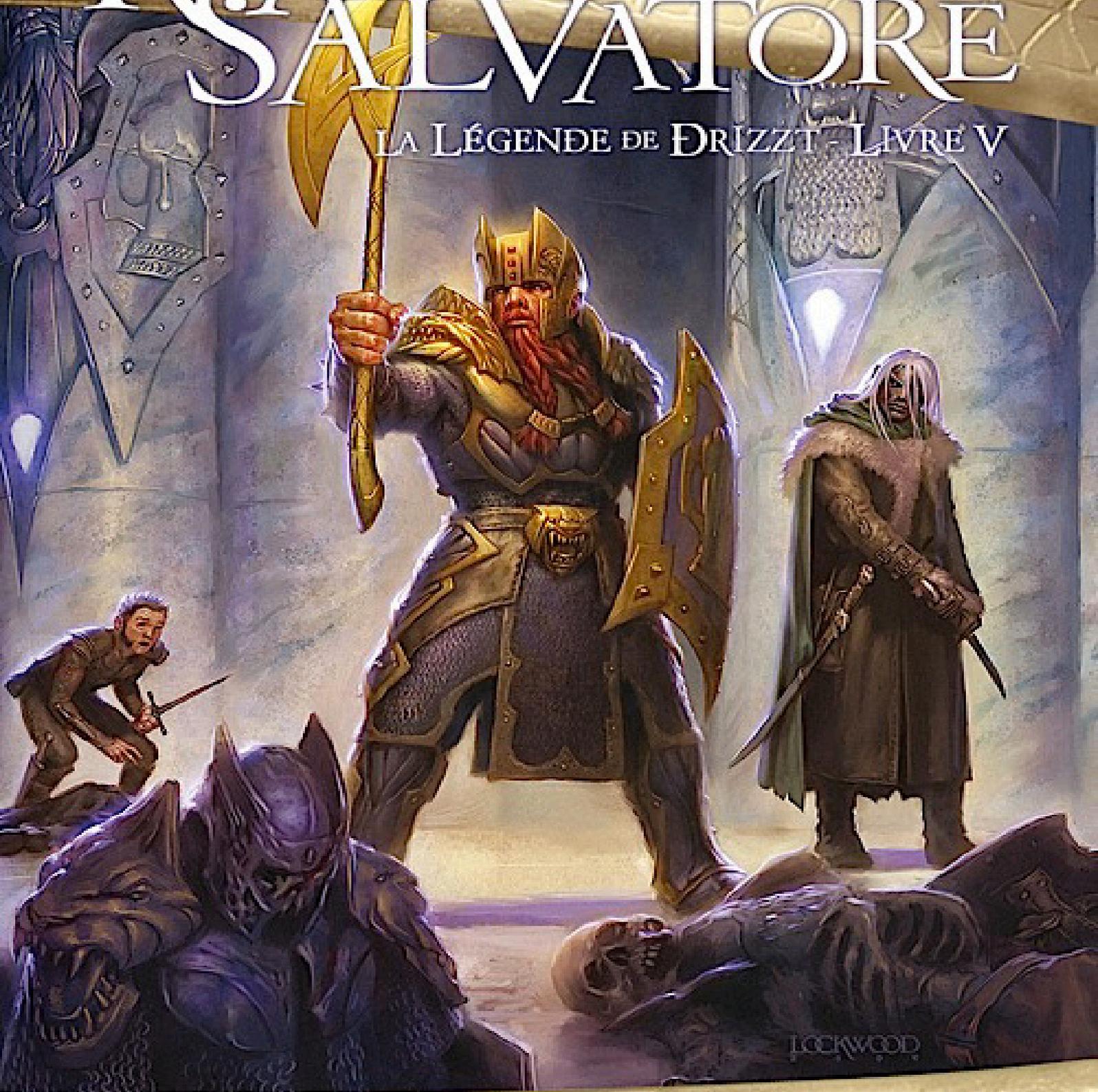


LES ROYAUMES OUBLIÉS

RA SA SALVATORE

LA LÉGENDE DE DRIZZT - LIVRE V



LOCKWOOD

LES TORRENTS D'ARGENT





La légende de Drizzt

Livre V

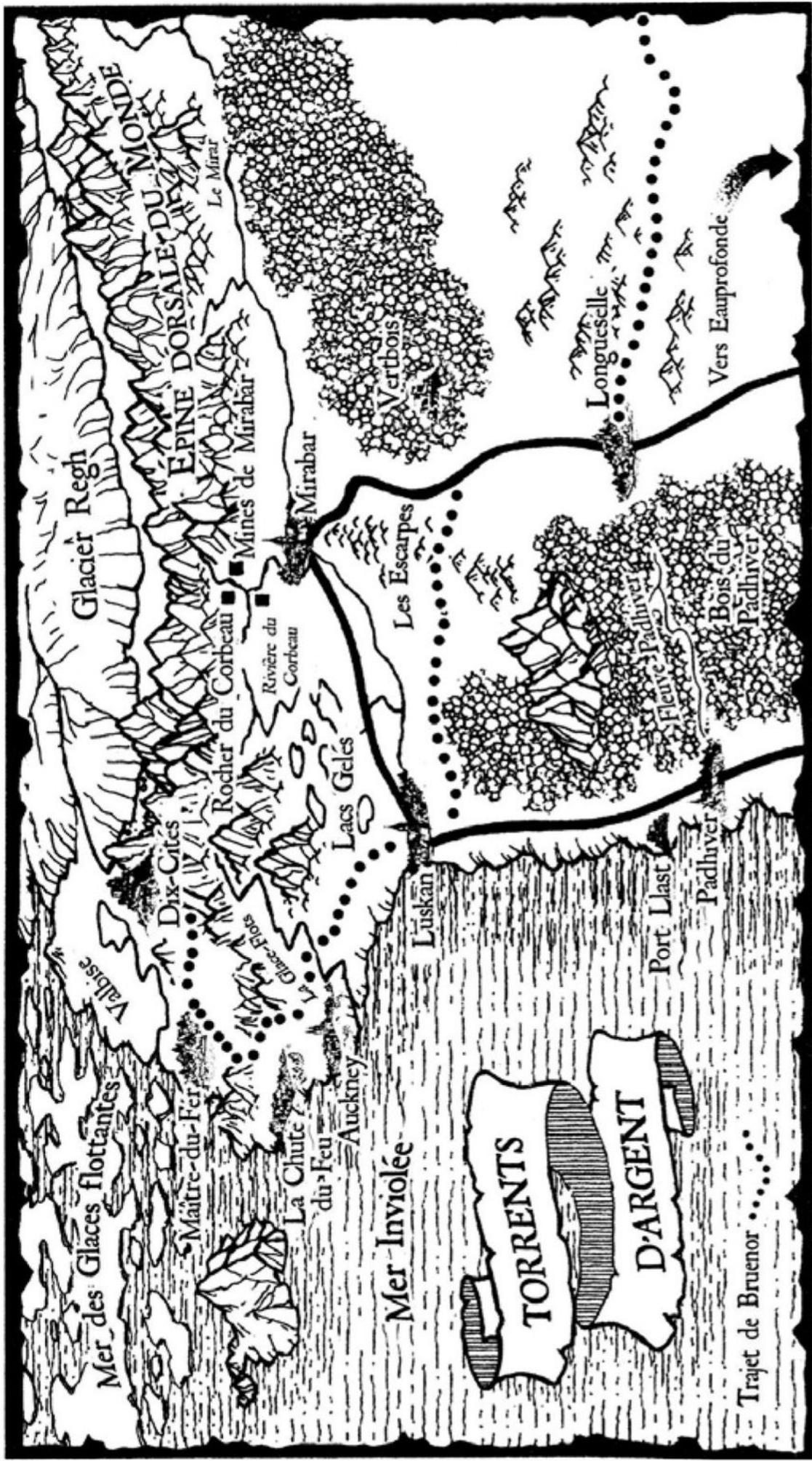
***LES TORRENTS
D'ARGENT***

R.A SALVATORE

Traduit de l'anglais (États-Unis) par Laurence Murphy



*Comme pour tout ce que je fais :
à ma femme, Diane,
et aux personnes les plus importantes de notre vie,
Brian, Geno et Caitlin.*



*Nous avons foré nos puits et nos grottes sacrées,
Les gobelins ennemis, dans des fosses, expédiés,
Aujourd'hui notre ouvrage ne fait que commencer
Dans les mines où coulent les torrents d'argent*

*Sous la pierre, le métal étincelle
Les torches brillent sur les torrents d'argent
Loin des rayons du soleil absent
Dans les mines où coulent les torrents d'argent*

*Les marteaux frappent le mithral pur
Et les nains forent au temps jadis
Jamais n'est achevé l'ouvrage de l'artisan
Dans les mines où coulent les torrents d'argent*

*Aux dieux des nains, nous chantons nos louanges
Encore un orque, dans une fosse, jeté
Nous savons que l'ouvrage ne fait que commencer
Au pays où coulent les torrents d'argent*

Prélude

Sur un trône sombre dans un lieu sombre, le dragon de l'ombre est perché. Ce n'est pas un dracosire très grand, mais le plus vil parmi les vils, sa simple présence est noirceur ; ses serres, épées usées par des milliers de mises à mort ; sa mâchoire brûlante à jamais du sang de ses victimes ; son souffle noir, désespérance.

Le plumage d'un corbeau, telle était l'illusion que donnaient ses écailles, d'une noirceur tellement riche qu'elles chatoyaient de mille couleurs, une apparence resplendissante de beauté pour un monstre sans âme. Ses sbires l'appelaient Ombreflet et lui rendaient tous les honneurs.

Accumulant ses forces au fil des siècles, comme le font les dragons, Ombreflet gardait ses ailes repliées et ne faisait jamais le moindre mouvement, sauf lorsqu'il s'agissait d'avaler un sacrifice ou de punir un serviteur insolent. Il avait joué son rôle pour s'approprier ce lieu et en chasser le plus gros de l'armée des nains qui tenait tête à ses alliés.

Comme le dragon avait bien mangé ce jour-là ! Les peaux des nains étaient coriaces et filandreuses, mais une mâchoire aux dents aiguisées comme des rasoirs était faite pour un tel repas.

Et maintenant, les nombreux esclaves du dragon faisaient tout le travail, lui apportant la nourriture et exauçant ses moindres désirs. Le jour viendrait où ils auraient de nouveau besoin de sa puissance, et Ombreflet serait prêt. L'énorme tas de trésors pillés sur lequel il se trouvait alimentait sa force, et à cet égard, aucun dragon ne surpassait Ombreflet. Car il

possédait un butin qui dépassait l'imagination des rois les plus riches.

Et une armée de sbires loyaux, esclaves empressés du dragon des ténèbres.

La bise glacée qui donnait au Valbise son nom sifflait à leurs oreilles, son incessant rugissement étouffant les conversations tranquilles que les quatre amis aimaient d'ordinaire partager. Ils se dirigeaient vers l'ouest en traversant l'aride toundra. Et le vent qui, comme toujours, venait de l'est, derrière eux, ne fit que hâter leur rythme déjà soutenu.

Leur posture et l'élan déterminé de leurs pas reflétaient l'impatience d'une quête tout juste commencée, mais l'expression sur le visage de chaque aventurier révélait une perspective différente du voyage.

