit à un fils qui lui fait honneur.) Je vais bien, mieux que tu peux l'imaginer. (Drizzt ne trouvait rien à répondre, mais son expression trahissait les questions qui se pressaient dans son cœur.) Un vieux prêtre m'a invoqué, il m'a dit qu'il fallait que tu saches. Suis ton chemin, mon fils. Reste près de tes amis et de tes souvenirs. Sache que nous nous reverrons.

Sur ce, le spectre disparut.

Le lendemain, Drizzt se rappela très bien l'incident qui eut pour effet de le réconforter. La logique voulait qu'il ne se soit agi que d'un rêve... mais le spectre lui avait parlé dans la langue des drows, et avait fait référence à un « vieux prêtre » qui ne pouvait être que Cadderly.

L'elfe noir avait déjà décidé que, l'hiver passé, il retournerait à l'Envol de l'Esprit avec l'Éclat de cristal, comme promis.

À mesure que les jours passaient, le souvenir de cette rencontre étrange ne se dissipa en rien. Le rôdeur trouva alors une paix véritable, car il en vint à croire pleinement à la véracité de cette vision.

* * *

— On m'a proposé le commandement de la tribu, annonça Wulfgar à Drizzt.

C'était un vif matin d'hiver, hors de la mine, plus de deux mois après leur retour de la mer des Glaces flottantes.

Drizzt réfléchit à cette nouvelle assez peu surprenante, à l'état déjà meilleur de son ami revenu d'entre les morts. Puis il secoua la tête : Wulfgar n'était pas encore remis, le fardeau d'une telle responsabilité lui serait nuisible.

— J'ai refusé, poursuivit le barbare.

— Ce n'est pas encore le moment, approuva le drow d'un ton encourageant.

Wulfgar leva les yeux sur le ciel d'un bleu aussi pur que ses yeux qui, après six ans d'obscurité sans espoir, brillaient de nouveau à la lumière.

— Plus jamais, rectifia-t-il. Là n'est pas ma place.

Drizzt ne savait pas s'il était d'accord. Il se demandait dans quelle mesure cette décision de son ami provenait de ses difficultés d'adaptation. Même les choses les plus simples, quotidiennes, semblaient étrangères au malheureux Wulfgar ! Il n'était à l'aise avec personne, et surtout pas Catti-Brie, même si Drizzt comme Bruenor voyaient renaître jour après jour la flamme entre eux.

— Je conseillerai Berkthgar, toutefois, reprit Wulfgar. Je n'accepterai pas que l'hostilité renaisse entre son peuple – le mien ! – et les habitants de Dix-Cités. Nous avons tous bien assez d'ennemis pour ne pas nous en créer d'autres. (Là, Drizzt approuvait pleinement.) L'aimes-tu ? demanda abruptement le barbare, désarçonnant son ami.

— Mais oui, bien sûr, répondit-il en toute sincérité. Tout comme je t'aime toi, et Bruenor, et Régis...

— Je ne voudrais rien empêcher..., commença Wulfgar.

Drizzt l'arrêta d'un gloussement amusé.

— La décision ne nous appartient ni à l'un ni à l'autre, rappela-t-il, mais à Catti-Brie. Rappelle-toi ce que tu as eu, mon ami, rappelle-toi ce que, dans ta folie, tu as failli perdre !

Wulfgar jeta un long regard pénétrant à son cher compagnon. Il suivrait son conseil raisonnable ! C'était à Catti-Brie de décider ce qu'elle allait faire de sa vie, à personne d'autre. De toute manière, le barbare ferait toujours partie de ses amis.

L'hiver durerait, froid, chargé de neige, et – heureusement – sans histoire. Rien ne pouvait tout à fait rester inchangé entre les compagnons après tout ce qu'ils avaient vécu, mais au moins ils se retrouvaient, de tout leur cœur, de toute leur âme. Personne, homme ou démon, ne les séparerait désormais !