Le nain, Bruenor Marteaudeguerre ouvrait la marche. Il était penché en avant et ses petites jambes moulinaient allégrement. Son nez pointu émergeait au-dessus de sa barbe rousse broussailleuse agitée par le vent. On l'aurait dit de pierre, ses jambes et sa barbe mises à part, avec sa hache aux multiples encoches fermement tenue devant lui dans ses mains noueuses, son bouclier, frappé du blason de la chope mousseuse, étroitement fixé à son gros paquetage, la tête couverte d'un casque à cornes cabossé, regardant droit devant lui. Ses yeux ne quittaient pas l'horizon et il cillait rarement. Bruenor avait pris l'initiative de ce voyage afin de retrouver l'ancienne patrie du clan Marteaudeguerre, et s'il se rendait parfaitement compte que les halls d'argent de son enfance étaient à des centaines de kilomètres, il avançait à grands pas, porté par la ferveur de celui qui touche enfin au but tant attendu.

Aux côtés de Bruenor, l'immense barbare était lui aussi impatient. Wulfgar avançait avec aisance, ses grandes enjambées égalant facilement le rythme rapide du nain. Il semblait poussé par un sentiment d'urgence, à la manière d'un cheval fougueux tenu par une bride trop courte. Ses yeux pâles étaient animés de feux avides d'aventure, aussi clairement que

ceux de Bruenor. Mais contrairement au nain, le regard de Wulfgar n'était pas rivé sur la route droite qui s'étendait devant eux. C'était un jeune homme qui découvrait le vaste monde pour la première fois et il ne cessait de regarder autour de lui, absorbant tout ce que le paysage avait à offrir à ses yeux et tout ce qu'il pouvait éveiller comme sensations.

Il était venu pour aider ses amis dans leur aventure, mais il était également venu pour élargir les horizons de son univers. Il avait passé toute sa jeune vie dans les limites naturelles du Valbise, limitant ses expériences aux coutumes anciennes des membres de sa tribu barbare, et des peuples de Dix-Cités.

Il y avait autre chose, Wulfgar le savait, et il était déterminé à explorer le monde autant qu'il le pouvait.

Drizzt Do'Urden était moins enthousiaste. Enveloppé dans une cape, il allait d'un pas léger aux côtés de Wulfgar. Sa démarche légère trahissait son origine elfique, mais les ombres que dissimulait sa capuche suggéraient autre chose. Drizzt était un drow, un elfe noir, habitant de l'Outreterre qui ne connaissait pas la lumière. Il avait passé plusieurs années à la surface, rejetant son héritage, mais avait découvert qu'il ne pouvait échapper à l'aversion pour le soleil, inhérente à son peuple.

Il se camouflait donc dans les replis de sa capuche. Il avait adopté une démarche nonchalante, résignée même, ce voyage n'étant qu'une étape de plus dans son existence, une aventure de plus dans une série d'aventures. En abandonnant son peuple dans la cité sombre de Menzoberranzan, Drizzt Do'Urden avait volontairement choisi la voie d'un nomade. Il savait qu'il ne serait jamais vraiment accepté nulle part à la surface. Son peuple était trop détesté (et à juste titre) pour que même la plus tolérante des communautés puisse l'accepter. Sur la route, il était désormais chez lui. Il voyageait sans cesse afin d'éviter la souffrance inévitable d'être forcé de quitter un endroit auquel il aurait pu s'attacher.

Dix-Cités avait été un sanctuaire temporaire. La colonie, isolée au sein d'une contrée sauvage, abritait une grande proportion de ruffians et de parias, et si Drizzt n'y était pas ouvertement bien accueilli, sa réputation, durement gagnée, de

gardien des frontières de la ville lui avait valu une petite mesure de respect et de tolérance de la part de nombreux villageois. Il était un véritable ami pour Bruenor, toutefois, et Drizzt avait spontanément décidé d'accompagner le nain dans sa quête. Il craignait pourtant que, en s'éloignant d'un lieu où il s'était forgé une réputation sans tache, l'accueil qu'il recevrait soit bien moins que cordial.

De temps à autre, Drizzt ralentissait le pas pour voir comment allait le quatrième membre du groupe. Soufflant et haletant, Régis, le halfelin, fermait la marche. Ce n'était pas un choix de sa part, mais il avait le ventre trop rond pour la route et des jambes trop courtes pour rivaliser avec les enjambées du nain. Payant désormais pour les mois de luxe dont il avait profité dans la superbe demeure à Bryn Shander, Régis maudissait le concours de circonstances qui l'avait forcé à prendre la route. Il n'aimait rien autant que le confort et il travaillait à perfectionner les arts de la dégustation et du repos avec autant d'assiduité qu'un jeune homme rêvant d'exploits héroïques maniait sa première épée. Ses amis avaient été vraiment étonnés lorsqu'il les avait rejoints sur la route, mais ils étaient heureux qu'il les accompagne, et même Bruenor, si impatient de retrouver son ancienne patrie, veillait à ne pas adopter un rythme de marche qui dépasse trop la capacité de Régis.

Régis, manifestement, faisait tous les efforts dont il était capable et sans accabler ses compagnons de ses récriminations habituelles. Contrairement à eux, toutefois, qui avaient les yeux rivés sur la route devant eux, il ne cessait de regarder derrière lui, en direction de Dix-Cités et de la maison qu'il avait si mystérieusement abandonnée pour se joindre au groupe.

Drizzt remarqua son manège avec un peu d'inquiétude.

Régis fuyait quelque chose.

Les compagnons suivirent leur itinéraire vers l'ouest pendant plusieurs jours. Au sud, les pics enneigés des montagnes accidentées, l'Épine dorsale du Monde, étaient

parallèles à leur course. Cette chaîne de montagnes marquait la frontière sud du Valbise et les amis attendaient d'en voir la fin. Lorsque les pics les plus à l'ouest disparaissaient pour n'être que terrain plat, ils se dirigeraient vers le sud, traverseraient la passe entre les montagnes et la mer, quittant complètement le Val et poursuivraient en direction de la cité côtière de Luskan, pour les derniers cent cinquante kilomètres.

Chaque matin, en route avant que le soleil se lève derrière eux, ils continuaient à marcher jusqu'aux dernières lignes roses du coucher du soleil, s'arrêtant pour établir le camp juste avant que le vent glacial de la nuit prenne la place du vent froid de la journée.

Puis ils reprenaient la route le matin, avant l'aube, chacun enfermé dans la solitude de ses propres pensées et de ses propres craintes.

Un voyage silencieux, seulement troublé par le murmure incessant du vent de l'est.

Première partie

Quêtes

Je prie pour que le monde ne soit jamais un monde sans dragons. Je prononce ces mots avec une profonde sincérité, bien que j'aie joué un rôle dans la mort d'un dracosire, grand parmi les grands. Car le dragon est l'ennemi par excellence, le plus redoutable des adversaires, l'exemple même de l'inéluctable destruction. Le dragon, plus que toutes les autres créatures, démons et diables compris, évoque les images d'une sombre grandeur, du monstre primitif suprême assoupi sur le suprême butin. Ils sont le test ultime pour le héros et l'ultime terreur de l'enfant. Ils sont plus anciens que les elfes et plus proches de la terre que les nains. Les grands dragons sont les monstres primitifs surnaturels, l'essence du monstre primitif, le recoin le plus sombre de notre imagination.

Les magiciens ne savent pas vous dire d'où ils viennent, bien qu'ils croient qu'un grand magicien, un dieu des magiciens, ait joué un rôle dans la toute première naissance du monstre. Les elfes et leurs longues fables expliquant la création de chaque fragment du monde ont de nombreuses légendes venues du fond des temps sur l'origine des dragons, mais ils reconnaissent, par-devers eux, n'avoir en fait aucune idée de la manière dont les dragons ont fait leur apparition.

Ce que je crois, quant à moi, est plus simple et pourtant bien plus compliqué. Je crois que les dragons ont fait leur apparition dans le monde immédiatement après la naissance de la première race douée de raison. Je n'attribue pas leur création à un dieu des magiciens mais plutôt à l'imagination la plus

élémentaire, forgée de terreurs invisibles, celle des premiers mortels pensants.

Nous créons les dragons de la même manière que nous créons les dieux, parce que nous en avons besoin, parce que, quelque part au plus profond de nos cœurs, nous nous rendons compte qu'un monde sans eux est un monde où il est vain de vivre.

Tellement de gens veulent une réponse, une réponse absolue, à tout dans la vie, et même à tout après la vie. Ils étudient et ils interrogent, et parce que quelques-uns trouvent les réponses à quelques questions simples, ils présument qu'il y a forcément des réponses à toutes les questions. Comment était le monde avant qu'il y ait des hommes ? N'y avait-il rien d'autre que l'obscurité avant le soleil et les étoiles ? Y avait-il seulement quelque chose ? Qu'étions-nous, chacun d'entre nous, avant de naître ? Et la question la plus importante, que serons-nous après la mort ?

Par compassion, j'espère que ceux qui posent ces questions ne trouveront jamais la réponse.

Un prophète autoproclamé passa à Dix-Cités reniant l'idée d'une vie après la mort, revendiquant que ceux qui étaient morts et avaient été élevés par des prêtres n'étaient en fait jamais morts et que les expériences qu'ils soutenaient avoir eues au-delà du tombeau n'étaient rien de plus qu'un artifice adroit exercé sur eux par leurs propres cœurs, une ruse destinée à faciliter la voie vers le néant. Car c'était tout ce qu'il y avait, dit-il, un vide, un néant.

Je n'ai jamais entendu de ma vie quelqu'un espérer être contredit avec autant de ferveur.

Car s'il ne reste aucun mystère, que nous reste-t-il ? Si nous connaissons les réponses à toutes les questions, quel espoir pouvons-nous avoir ?

Qu'est-ce donc qui nous dicte alors, au plus profond de nous, de vouloir nier la magie et éclaircir les mystères ? La peur, je présume, fondée sur les nombreuses incertitudes de la vie et la plus profonde des incertitudes, celle de la mort. Balayez ces craintes, je vous le dis, et affranchissez-vous d'elles, car si nous prenons un peu de recul et considérons la vérité du monde,

nous découvrirons que la magie est bel et bien tout autour de nous, inexplicable par les chiffres et les formules. Qu'est-ce que la passion évoquée par le discours galvanisant du commandant avant la dernière bataille, si ce n'est pas de la magie ? Qu'est-ce que la sérénité qu'un tout petit enfant ressent dans les bras de sa mère, si ce n'est pas de la magie ? Qu'est-ce que l'amour, si ce n'est pas de la magie ?

Non, je ne voudrais pas vivre dans un monde sans dragons, pas plus que je ne voudrais vivre dans un monde sans magie, car c'est un monde sans mystère, et donc un monde sans foi.

Et cela, je le crains, pour tout être conscient et doué de raison, cela serait le plus cruel des artifices.

Drizzt Do'Urden

1

Une dague dans le dos

Il gardait son manteau serré contre lui, même si les fenêtres aux rideaux tirés laissaient passer bien peu de lumière, car telle était son existence, furtive et solitaire. La vie d'un assassin.

Tandis que les autres menaient leur vie tranquillement, goûtant les plaisirs de la lumière du jour et appréciant de voir leurs voisins, Artémis Entreri recherchait l'ombre. Il ne quittait pas des yeux le chemin étroit qu'il devait emprunter pour mener à bien sa mission.

Il était un vrai professionnel, peut-être le plus accompli de tous les Royaumes dans la pratique des sciences occultes, et lorsqu'il avait reniflé la trace de sa proie, la victime ne lui échappait jamais. Aussi l'assassin n'était nullement troublé par la maison vide qu'il trouva à Bryn Shander, la cité principale des dix colonies dans les terres désolées de Valbise. Entreri s'était douté que le halfelin s'était éclipsé de Dix-Cités. Peu importait ; s'il s'agissait vraiment du même halfelin que celui qu'il recherchait depuis Portcalim, à plus de mille cinq cents kilomètres au sud, il avait gagné bien plus de terrain qu'il l'avait espéré. Sa cible n'avait pas plus de deux dizaines d'avance et la piste serait fraîche, pas de doute là-dessus.

Entreri se déplaça silencieusement et calmement dans la maison, cherchant des traces de la vie du halfelin susceptibles de lui donner l'avantage lors de leur inévitable confrontation. Du désordre l'accueillait dans chaque pièce – le halfelin était parti précipitamment, prenant probablement conscience que l'assassin se rapprochait. Entreri se dit que c'était bon signe.

Cela le confortait dans l'idée que ce halfelin, Régis, était bien le même Régis qui avait servi le Pacha Amas des années auparavant dans la lointaine cité du sud.

L'assassin eut un sourire sardonique à l'idée que le halfelin savait qu'il était traqué. Cela pimentait le défi de la chasse. Car Entreri mesurait ses prouesses en matière de traque à l'aune de l'habileté de sa future victime. Mais l'issue était prévisible, Entreri le savait, car quelqu'un qui a peur commet irrémédiablement une fatale erreur.

L'assassin trouva ce qu'il cherchait dans le tiroir d'un bureau de la principale chambre à coucher. S'enfuyant en toute hâte, Régis avait négligé de prendre des précautions pour dissimuler sa véritable identité. Entreri tint la petite bague devant ses yeux luisants, étudiant l'inscription qui identifiait clairement Régis comme étant membre de la Guilde des Voleurs de Pacha Amas, à Portcalim. Entreri referma son poing sur la chevalière, un sourire mauvais s'épanouissant sur son visage.

— *Je t'ai trouvé, petit voleur*, son rire résonna dans la chambre vide. *Ton destin est scellé. Tu ne peux te réfugier nulle part !*

Son expression se mua brusquement en un masque de vigilance lorsqu'il entendit le bruit du verrou de la porte d'entrée résonner dans le hall d'où partait le grand escalier. Il laissa tomber la bague dans sa bourse et se glissa, aussi silencieux que la mort, dans les ombres projetées par les barreaux de la lourde rampe de l'escalier.

L'imposante porte à deux battants s'ouvrit, et un homme et une jeune femme entrèrent. Ils venaient de la véranda et étaient précédés par deux nains. Entreri connaissait l'homme, Cassius, le porte-parole de Bryn Shander. Cette maison avait été la sienne, mais il l'avait laissée quelques mois plus tôt à Régis, pour le récompenser de ses actes de bravoure lors de la bataille de la cité contre le mage maléfique, Akar Kessell, et ses gobelins.

Entreri avait déjà vu l'autre humain, mais il n'avait pas encore découvert son lien avec Régis. Les belles femmes étaient rares dans cette contrée isolée, et cette jeune femme était vraiment l'exception qui confirmait la règle. Des boucles auburn brillantes dansaient joyeusement sur ses épaules, l'étincelle de

ses yeux bleu foncé avait le pouvoir d'ancrer inéluctablement un homme dans leurs profondeurs.

L'assassin avait appris qu'elle s'appelait Catti-Brie. Elle vivait avec les nains dans leur vallée au nord de la cité, plus particulièrement avec le chef des nains, Bruenor, qui l'avait adoptée une dizaine d'années auparavant lorsqu'un raid de gobelins avait fait d'elle une orpheline.

Cette rencontre pourrait se révéler précieuse, songea Entreri. Il tendit l'oreille entre les barreaux de la rampe pour écouter la conversation.

— Il est parti depuis une dizaine, c'est tout ! souligna Catti-Brie.

— Une dizaine sans un mot, ajouta Cassius, manifestement contrarié. En laissant ma belle maison vide et sans garde. Pourquoi, la porte d'entrée n'était pas fermée à clé lorsque je suis passé il y a quelques jours !

— Tu as donné la maison à Régis, rappela Catti-Brie à l'homme.

— Prêté ! rugit Cassius.

Il s'agissait réellement d'un cadeau. Mais le porte-parole avait très vite regretté d'avoir donné à Régis la clé de son palais, la plus belle maison au nord de Mirabar. Rétrospectivement, Cassius se rendait bien compte qu'il avait été gagné par la fièvre de cette extraordinaire victoire sur les gobelins. Et il soupçonnait les pouvoirs hypnotiques du pendentif en rubis que Régis avait utilisé d'avoir attisé cette fièvre.

Comme bien d'autres, dupés par le persuasif halfelin, Cassius en était venu à avoir une vision très différente des événements qui s'étaient déroulés. Une vision qui n'était pas favorable à Régis.

— Qu'importe, reprit Catti-Brie, tu ne devrais pas être si pressé d'en conclure que Régis a renoncé à la maison.

Le visage du porte-parole s'empourpra de fureur.

— Qu'on vide les lieux, aujourd'hui ! Exigea-t-il. Tu as la liste. Je veux toutes les possessions du halfelin hors de ma maison ! Tout ce qui restera lorsque je reviendrai demain sera à moi, par les droits de possession. Et je t'avertis, je serai grassement dédommagé si la moindre de mes possessions

manque ou a été abîmée !

Faisant volte-face, il sortit comme une furie.

— Il l'a vraiment mauvaise, dit Gardefeu Mallot, l'un des nains, en riant doucement. Je n'ai jamais rencontré quelqu'un comme Régis dont les amis passent de la loyauté la plus profonde envers lui à la haine la plus tenace !

Catti-Brie approuva d'un hochement de tête la remarque de Gardefeu. Elle savait que Régis s'amusait avec des charmes magiques. Et elle se disait finalement que l'étrangeté des relations que le halfelin entretenait avec son entourage était un regrettable effet secondaire de ses jeux.

— Tu crois qu'il est avec Drizzt et Bruenor ? s'enquit Gardefeu.

En haut de l'escalier, Entreri changea de position avec appréhension.

— Sans aucun doute, répondit Catti-Brie. Ils lui ont demandé tout l'hiver de venir avec eux dans leur quête de Castelmithral. Et la décision de Wulfgar de se joindre à eux a ajouté une certaine pression, c'est sûr.

— Alors le petit homme est à mi-chemin de Luskan, ou plus loin, réfléchit Gardefeu. Et Cassius a raison de vouloir récupérer sa maison.

— Mettons-nous au travail, dit Catti-Brie. Cassius a assez de choses à faire sans devoir en plus se préoccuper des affaires de Régis.

Entreri s'appuya contre la rampe. Le nom de Castelmithral lui était inconnu, mais il connaissait à peu près le chemin jusqu'à Luskan. Il sourit encore, se demandant s'il pouvait les rattraper avant leur arrivée à la ville portuaire.

Mais il savait qu'il y avait peut-être encore des informations précieuses à recueillir ici. Catti-Brie et les nains s'attelèrent à la tâche de réunir les affaires du halfelin, et alors qu'ils se déplaçaient de pièce en pièce, l'ombre noire d'Artémis Entreri, aussi silencieuse que la mort, rôdait autour d'eux. Ils ne furent jamais conscients de sa présence, et ils n'auraient jamais pu deviner que le léger bruissement des rideaux pouvait être autre chose qu'un courant d'air qui passait par l'encadrement de la fenêtre ou remarquer que l'ombre derrière une chaise était bien

trop longue.

Il resta assez près pour entendre presque toute leur conversation, et Catti-Brie et les nains ne parlèrent pas de grand-chose d'autre que des quatre aventuriers et de leur voyage à destination de Castelmithral. Mais ses efforts n'apprirent que peu de chose à Entreri. Il avait déjà entendu parler des célèbres compagnons du halfelin... Tout le monde à Dix-Cités parlait souvent d'eux : Drizzt Do'Urden, le drow renégat, qui avait abandonné son peuple à la peau sombre dans les entrailles des Royaumes et erré aux alentours de Dix-Cités comme un gardien solitaire veillant à protéger la ville contre les attaques et les dangers de Valbise ; Bruenor Marteau de guerre, le chef au tempérament bagarreur du clan des nains qui vivaient dans la vallée, à proximité du Cairn de Kelvin ; et surtout, Wulfgar, le puissant barbare qui avait été capturé et élevé par Bruenor, et qui était retourné vivre avec les tribus sauvages du Val pour défendre Dix-Cités de l'attaque de l'armée des gobelins, puis qui avait négocié une trêve entre tous les peuples de Valbise. Un marché qui avait sauvé et permis d'enrichir les vies de tous les belligérants.

Il semblerait que tu te sois entouré de formidables alliés, halfelin, se dit Entreri en s'appuyant contre le dossier de l'imposante chaise, tandis que Catti-Brie et les nains passaient dans une pièce voisine. *Ils ne te seront pas d'une grande aide. Tu es à moi !*

Catti-Brie et les nains s'affairèrent pendant une heure environ, remplissant deux gros sacs, surtout des vêtements. Catti-Brie était stupéfaite de l'amas de biens que Régis avait accumulé depuis ses exploits contre Kessell et les gobelins : essentiellement des cadeaux de citoyens reconnaissants. Connaissant bien le goût prononcé pour le confort du halfelin, elle n'arrivait pas à comprendre ce qui avait bien pu le pousser à prendre ainsi ses jambes à son cou à la suite des autres. Mais ce qui l'étonnait vraiment, c'était que Régis n'ait pas embauché des porteurs pour qu'ils emmènent au moins une partie de ses affaires. Et plus elle découvrait de trésors en parcourant le palais, plus le côté précipité et impulsif de ce départ la troublait. Cela ne correspondait pas du tout au caractère de Régis. Il

devait y avoir une autre raison, une pièce du puzzle qui manquait ou qu'elle n'avait pas jugé importante.

— Bon, on en a en plus qu'on peut porter, et l'essentiel, de toute façon ! déclara Gardefeu, hissant un sac sur sa robuste épaule. Je dis qu'on laisse Cassius se débrouiller avec le reste, il pourra faire le tri lui-même !

— Je donnerai pas à Cassius le plaisir de s'approprier une seule de ses affaires, répliqua Catti-Brie vertement. Il peut rester des articles de valeur. Vous deux, ramenez les sacs dans nos chambres à l'auberge. Je vais finir le travail ici.

— Ah, t'es trop bonne pour Cassius, grommela Gardefeu. Bruenor a bien compris qui il était : un homme qui tire beaucoup trop de plaisir à dénombrer ses possessions !