* * *

La nuit de printemps était idéale sur Valbise, pas trop froide, mais avec une vive brise qui picotait la peau. Les étoiles innombrables brillaient. Drizzt ne savait plus où se terminait le ciel nocturne, où commençait la toundra obscure. Et cela ne lui

importait pas, pas plus qu'à Bruenor ou Régis. Guenhwyyvar aussi savourait l'instant, elle rôdait dans les rochers à la base de la Rampe de Bruenor.

— Ils sont de nouveau amis, estima Bruenor. (Il parlait de Catti-Brie et Wulfgar.) Il a b'soin d'elle, elle l'aide à se r'trouver...

— On n'oublie pas si facilement six ans de torture permanente aux mains d'un démon de la trempe d'Errtu, nota Régis.

Drizzt eut un grand sourire. Ses amis avaient retrouvé leur place. Mais cette idée, bien sûr, l'amenait à s'interroger sur la sienne.

— Je crois que je peux rattraper Deudermont à Luskan, annonça-t-il de manière inattendue. Sinon, je le verrai sûrement à Eauprofonde.

— Mais quoi, fichu elfe, qu'est ce qui t' fait courir cette fois ? s'étonna Bruenor.

Drizzt se tourna vers lui, éclata de rire.

— Je ne cours pas pour fuir, mon cher nain ! J'ai donné ma parole : pour le bien de tous, je dois livrer l'Éclat de cristal à Cadderly, à l'Envol de l'Esprit, bien loin d'ici à Carradoon.

— La fifille a dit qu' ça se trouvait au sud de Sundabar, protesta Bruenor. (Il croyait avoir pris le drow en flagrant délit de mensonge.) T'y vas pas à la voile !

— Bien au sud de Sundabar, oui, mais c'est plus proche de la Porte de Baldur que d'Eauprofonde. *L'Esprit follet de la mer* va à bonne allure, Deudermont me rapprochera très vite de Cadderly.

Le nain devait reconnaître la logique de la chose.

— Fichu elfe, grommela-t-il, ces sales foutus bateaux c'est vraiment pas mon truc ! Mais bon, s'il faut...

Drizzt jeta un regard pénétrant à son ami.

— Tu comptes venir ? demanda-t-il.

— Quoi, tu t'imaginais qu'on resterait ici ? répliqua Régis.

Quand le drow le considéra avec étonnement, le halfelin ne tarda pas à lui rappeler que c'était lui, non Drizzt, qui avait capturé Crenshinibon !

— Bien sûr qu'ils t'accompagnent, jeta une voix familière

dans l'obscurité, un peu plus bas, et nous aussi !

Un peu plus tard, Catti-Brie et Wulfgar rejoignaient leurs amis sur le sentier escarpé.

Drizzt les regarda tous, l'un après l'autre, puis leva les yeux vers le ciel.

— Toute ma vie, j'ai cherché un foyer, dit-il d'un ton serein. Toute ma vie, j'ai espéré davantage que ce qu'on me proposait : mieux que Menzoberranzan, mieux que des compagnons qui ne demeuraient avec moi que par appât du gain. J'ai toujours cru que le *foyer* était un lieu, et c'est vrai, mais pas au sens concret du terme. Il se situe là... (Drizzt se mit une main sur le cœur, se tourna vers les autres.)... c'est le sentiment que vous apportent de véritables amis.

» Je le sais à présent, je sais ce qu'est un foyer.

— Pourtant tu vas à Carradoon, lui rappela Catti-Brie d'une voix douce.

— Mais nous aussi ! beugla Bruenor.

Drizzt leur sourit à tous, puis éclata de rire.

— Si les circonstances ne m'autorisent pas à demeurer dans mon foyer, énonça-t-il avec assurance, alors j'emporterai mon foyer avec moi !

Non loin, Guenhwyvar rugit. Les six compagnons prendraient la route avant l'aube.

Fin du tome 10