— Sois pas injuste, Gardefeu Mallot, répliqua Catti-Brie, bien que son sourire de connivence démente la sécheresse de son ton. Cassius a bien servi les cités pendant la guerre et a été un chef de valeur pour le peuple de Bryn Shander. Vous avez vu aussi bien que moi que Régis a le don d'exaspérer le monde.

Gardefeu approuva en riant.

— Par tous les moyens qu'il a trouvés pour parvenir à ses fins, le p'tit homme a laissé derrière lui plus d'une victime indignée. Il donna une tape amicale sur l'épaule de l'autre nain et ils se dirigèrent vers la porte principale.

» T'attarde pas, fille, rappela Gardefeu à Catti-Brie. On retourne aux mines. Demain, pas plus tard !

— Tu te tracasses trop, Gardefeu Mallot ! s'exclama Catti-Brie en riant.

Entreri réfléchit aux propos qui venaient de s'échanger et encore une fois un large sourire s'épanouit sur son visage. Il connaissait bien le pouvoir des charmes magiques. Les « victimes indignées » dont venait de parler Gardefeu correspondaient précisément aux personnes que Pacha Amas avait bernées à Portcalim. Des personnes tombées sous le charme du pendentif en rubis.

Les portes à double battant se refermèrent bruyamment. Catti-Brie était seule dans la grande maison... c'était du moins ce qu'elle croyait.

Elle continuait à se poser des questions quant à l'insolite

disparition de Régis. L'impression persistante que quelque chose n'allait pas, qu'il manquait un morceau au puzzle, l'incita à s'interroger sur la maison elle-même.

Les sens de Catti-Brie furent soudain aiguisés, et elle prit conscience de chaque bruit et chaque ombre autour d'elle. Le « tic-tac » d'une horloge à balancier. Le frémissement de papiers sur un bureau devant une fenêtre ouverte. Le froissement des rideaux. Le trottement d'une souris derrière les cloisons.

Elle scruta de nouveau les rideaux, qui tremblaient encore légèrement depuis leurs derniers mouvements. Il aurait pu s'agir d'un courant d'air qui s'infiltrait par la fenêtre légèrement entrebâillée, mais la femme aux aguets soupçonnait autre chose. S'accroupissant par réflexe et posant la main sur la dague qu'elle portait à la hanche, elle s'approcha de la porte ouverte située à quelques mètres des rideaux, sur le côté.

Entreri n'avait pas perdu de temps. Subodorant qu'il pouvait en apprendre davantage de la part de Catti-Brie et ne voulant pas rater l'occasion offerte par le départ des nains, il avait trouvé la position la plus propice à une attaque et attendait patiemment, installé sur le perchoir étroit ménagé par la porte ouverte, aussi à l'aise qu'un chat sur un appui de fenêtre. Il guettait le bruit des pas de la femme tout en faisant tranquillement tourner sa dague dans une main.

Catti-Brie sentit le danger dès qu'elle atteignit le seuil. Elle vit la forme noire tomber à son côté. Mais si rapides qu'aient pu être ses réflexes, sa propre dague n'était même pas à moitié sortie de sa gaine que les doigts fins d'une main froide étaient déjà plaqués sur sa bouche, étouffant son cri, et que le fil tranchant comme un rasoir d'une dague sertie de gemmes imprimait un léger trait sur sa gorge.

Elle était abasourdie et horrifiée. Elle n'avait jamais vu un homme se déplacer aussi vite et la précision terrifiante de l'assaut d'Entreri la déroutait. Une tension soudaine dans ses muscles lui fit comprendre que, si elle s'obstinait à essayer de saisir son arme, elle serait morte avant de pouvoir s'en servir. Relâchant la poignée, elle ne tenta plus de résister.

La force de l'assassin la surprit aussi lorsqu'il la porta

facilement et l'assit sur une chaise. Il était petit, mince comme un elfe et à peine aussi grand, mais son corps râblé était tout en muscles. Une force et une assurance inébranlables émanaient de toute sa personne. Et cela déroutait aussi Catti-Brie, car ce n'était pas l'impétueuse confiance en soi d'un jeune homme exubérant, mais la supériorité détachée de celui qui a disputé mille combats et n'a jamais trouvé son maître.

Catti-Brie ne quitta pas des yeux le visage d'Entreri tandis qu'il la ligotait rapidement à la chaise. La coupe droite de ses cheveux de jais ne faisait que souligner ses traits anguleux aux pommettes saillantes et à la mâchoire volontaire. L'ombre de barbe qui assombrissait son visage semblait ne jamais devoir être éclaircie par le rasage. Loin d'être négligé, toutefois, l'homme tout entier respirait la maîtrise de soi. Catti-Brie aurait peut-être même pu le trouver beau, n'eût été ses yeux.

Aucune étincelle dans le gris de son regard. Sans vie, dépourvu de toute trace de compassion ou d'humanité, il définissait l'homme comme un instrument de mort, rien de plus.

— Qu'est-ce que tu veux de moi ? demanda Catti-Brie lorsqu'elle trouva le courage de dire quelque chose.

Entreri lui répondit par une gifle cinglante.

— Le pendentif en rubis ? lui demanda-t-il soudain. Est-ce que le halfelin porte toujours le pendentif en rubis ?

Catti-Brie refoula les larmes qui lui montaient aux yeux. Désorientée et désarçonnée par la surprise de l'attaque, elle fut incapable de répondre immédiatement à la question de l'homme.

La dague sertie de gemmes brilla devant ses yeux et parcourut lentement la circonférence de son visage.

— Je n'ai pas beaucoup de temps, déclara Entreri sans ambages. Tu vas me dire ce que j'ai besoin de savoir. Plus longtemps tu mettras à me répondre et plus tu souffriras.

Ses paroles étaient prononcées avec calme, d'un ton froid et sincère.

Catti-Brie, endurcie sous la tutelle de Bruenor, se rendit compte qu'elle avait peur. Elle avait affronté et vaincu des gobelins par le passé, et même une fois un ignoble troll, mais ce

tueur d'un calme imperturbable la terrifiait. Elle essaya de répondre, mais sa mâchoire tremblante l'empêcha de parler.

La dague brilla de nouveau.

— Régis le porte ! hurla Catti-Brie.

Deux larmes coulèrent, laissant une trace solitaire sur chacune de ses joues.

Entreri hocha la tête et esquissa un sourire.

— Il est avec l'elfe noir, le nain et le barbare, dit-il tranquillement. Et ils sont en route pour Luskan. Et de là, vers un lieu appelé Castelmithral. Parle-moi de Castelmithral, chère petite. (Il passa la lame sur sa propre joue, le fin tranchant éclaircit une zone de barbe.) Où se trouve cet endroit ?

Catti-Brie se rendit compte que son incapacité à répondre sonnerait probablement son glas.

— Je, je ne sais pas, bredouilla-t-elle avec audace, regagnant un peu de la discipline que Bruenor lui avait enseignée, ne quittant toutefois pas des yeux l'éclat de la lame mortelle.

— Quel dommage, répliqua Entreri. Un si joli minois...

— S'il te plaît, dit Catti-Brie aussi calmement qu'elle le pouvait en voyant la dague se rapprocher d'elle. Personne ne le sait ! Pas même Bruenor ! Le trouver, telle est sa quête.

La lame s'arrêta soudain et Entreri inclina sa tête, ses yeux étrécis et tous ses muscles tendus et sur le qui-vive.

Catti-Brie n'avait pas entendu la poignée de la porte, mais la voix grave de Gardefeu Mallot qui résonnait dans l'entrée expliqua le comportement de l'assassin.

— T'es où, fillette ?

Catti-Brie essaya de crier « Fuyez ! », faisant fi de sa propre vie, mais le revers brutal d'Entreri l'étourdit et le mot se transforma en un gémissement incompréhensible.

Dodelinant de la tête, elle eut juste le temps d'ajuster sa vision quand Gardefeu et Grollo, brandissant leurs haches de combat, firent irruption dans la pièce. Entreri les attendait, la dague dans une main, un sabre dans l'autre.

L'espace d'un bref instant, Catti-Brie fut transportée de joie. Les nains de Dix-Cités constituaient un bataillon de guerriers endurcis à la volonté d'acier. Les prouesses de Gardefeu sur le champ de bataille étaient seulement surpassées par celles de

Bruenor.

Puis elle se rappela la nature de leur adversaire, et en dépit de leur avantage apparent, son espoir fut balayé par une vague de conclusions qu'elle ne pouvait pas nier. Elle avait été témoin de l'étourdissante vivacité des mouvements de l'assassin, de la précision hors du commun de ses coups de lame.

Elle avait la gorge nouée et n'était pas en mesure d'émettre le moindre son pour avertir les nains.

Même s'ils avaient su à quel point l'homme qui se tenait devant eux était maléfique, Gardefeu et Grollo n'auraient pas fait volte-face. L'indignation aveugle un combattant nain et il en oublie sa propre sécurité, et lorsque ces deux-là virent leur bien-aimée Catti-Brie ligotée à une chaise, c'est instinctivement qu'ils chargèrent Entreri.

Nourris par une rage déchaînée, leurs premiers assauts firent appel à toutes leurs forces. Entreri au contraire entra doucement dans l'action. Il trouva son rythme et laissa la fluidité pure de ses mouvements le guider. Par moments, il semblait à peine capable d'esquiver les coups ou d'éviter les féroces bottes. Certains rataient leur but de deux centimètres à peine et la précision accrue de leurs frappes galvanisa Gardefeu et Grollo.

Mais même en voyant ses amis multiplier leurs attaques, Catti-Brie comprit qu'ils étaient dans de mauvais draps. On aurait dit que les mains d'Entreri communiquaient entre elles, tant leurs mouvements s'accordaient de manière parfaite en manipulant la dague sertie de gemmes et le sabre. Durant toute la mêlée, les mouvements synchronisés de ses pieds l'aidèrent à garder un équilibre parfait. Sa danse était une danse d'esquives, de parades et de ripostes.

Sa danse était la danse de la mort.

Catti-Brie l'avait déjà observé : on aurait dit les méthodes caractéristiques de la plus fine lame de tout Valbise. La comparaison avec Drizzt Do'Urden était inéluctable ; leur grâce et leurs mouvements étaient tellement semblables, toutes les parties de leurs corps en parfaite harmonie.

Mais ils étaient totalement différents : ils s'opposaient au plan de la moralité ; et cette polarité altérait de manière subtile

la nature de la danse.

Le drow rôdeur au cœur d'une bataille offrait un spectacle de toute beauté, un athlète parfait poursuivant sa quête, celle qu'il s'était choisie, de droiture, doublée d'une ferveur insurpassée. Mais Entreri n'était que monstrueux, un meurtrier dénué de passion éliminant sans pitié tous les obstacles sur son chemin.

L'élan initial de l'attaque des nains commença à faiblir et Gardefeu et Grollo avaient tous deux l'air stupéfaits que le sol ne soit pas encore rouge du sang de leur adversaire. Mais si leurs attaques ralentissaient, l'élan d'Entreri ne faisait que croître. Ses lames n'étaient plus que des formes indistinctes. Chaque coup était suivi de deux autres qui faisaient chanceler les nains.

Aisés, ses mouvements. Infinie, sa vitalité.

Gardefeu et Grollo maintenaient leur défense, mais même en conjuguant tous leurs efforts pour bloquer les attaques, chacun, dans la pièce, savait que ce n'était qu'une question de temps avant qu'ils reçoivent un coup mortel.

Catti-Brie ne vit pas le coup fatal, mais elle vit le trait brillant de sang qui apparut sur la gorge de Grollo. Le nain continua à se battre pendant quelques secondes, ne comprenant pas pourquoi il n'arrivait plus à trouver son souffle. Puis, surpris, Grollo tomba à genoux, ses mains crispées sur sa gorge, et glissa vers les ténèbres de la mort en produisant un sinistre gargouillis.

La fureur galvanisa Gardefeu, transcendant l'épuisement. Sa hache taillait et tranchait, hurlant vengeance.

Entreri s'amusa avec lui, allant jusqu'à le frapper sur le côté de la tête avec le plat de son sabre.

Outragé, insulté et totalement conscient qu'il n'avait pas le dessus, Gardefeu lança une charge finale, suicidaire, espérant entraîner l'assassin dans la mort avec lui.

Entreri fit un pas de côté avec un rire amusé pour éviter l'assaut désespéré, et mit un terme au combat, enfonçant profondément la dague dans la poitrine de Gardefeu, et finissant en lui fendant le crâne d'un coup de sabre magistral, tandis que le nain faisait quelques pas chancelants.

Trop horrifiée pour pleurer, trop horrifiée pour hurler, Catti-Brie regarda Entreri d'un air absent tandis qu'il retirait la dague de la poitrine de Gardefeu. Certaine de sa propre mort

imminente, elle ferma les yeux en voyant la dague s'approcher d'elle, sentit le métal, encore chaud du sang du nain, plaqué contre sa gorge.

Puis le tourment de la brûlure du fil sur sa peau douce, vulnérable. Entreri tournait doucement la lame dans sa main.

Le jeu cruel. La promesse, la danse de la mort.

Puis plus rien. Catti-Brie ouvrit les yeux au moment où la fine lame réintégrait son fourreau, sur la hanche de l'assassin. Il avait reculé d'un pas.

— Tu vois, dit-il pour expliquer sa mansuétude, je ne tue que ceux qui s'opposent à moi. Peut-être que trois de tes amis, en route pour Luskan, échapperont donc à ma lame. Je ne veux que le halfelin.

Catti-Brie refusa de laisser la terreur qu'il éveillait l'envahir. Elle affermit sa voix et lui assura d'un ton froid :

— Tu les sous-estimes. Ils se battront.

— Eh bien, eux aussi mourront, répondit Entreri avec une assurance tranquille.

Catti-Brie ne pouvait pas gagner un concours de sang-froid avec le tueur sans âme. Le mépris était sa seule réponse. Elle lui cracha au visage, indifférente aux représailles.

Il répliqua d'un revers cinglant. La douleur et les larmes aveuglèrent Catti-Brie et elle sombra dans les ténèbres. Avant de perdre complètement connaissance, elle entendit pendant encore quelques secondes le rire cruel, qui s'estompa quand l'assassin sortit de la maison.

Terriblement tentante. La promesse de la mort.

2

La cité des navigateurs

— Eh bien, la voilà, garçon, la Cité des Navigateurs, dit Bruenor à Wulfgar.

Tous deux contemplaient Luskan depuis un petit tertre à quelques kilomètres au nord de la cité.

Wulfgar contempla la vue qui s'étendait devant lui et poussa un profond soupir d'admiration. Luskan comptait plus de quinze mille habitants : une cité de petite taille en comparaison des immenses cités du sud et de sa voisine la plus proche, Eauprofonde, à quelques centaines de kilomètres en suivant la côte. Mais pour le jeune barbare de dix-huit ans qui avait passé toute sa vie avec des tribus nomades et dans les petits villages de Dix-Cités, le port maritime fortifié lui donnait l'impression d'être gigantesque. Une enceinte entourait Luskan, avec des tours de guet dressées de manière stratégique à divers intervalles. Même à cette distance, Wulfgar pouvait discerner les silhouettes sombres de nombreux soldats arpentant les parapets. Les pointes de leurs lances étincelaient dans la nouvelle lumière du jour.

— Pas un accueil très encourageant, remarqua Wulfgar.

— Luskan n'accueille pas volontiers les visiteurs, expliqua Drizzt, qui se tenait maintenant derrière ses deux amis. Ils ouvrent, certes, leurs portes aux marchands, mais les voyageurs ordinaires sont en général refoulés.

— Notre premier contact est là-bas, grogna Bruenor. Et j'ai pas l'intention de rester en rade à la porte de la cité !

Drizzt acquiesça et n'insista pas. Lors de son premier voyage

à destination de Dix-Cités, il s'était tenu à l'écart de Luskan. Les habitants de la ville, des humains essentiellement, se méfiaient des étrangers et des autres races. L'entrée était même souvent refusée aux elfes de la surface et aux nains. Drizzt soupçonnait que les gardes ne se contenteraient pas de simplement expulser un elfe drow.

— Allume le feu pour le petit déjeuner, poursuivit Bruenor. (Le ton qu'il employait laissait supposer que rien ne le ferait changer d'avis.) Nous devons lever le camp tôt et arriver aux portes de la cité avant midi. Où est passé ce gredin de Ventre-à-Pattes ?

Drizzt regarda derrière lui en direction du camp.

— Il dort, répondit-il, même si la question de Bruenor n'était que rhétorique. Régis se couchait le premier et se réveillait le dernier (et jamais sans y être aidé) chaque jour depuis que les compagnons avaient quitté Dix-Cités.

— Eh bien, file lui botter le train, ordonna Bruenor.

Il se dirigea vers le camp, mais Drizzt l'arrêta en posant sa main sur son bras.

— Laisse le halfelin dormir, suggéra le drow. Il serait peut-être préférable d'arriver à la porte de Luskan à la lueur plus discrète du crépuscule.

La requête de Drizzt troubla Bruenor pendant un moment seulement – jusqu'à ce qu'il scrute plus attentivement le visage maussade du drow et qu'il reconnaisse l'excitation dans ses yeux. Tous deux étaient devenus si proches au cours de toutes ces années d'amitié que Bruenor oubliait souvent le statut de paria de Drizzt. Plus ils s'éloigneraient de Dix-Cités, où Drizzt était connu, plus il serait jugé par la couleur de sa peau et la réputation de son peuple.

— Ouais, laisse-le dormir, concéda Bruenor. Je pourrais peut-être bien dormir encore un peu moi aussi !

Ils levèrent le camp tard dans la matinée et reprirent la route à un rythme tranquille, pour découvrir plus tard qu'ils avaient mal évalué la distance qui les séparait de la ville. Si bien qu'ils arrivèrent à la porte nord de la cité bien après le coucher du soleil, aux premières heures de la nuit.

La construction était aussi peu accueillante que la réputation

de Luskan. Une porte à un seul battant se dressait entre deux petites tours carrées, devant eux. Elle était cerclée de fer et solidement fermée. Une dizaine de têtes coiffées de fourrure dépassaient du parapet surplombant la porte et les compagnons sentirent qu'il y avait bien plus d'yeux encore qui les observaient, et probablement des arcs pointés sur eux, au sommet des tours plongé dans l'obscurité.

— Qui êtes-vous, vous qui êtes aux portes de Luskan ? demanda une voix, depuis l'autre côté du mur.

— Des voyageurs venus du nord, répondit Bruenor. Un groupe rompu de fatigue qu'a fait le long voyage depuis Dix-Cités, dans le Valbise !

— La porte a fermé au coucher du soleil, répliqua la voix. Allez-vous-en !

— Fils de gnoll sans poils, marmonna Bruenor. Il frappa sa hache sur ses mains comme s'il avait l'intention de démolir la porte avec cette arme.

Drizzt posa une main apaisante sur l'épaule du nain. Son ouïe sensible avait perçu le « clic » sec, caractéristique de la manivelle d'une arbalète.

C'est alors que Régis, de manière inattendue, prit le contrôle de la situation. Il remonta ses chausses qui avaient glissé sous l'enflure de son ventre, et glissant ses pouces dans sa ceinture, essaya d'avoir l'air de quelqu'un d'un tant soit peu important. Redressant les épaules, il se campa devant ses compagnons.

— Ton nom, mon brave ? demanda-t-il au soldat sur le mur.

— Je suis la sentinelle de nuit de la porte du nord. C'est tout ce que tu as besoin de savoir ! répondit-il d'un ton bourru. Et qui... ?

— Régis, citoyen d'honneur de Bryn Shander. Tu dois avoir entendu mon nom ou vu mes gravures.

Les compagnons entendirent des murmures, puis il y eut une pause.

— Nous avons vu l'ivoire sculpté et gravé d'un halfelin de Dix-Cités. Es-tu celui-ci ?

— Héros de la guerre des gobelins et maître dans l'art de la sculpture sur ivoire, déclara Régis en s'inclinant bien bas. Les porte-parole de Dix-Cités ne seront pas ravis d'apprendre que

j'ai été refoulé dans la nuit à la porte de notre partenaire commercial de prédilection.

Les murmures reprirent, puis un silence un peu plus long. Les quatre entendirent alors un grattement derrière la porte, une herse qu'on levait, comprit Régis, puis le bruit des pènes de la porte qui claquaient. Le halfelin tourna la tête vers ses amis surpris et sourit d'un air ironique.

— Diplomatie, mes frustes amis nains, s'esclaffa-t-il.

La porte s'entrouvrit et deux hommes sortirent, sans armes, mais sur leurs gardes. Il était tout à fait manifeste qu'ils étaient bien protégés, des soldats se tenaient en effet sur le mur. Des soldats à la mine sinistre se tenaient en rang serré le long des parapets, pointant leurs arbalètes en direction des étrangers dont ils surveillaient chaque mouvement.

— Je m'appelle Jierdan, déclara le plus trapu des deux hommes, même s'il était difficile de juger de sa taille exacte sous les nombreuses couches de fourrure qu'il portait.

— Et je suis la sentinelle, annonça l'autre. Montrez-moi ce que vous avez apporté comme marchandises.

— Des « marchandises » ? répéta Bruenor avec colère. Qui a parlé de marchandises ? (Il frappa de nouveau sa hache contre ses mains, et des piétinements nerveux se firent entendre venant d'en haut.) Ça ressemble à la lame d'un foutu marchand ?

Régis et Drizzt s'avancèrent tous deux pour calmer le nain, mais Wulfgar, aussi tendu que Bruenor, resta sur le côté, ses énormes bras croisés devant lui et son regard sombre planté dans les yeux du gardien impudent.

Les deux soldats reculèrent, sur la défensive, et la sentinelle de nuit reprit la parole, au bord de l'explosion de fureur cette fois.

— Citoyen d'honneur, pourquoi viens-tu à notre porte ? demanda-t-il froidement à Régis.

Régis passa devant Bruenor et se campa devant le soldat.

— Euh... pour une reconnaissance préliminaire du marché, lâcha-t-il, essayant de concocter une histoire au fur et à mesure. J'ai quelques sculptures particulièrement belles cette saison et je voulais m'assurer que tout, y compris le prix du scrimshaw,

serait fixé pour la vente.

Les deux soldats échangèrent des sourires entendus.

— Tu as fait un bien long voyage pour si peu, murmura sèchement la sentinelle. N'aurait-il pas été plus simple de descendre avec la caravane chargée de la marchandise ?

Régis se tortilla péniblement. Il se rendit compte que ces soldats avaient bien trop d'expérience pour se laisser berner par un tel stratagème. Luttant contre la raison, il s'apprêta à sortir le pendentif en rubis de sa chemise, sachant que ses pouvoirs hypnotiques pourraient convaincre le gardien de nuit de les laisser passer, mais appréhendant de montrer la pierre et d'ouvrir ainsi davantage la voie à l'assassin qu'il savait ne pas être loin derrière.

Jierdan sursauta soudain, toutefois, remarquant la silhouette qui se tenait à côté de Bruenor. La capuche de Drizzt Do'Urden s'était légèrement entrouverte, révélant la peau noire de son visage.

Presque comme s'il s'agissait d'un signal, la sentinelle de nuit se tendit aussi et, suivant l'exemple de son compagnon, comprit vite la raison de la réaction de Jierdan. À contrecœur, les quatre aventuriers posèrent la main sur leurs armes, prêts à engager un combat qu'ils ne souhaitaient pas.

Mais Jierdan dissipa la tension aussi vite qu'il l'avait fait monter. Il mit un bras en travers de la poitrine de la sentinelle pour la retenir et s'adressa ouvertement au drow.

— Drizzt Do'Urden ? demanda-t-il calmement, voulant confirmer l'identité qu'il avait déjà devinée.

Le drow hocha la tête, surpris d'être reconnu.

— Ton nom aussi est parvenu jusqu'à Luskan avec les légendes de Valbise, expliqua Jierdan. Pardonne notre surprise. (Il s'inclina profondément.) Nous ne voyons pas beaucoup de gens de ta race à nos portes.

Drizzt hocha de nouveau la tête, mais ne répondit pas, mal à l'aise face à cet intérêt inattendu. Jamais avant une sentinelle ne s'était préoccupée de lui demander son nom ou le motif de sa venue. Et le drow avait vite compris l'avantage d'éviter tout simplement d'entrer par les portes. Il préférait escalader silencieusement le mur d'une cité dans l'obscurité pour se

rendre dans les quartiers moins reluisants. Là, en compagnie des autres renégats, il avait au moins une chance de ne pas être remarqué dans les coins sombres. Son nom et ses actes de bravoure lui avaient-ils valu le respect, même à une telle distance de Dix-Cités ?

Bruenor se tourna vers Drizzt et lui fit un clin d'œil. Il s'était calmé en voyant qu'un étranger témoignait à son ami le respect qui lui était dû.

Mais Drizzt n'était pas convaincu. Il n'osait pas espérer une telle tournure des événements – cela le laissait trop vulnérable à des sentiments qu'il avait appris à dissimuler au prix d'une douloureuse lutte intérieure. Il préférait garder ses soupçons et sa méfiance comme il gardait la capuche sombre de son manteau. Curieux, il tendit toutefois l'oreille lorsque les deux soldats s'éloignèrent un peu pour s'entretenir en privé.

— Je me fiche de son nom, murmura la sentinelle de nuit à Jierdan. Aucun elfe drow ne passera ma porte !

— Tu t'égares, répliqua Jierdan vertement. Ce sont les héros de Dix-Cités. Le halfelin est bel et bien le citoyen d'honneur de Bryn Chander, le drow, un rôdeur à la réputation meurtrière, mais incontestablement honorable, et le nain – regarde la chope débordante d'écume sur son bouclier – est Bruenor Marteaudeguerre, chef de son clan dans le Val.

— Et le géant barbare ? demanda la sentinelle de nuit d'un ton sarcastique afin d'essayer de ne pas avoir l'air impressionnée, bien que sa nervosité le trahisse. Quel renégat peut-il bien être ?

Jierdan haussa les épaules.

— Sa stature, sa jeunesse et une maîtrise de soi étonnante chez un être aussi jeune... Je trouverais surprenant qu'il les accompagne, mais il pourrait bien être le jeune roi des tribus dont les conteurs ont parlé. Nous ne devrions pas refouler ces voyageurs ; cela pourrait nous coûter cher.

— Qu'est-ce que Luskan pourrait bien avoir à redouter des faibles colonies de Valbise ? dit sans conviction son compagnon.

— Il y a d'autres ports de commerce, répliqua Jierdan sur un ton cinglant. Toutes les batailles ne sont pas disputées au fil d'une épée. Les marchands n'apprécieraient pas de perdre le

scrimshaw des Dix-Cités, ni les armateurs dont les navires font escale chaque saison.

La sentinelle de nuit observa de nouveau les quatre étrangers. Il ne leur faisait absolument pas confiance, en dépit des grands discours de son compagnon et il ne les voulait pas dans sa cité. Mais il savait aussi que, si ses soupçons n'étaient pas fondés et qu'il faisait quelque chose risquant de compromettre le commerce du scrimshaw, son futur s'annonçait bien sombre. Les soldats de Luskan dépendaient des marchands. Et ces derniers n'étaient pas prêts à pardonner les erreurs susceptibles d'aplatir leurs bourses.

Il haussa les épaules, concédant sa défaite.

— Entrez alors, dit-il aux quatre compagnons. Longez le mur et descendez vers les docks. *Le Coutelas* est dans la ruelle juste avant, et vous y serez bien au chaud ! Drizzt observa la fière démarche de ses amis tandis qu'ils passaient la porte et il devina qu'ils avaient eux aussi saisi des bribes de la conversation. Bruenor confirma ce qu'il pensait une fois qu'ils se furent éloignés des tours de garde.

— Eh bien, elfe, dit le nain tout en pouffant de rire et en donnant un coup de coude à Drizzt. (Il était visiblement ravi.) Notre réputation va au-delà du Val et on a entendu parler de nous jusque dans ces contrées du sud. Qu'est-ce que t'en dis, hein ?

Drizzt haussa de nouveau les épaules et Bruenor se mit à rire, supposant que son ami était simplement gêné par sa renommée. Régis et Wulfgar se joignirent eux aussi à l'allégresse de Bruenor. Le grand gaillard gratifia le drow d'une bourrade amicale lorsqu'il passa devant lui pour ouvrir la marche.

Mais la gêne de Drizzt ne tenait pas que du simple embarras. Il avait remarqué le sourire moqueur de Jierdan lorsqu'ils étaient passés devant lui, un sourire qui trahissait autre chose que de l'admiration. Et s'il ne doutait pas un instant que certains des épisodes de la bataille avec l'armée de gobelins d'Akar Kessell étaient parvenus jusqu'à la cité des navigateurs, il trouvait toutefois curieux qu'un simple soldat en sut tellement à son sujet et au sujet de ses amis, alors que la sentinelle, qui avait

la responsabilité exclusive de déterminer qui entrait dans la cité, ne savait rien.

Les rues de Luskan étaient bordées de bâtisses à deux et trois étages, révélant l'angoisse des habitants qui avaient choisi de se blottir à l'abri de la haute muraille de la cité, loin des dangers toujours présents des sauvages contrées du nord. De temps en temps, une tour, un poste de garde, peut-être, ou alors le moyen pour un citoyen important ou une guilde d'afficher sa supériorité, surgissait de la ligne des toits. Une cité sur ses gardes, c'est ainsi que Luskan survivait, florissait même, à la dangereuse frontière, en cultivant farouchement une vigilance qui frôlait souvent l'obsession. C'était une cité d'ombres, et les quatre visiteurs ressentait vivement cette nuit-là les regards curieux et dangereux qui les observaient furtivement depuis chaque trou sombre lorsqu'ils passaient devant.

Les docks abritaient le quartier le plus dangereux de la ville, où les voleurs, les hors-la-loi et les mendiants pullulaient dans les ruelles étroites et les recoins sombres. Un brouillard perpétuel flottait, venu de la mer, donnant un aspect flou aux avenues déjà peu éclairées, les transformant en voies nimbées de mystère.

Telle était la ruelle où s'engagèrent les quatre amis, la dernière ruelle avant les quais eux-mêmes, une voie particulièrement décrépite, appelée rue de la Demi-Lune. Régis, Drizzt et Bruenor se rendirent compte immédiatement qu'ils étaient entrés dans un territoire pour les vagabonds et les ruffians, et ils mirent tous la main à leur arme. Wulfgar se déplaçait tranquillement et sans peur, sans toutefois être insensible à l'atmosphère menaçante. Il ne comprenait pas que le coin était particulièrement corrompu et il avait la volonté inébranlable d'aborder la civilisation avec l'esprit ouvert.

— On y est, dit Bruenor, indiquant un petit groupe, probablement des voleurs, rassemblé devant l'entrée d'une taverne.

L'enseigne usée par les éléments au-dessus de la porte indiquait *Le Coutelas*.

Régis déglutit, un amalgame inquiétant d'émotions s'éveillant en lui. Dans sa jeunesse, alors qu'il exerçait ses

activités de voleur à Portcalim, il avait fréquenté de nombreux endroits semblables à celui-ci. Et son appréhension était décuplée parce qu'il connaissait ce genre de lieux. L'attrait de l'interdit et des tractations négociées dans les recoins sombres d'une taverne pleine de dangers pouvait être aussi mortel que les couteaux que les ruffians dissimulaient sur eux.

— Vous tenez vraiment à rentrer ici ? demanda-t-il timidement à ses amis.

— Je ne veux pas entendre d'objections ! répliqua Bruenor d'un ton cinglant. Tu savais ce qui t'attendait lorsque tu nous as rejoints dans le Val. Arrête tout de suite tes jérémiades !

— Tu es bien protégé, intervint Drizzt pour reconforter Régis.

Avec la fougue de la jeunesse, Wulfgar alla même plus loin.

— Pourquoi nous chercheraient-ils noise ? Nous n'avons rien fait qui puisse déplaire, insista-t-il. (Puis il s'exclama bruyamment, défiant les ombres :) Ne crains rien, petit ami, mon marteau écartera le premier qui s'opposera à nous !

— La fierté de la jeunesse, grommela Bruenor, lui, Régis et Drizzt échangèrent des regards incrédules.

L'atmosphère du *Coutelas* allait de pair avec le délabrement et la populace qui caractérisaient le lieu à l'extérieur. La partie du bâtiment qui constituait la taverne consistait en une seule pièce. Un long comptoir faisait directement face à la porte. Un escalier partait d'un côté du bar et menait au premier étage de la bâtisse, escalier plus souvent emprunté par des femmes maquillées, trop parfumées et leurs compagnons du moment que par des clients de l'auberge. Les marins qui accostaient à Luskan ne se rendaient en ville que pour de courtes périodes, le temps de faire la fête et revenaient ensuite à la sécurité de leurs vaisseaux, s'ils étaient en mesure de le faire avant que l'inévitable sommeil de l'ivresse les laisse vulnérables.

Plus que toute autre chose, toutefois, la taverne du *Coutelas* assaillait tous les sens, une myriade de sons, d'images et d'odeurs rivalisaient entre eux. L'arôme de l'alcool, depuis la

bière forte jusqu'aux boissons plus rares et plus puissantes en passant par le vin bon marché, imprégnait chaque recoin. Les volutes de fumée émanant d'exotiques herbes à fumer, comme la brume à l'extérieur, brouillaient la réalité crue des images, les transformant en visions plus feutrées, cotonneuses semblables à des rêves.

Drizzt les mena vers une table inoccupée située à côté de la porte tandis que Bruenor se rendait au bar pour régler les arrangements de leur séjour. Wulfgar s'apprêtait à suivre le nain, mais Drizzt l'arrêta.

— Viens t'asseoir à la table, expliqua-t-il. Tu es bien trop agité pour régler l'affaire ; Bruenor le fera.

Wulfgar commença à protester, mais ne put finir.

— Allons, dit Régis d'un ton conciliant. Assieds-toi avec Drizzt et moi. Personne ne va chercher noise à un vieux nain coriace, mais les brutes qui nous entourent ne feraient qu'une bouchée d'un minuscule halfelin et d'un elfe maigrichon. Nous avons besoin de ta stature et de ta force pour détourner cette attention malvenue. Wulfgar redressa le menton en entendant ce compliment et s'avança vers la table avec assurance. Régis adressa un regard complice à Drizzt et emboîta le pas du géant.

— Tu vas apprendre beaucoup de choses pendant ce voyage, jeune ami, marmonna Drizzt, pas assez fort pour être entendu du jeune barbare. Si loin de chez toi.

Bruenor revint du bar, les bras chargés de quatre pichets d'hydromel et grommelant dans sa barbe.

— On ferait bien de conclure notre affaire vit'fait, dit-il à Drizzt, et reprendre la route. Le prix d'une chambre dans ce trou d'orque, c'est du vol pur et simple !

— Les chambres ne sont pas censées être occupées toute la nuit, releva Régis d'un ton narquois.

Mais Bruenor garda sa mine renfrognée.

— Bois donc, ordonna-t-il au drow. L'impasse des Rats n'est pas loin à pied, d'après la serveuse, et y se pourrait bien qu'on puisse établir contact cette nuit même.

Drizzt acquiesça d'un signe de tête et but l'hydromel à petites gorgées, n'en ayant pas vraiment envie, mais espérant que la convivialité d'un verre partagé détendrait le nain. Le drow avait

lui aussi hâte de quitter Luskan, car il craignait que sa propre identité – il serra un peu plus sa capuche dans la lueur tremblante de la torche qui éclairait la taverne – leur occasionne d'autres ennuis. Il s'inquiétait encore plus pour Wulfgar, jeune, fier, et sorti de son élément. Les barbares de Valbise, s'ils étaient impitoyables dans les batailles, avaient un profond sens de l'honneur, car les fondements de leur société reposaient entièrement sur des codes stricts et inflexibles. Drizzt craignait que Wulfgar soit une proie facile et se fasse duper par les fausses images et la trahison de la cité. Sur les routes des contrées sauvages, le marteau de Wulfgar garantirait plus ou moins sa sécurité, mais ici, il avait des chances de se retrouver pris dans des situations traîtresses où les lames étaient cachées, et où sa puissante arme et ses prouesses au combat lui seraient d'un piètre secours.

Wulfgar vida son pichet d'un trait, s'essuya la bouche et se leva.

— Allons-nous-en, dit-il à Bruenor. Qui cherchons-nous ?

— Assieds-toi et ferme ton clapet, mon garçon, le tança Bruenor, jetant un coup d'œil autour d'eux pour voir s'ils avaient attiré une attention malvenue. La tâche de cette nuit est pour le drow et moi, pas pour un grand gaillard comme toi ! Tu restes ici avec Ventre-à-Pattes, bouche cousue et le dos au mur !

Wulfgar, humilié, plia l'échine. Mais Drizzt était soulagé de constater que Bruenor était arrivé aux mêmes conclusions que lui concernant le jeune guerrier. Régis sauva encore une fois l'honneur de Wulfgar.

— Tu n'iras pas avec eux ! dit-il au barbare. Je n'ai aucune envie d'y aller, moi. Mais je n'oserais pas rester seul ici. Laisse donc Drizzt et Bruenor s'amuser dans une ruelle froide et nauséabonde. Nous, nous allons rester ici et profiter d'une soirée divertissante bien méritée !

Pour le remercier, Drizzt donna une petite tape amicale à Régis sous la table puis il se leva pour partir. Bruenor vida son pichet à longs traits et bondit de sa chaise.

— En route, donc, dit-il au drow. (Puis s'adressant à Wulfgar :) Veille sur le halfelin et méfie-toi des femmes ! Elles sont aussi vicieuses que des rats affamés et ta bourse est la seule

chose qu'elles veulent saisir !

Bruenor et Drizzt empruntèrent la première ruelle désertée une fois qu'ils eurent dépassé *Le Coutelas*. Le nain guettait avec nervosité à l'entrée de la ruelle tandis que Drizzt s'aventurait de quelques pas dans l'obscurité. Convaincu qu'il était bel et bien seul, le drow tira de sa bourse une petite statuette en onyx, méticuleusement sculptée en forme de félin à l'affût, et la posa par terre devant lui.

— Guenhwyvar, appela-t-il doucement. Viens, mon ombre.

Son appel s'envola par-dessus les plans, jusqu'au cœur astral de l'entité de la panthère. Le magnifique félin bougea dans son sommeil. De nombreux mois s'étaient écoulés depuis que son maître l'avait appelée, et la panthère souhaitait ardemment se remettre à son service.

Guenhwyvar traversa d'un bond la trame des plans en suivant une lueur tremblante qui ne pouvait être que l'appel du drow.

Puis la panthère se retrouva dans la ruelle, aux côtés de Drizzt, immédiatement sur le qui-vive dans ce lieu qui ne lui était pas familier.

— Nous nous dirigeons dans un filet dangereux, je le crains, expliqua Drizzt. J'ai besoin d'yeux là où les miens ne peuvent aller.

Sans attendre et sans un bruit, Guenhwyvar sauta sur un tas de gravats, puis sur les décombres d'une véranda, et enfin sur les toits. Satisfait et se sentant désormais bien plus en sécurité, Drizzt rejoignit Bruenor qui l'attendait.

— Ben, où est passé ce fichu félin ? demanda Bruenor.

Il ne put dissimuler une note de soulagement en constatant que Guenhwyvar n'était pas avec le drow. Presque tous les nains se méfiaient de la magie, à l'exception des enchantements placés sur les armes, et Bruenor n'avait aucune affection pour la panthère.

— Là où nous en avons le plus besoin, répondit laconiquement le drow. (Il commença à descendre la rue de la Demi-Lune.) Ne crains rien, puissant Bruenor, Guenhwyvar veille sur nous, même si nous ne pouvons pas lui rendre la pareille !

Le nain jeta des regards furtifs autour de lui d'un air nerveux. Des gouttes de sueur perlaient à la base de son casque à cornes. Il connaissait Drizzt depuis des années, mais la panthère l'avait toujours mis mal à l'aise.

Drizzt dissimula son sourire dans les plis de sa capuche.

Au fur et à mesure qu'ils se rapprochaient des docks ils constatèrent que toutes les ruelles qu'ils passaient, jonchées de gravats et d'ordures, se ressemblaient. Bruenor scrutait chaque zone d'ombre avec une méfiance particulièrement aiguë. Il ne voyait pas aussi bien que le drow la nuit, mais si ç'avait été le cas, il aurait peut-être serré encore plus fort le manche de sa hache.

Pourtant les deux compagnons n'étaient pas particulièrement inquiets. Ils n'avaient rien à voir avec les ivrognes qui titubaient dans ce genre de lieux la nuit, et ils ne représentaient pas des proies faciles pour les voleurs. Les nombreuses encoches sur la hache de Bruenor et le balancement des deux cimenterres qui pendaient à la ceinture du drow exerceraient un effet dissuasif sur la plupart des brigands.

Pris dans le dédale des rues et des ruelles, ils mirent longtemps à trouver l'impasse des Rats. À quelques pas des quais, parallèle à la mer, elle semblait impossible à traverser avec ce brouillard épais. De longs entrepôts bas bordaient la ruelle des deux côtés et des caisses et des boîtes défoncées l'encombrait, tant et si bien qu'à de nombreux endroits le passage déjà étroit se rétrécissait encore ne permettant qu'à une personne de passer de front.

— Charmant endroit pour une promenade par une nuit lugubre, déclara Bruenor sans ambages.

— Tu es sûr que c'est bien la ruelle ? demanda Drizzt, aussi peu ravi que le nain de déambuler dans ce quartier.

— D'après les explications du marchand de Dix-Cités, si une personne vivante peut me donner la carte, cette personne est Murmure. Et l'endroit où trouver Murmure est l'impasse des Rats... toujours l'impasse des Rats.

— Allons-y, alors, dit Drizzt. Mieux vaut conclure rapidement les sales affaires.

Bruenor ouvrit lentement la marche. Les deux compagnons

avaient à peine parcouru quelques mètres que le nain crut entendre le « clic » d'une arbalète. Il s'arrêta brusquement et se tourna vers Drizzt.

— Ils nous ont suivis, murmura-t-il.

— Dans la fenêtre condamnée par des planches au-dessus de nous, sur la droite, expliqua Drizzt, son exceptionnelle vision nocturne et son ouïe particulièrement développée ayant déjà discerné d'où venait le bruit. Une précaution, j'ose espérer. Peut-être le signe que ton contact est tout près.

— J'n'ai jamais appelé un bon présage une arbalète me visant la tête ! riposta le nain. Mais allons-y donc, et tiens-toi sur tes gardes. Cet endroit pue le danger !

Il se remit en marche en escaladant les gravats.

Un bruit de pas sur leur gauche leur indiqua qu'on les observait de ce côté-là également. Mais ils continuèrent toutefois, comprenant qu'ils n'auraient pas pu s'attendre à un scénario différent lorsqu'ils avaient quitté *Le Coutelas*. En dépassant un dernier amoncellement de planches cassées, ils virent une silhouette fine appuyée contre l'un des murs de la ruelle. Elle était engoncée dans une cape afin de se protéger de la froidure de la brume du soir.

Drizzt se pencha par-dessus l'épaule de Bruenor :

— C'est peut-être celui-là, murmura-t-il.

Le nain haussa les épaules et dit :

— Qui d'autre ? (Il fit encore un pas en avant, se planta devant la silhouette, pieds bien écartés et lui dit :) Je cherche un homme qui répond au nom de Murmure, annonça-t-il. Ça pourrait être toi ?

— Oui et non, fut la réponse.

La silhouette se tourna vers eux. La capuche dissimulait son visage.

— Tu joues à quoi ? s'écria Bruenor.

— Murmure, je suis, répondit la silhouette, laissant la capuche glisser un peu. Mais je ne suis sûrement pas un homme !

Ils pouvaient désormais clairement voir que la personne qui s'adressait à eux était bel et bien une femme ; une femme à l'allure sombre et mystérieuse à la longue chevelure noire et aux

yeux profonds, vifs, où se lisaient l'habitude et une bonne connaissance de la survie dans les rues.

3

Vie nocturne

Plus la nuit avançait, plus *Le Coutelas* s'animait. Des marins affluèrent, venus de leurs vaisseaux, et les autochtones ne perdirent pas de temps : ils mirent tout en œuvre afin de vider les bourses des visiteurs. Régis et Wulfgar ne bougèrent pas de leur table qui se trouvait un peu à l'écart, le barbare les yeux écarquillés de curiosité devant le spectacle qui s'offrait à lui, et le halfelin déterminé à observer en se tenant sur ses gardes.

Régis vit les ennuis arriver sous la forme d'une femme qui s'avança nonchalamment vers leur table. Il ne s'agissait pas d'une jeune femme à l'apparence négligée, ce qui était courant du côté des docks. Elle était au contraire vêtue d'une robe qui laissait voir tous les appas que la robe d'une dame se doit de cacher à la vue, et dissimulait, de manière aguicheuse, tous ses défauts physiques. L'attitude de Wulfgar confirma les craintes du halfelin : le menton du jeune barbare se trouvait presque au même niveau que la table.

— Bonsoir, mon grand, roucoula la femme en se glissant avec aisance sur la chaise à côté du jeune homme.

Wulfgar regarda Régis et se retint d'éclater de rire.

— Vous n'êtes pas de Luskan, continua la femme. Et vous n'avez pas non plus l'allure des marchands amarrés actuellement dans le port. D'où venez-vous ?

— Du nord, bégaya Wulfgar. Du Val... Valbise.

Régis n'avait pas vu autant de hardiesse chez une femme depuis l'époque où il vivait à Portcalim, et il sentit qu'il devait intervenir. Il y avait quelque chose de maléfique chez de telles

femmes, une lascivité perverse qui était par trop saisissante. Le fruit interdit trop facile à cueillir. Régis ressentit soudain le mal du pays en pensant à Portcalim. Wulfgar ne ferait pas le poids face aux ruses de cette créature.

— Nous sommes de pauvres voyageurs, expliqua Régis, en insistant sur « pauvre » afin de protéger son ami. Nous n'avons plus une pièce, mais des kilomètres encore à parcourir.

Wulfgar regarda son compagnon, quelque peu interloqué, ne comprenant pas très bien la raison de ce mensonge.

La femme scruta Wulfgar et passa sa langue sur ses lèvres.

— Dommage, grogna-t-elle. (Puis elle s'adressa à Régis :) Pas une seule pièce ?

Régis haussa les épaules en prenant un air désemparé.

— Vraiment dommage, répéta la femme, puis elle se leva pour partir.

Le visage de Wulfgar s'empourpra tandis qu'il commençait à comprendre les véritables raisons de cette rencontre inopinée.

Quelque chose vibra chez Régis également. Une nostalgie du passé, courir les quartiers de Portcalim lui saisit le cœur, annihilant chez lui toute capacité de résistance. Alors que la femme passait devant lui, il lui agrippa le coude.

— Pas de pièce, expliqua-t-il en voyant son regard étonné, mais ceci.

Il sortit le pendentif en rubis de son manteau et le laissa se balancer au bout de sa chaîne. Des étincelles se mirent immédiatement à briller dans les yeux avides de la femme et la pierre précieuse magique l'entraîna dans son balancement hypnotique. Elle se rassit, sur la chaise la plus proche de Régis cette fois, sans quitter des yeux les profondeurs du merveilleux rubis tournoyant.

Seul le trouble empêcha Wulfgar d'exploser de colère face à la trahison. Son regard vide ne reflétait pas la masse confuse de pensées et d'émotions qui se bouscuaient dans son esprit.

Régis remarqua bien l'expression du barbare, mais ne s'y arrêta pas. Il essayait toujours d'écarter les émotions négatives, comme, par exemple, la culpabilité. Il laisserait l'aube exposer sa ruse pour ce qu'elle était... cette pensée ne refroidit pas sa volonté de profiter de cette nuit.

— Le vent est froid la nuit, à Luskan, dit-il à la femme.

Elle posa la main sur son bras.

— Nous allons te trouver un lit bien chaud, ne crains rien.

Le sourire du halfelin fit presque disparaître ses oreilles.

Wulfgar se rattrapa de justesse pour ne pas tomber de sa chaise.

Bruenor recouvra rapidement ses esprits. Il ne voulait pas offenser Murmure, ou lui faire comprendre que sa surprise de se retrouver en face d'une femme lui donnait un certain avantage sur lui. Elle le comprit toutefois et son sourire ne fit que nourrir le trouble de Bruenor. Vendre des informations dans un lieu aussi dangereux que le quartier des docks de Luskan impliquait de constantes interactions avec des meurtriers et des voleurs, et cela même au sein de l'organisation d'un réseau de soutien complexe. C'était une activité qui exigeait qu'on se montre coriace. Parmi ceux qui avaient fait appel aux services de Murmure, très peu furent capables de dissimuler leur surprise en constatant qu'il s'agissait d'une femme, jeune et séduisante de surcroît.

Malgré son étonnement, le respect de Bruenor pour l'informateur n'en fut pas pour autant diminué. Car il avait entendu parler de la réputation de Murmure alors qu'il se trouvait à des centaines et des centaines de kilomètres. Elle avait réussi à rester en vie. Et cela faisait de cette femme un être hors du commun aux yeux du nain.

Drizt était bien moins surpris par une telle découverte. Dans les villes sombres des elfes drows, les femmes occupaient normalement des postes plus élevés que les hommes et étaient souvent bien plus dangereuses. Drizt comprenait l'avantage dont Murmure disposait sur ses clients masculins. Dans les sociétés des dangereuses contrées du nord, où les mâles dominaient, ces derniers avaient tendance à la sous-estimer.

Impatient de conclure son affaire et de reprendre la route, le nain indiqua sans détour le but de la rencontre.

— J'ai besoin d'une carte, dit-il, et on m'a dit que t'étais la

personne qui pouvait me la procurer.

— J'ai de nombreuses cartes en ma possession, répliqua froidement la femme.

— Une carte du Nord, précisa Bruenor. De la mer au désert et qui nomme correctement les lieux d'après les peuples qui y vivent !

Murmure hocha la tête.

— Le prix sera élevé, mon bon nain, dit-elle, les yeux brillant à la seule pensée de l'or.

Bruenor lui lança une petite bourse pleine de pierres précieuses.

— Ça devrait payer tes efforts, grommela-t-il.

Il n'aimait jamais se défaire de son argent.

Murmure vida le contenu dans sa main et examina les pierres non taillées de près. Elle hocha la tête en les glissant de nouveau dans la bourse, consciente de leur considérable valeur.

— Minute ! s'étrangla presque Bruenor alors qu'elle commençait à attacher la bourse à sa ceinture. T'auras aucune de mes pierres tant que j'n'ai pas vu la carte !

— Naturellement, répliqua la femme avec un sourire désarmant. Attendez ici. Je serai de retour dans un court moment avec la carte que vous souhaitez.

Elle rendit la bourse à Bruenor en la lui lançant et tourna soudain les talons. Sa cape claqua au vent et fit tourbillonner une bouffée de brouillard. Dans l'agitation soudaine, un éclair de lumière fusa, et la femme disparut.

Bruenor sauta en arrière et serra plus fort le manche de sa hache.

— C'est quoi cette espèce de sorcellerie traîtresse ? s'exclama-t-il.

Drizzt, peu impressionné, posa une main sur l'épaule du nain.

— Du calme, puissant nain, dit-il. Une petite ruse, rien de plus, pour dissimuler sa fuite dans le brouillard et l'éblouissement de l'éclair. (Il pointa du doigt une petite pile de planches.) Dans cet égout.

Bruenor suivit du regard la direction indiquée. Le bord d'un trou béant était à peine visible. Sa barrière reposait contre le

mur de l'entrepôt quelques mètres plus loin dans la venelle.

— Tu connais cette engeance mieux que moi, elfe, déclara le nain, décontenancé par son manque d'expérience pour ce qui était de faire face aux ruffians qui peuplaient les rues d'une cité. Est-ce que ça veut dire qu'elle souhaite conclure un marché honnête ou est-ce qu'on attend, assis ici, qu'elles nous envoient ses chiens de voleurs nous dépouiller ?

— Non aux deux questions, répondit Drizzt. Murmure ne serait plus en vie si elle prenait au piège des clients pour les voleurs. Mais je n'irais pas jusqu'à dire que je m'attends qu'un arrangement conclu avec elle soit particulièrement équitable.

Bruenor remarqua que Drizzt avait dégainé l'un de ses cimenterres pendant qu'il parlait.

— Pas un piège, hein ? demanda encore une fois le nain, en montrant l'arme prête à entrer en action.

— Pas un piège des siens, non, répliqua Drizzt. Mais les ombres peuvent dissimuler beaucoup d'autres regards.

Wulfgar n'était pas le seul à regarder le halfelin et la femme.

Les ruffians sans vergogne du quartier des docks de Luskan s'amusaient souvent à tourmenter des créatures moins imposantes physiquement, et les halfelins comptaient parmi leurs cibles préférées. Ce soir-là, un énorme gaillard aux sourcils broussailleux, et aux poils de barbe couverts de la mousse qui débordait de sa chope toujours pleine, dominait la conversation. Il se vantait d'invraisemblables exploits et menaçait tout le monde d'une volée de coups si le flot de bière tarissait un tant soit peu.

Tous ceux qui se trouvaient autour, des hommes qui le connaissaient ou avaient entendu parler de lui, hochaient la tête, approuvant chacun des mots qui sortait de sa bouche avec enthousiasme. Ils l'élevaient sur un piédestal afin de tromper la peur qu'il leur inspirait. Mais l'ego du gros lard avait besoin de plus que cela : intimider une nouvelle victime. Il parcourut la taverne du regard, et s'arrêta naturellement sur Régis et son costaud, mais manifestement jeune, ami. Le spectacle d'un

halfelin faisant les yeux doux à la dame la plus chère du *Coutelas* offrait une occasion trop belle au gros lard, et il n'allait pas la laisser passer.

— Dis-moi, jolie dame, bava-t-il, postillonnant de la bière à chaque mot. Tu crois que c'est une moitié d'homme comme lui qui va t'emmener au septième ciel ?

La foule qui se pressait autour du bar et qui ne pensait qu'à rester dans les faveurs du gros lard explosa de rires quelque peu forcés.

La femme avait déjà eu affaire à cet homme et en avait vu d'autres s'écrouler douloureusement à ses pieds. Elle lui jeta un regard inquiet, mais resta captive du magnétisme du pendentif en rubis. Régis, toutefois, se tourna immédiatement vers l'endroit d'où il craignait que le grabuge parte : de l'autre côté de la table, en direction de Wulfgar.

Il put constater que son inquiétude était justifiée. Le fier barbare serrait si fort le bord de la table que ses phalanges avaient blanchi. Et l'éclat furibond de son regard indiqua à Régis qu'il était sur le point d'exploser.

— Ne fais pas attention à ces railleries ! insista Régis. Cela ne vaut pas une minute de ton temps !

La tension de Wulfgar ne faiblit pas d'un pouce. Il ne quittait pas son adversaire des yeux. Il pouvait choisir de ne pas tenir compte des insultes de la grosse brute, même celles qui attaquaient Régis et la femme, mais Wulfgar comprenait ce qui dictait ces insultes. En s'en prenant à ses amis moins forts, la brute épaisse lui lançait un défi. *Combien sont tombés, victimes de ce gros porc ?* se demanda-t-il. *Le moment est peut-être venu d'apprendre un peu d'humilité à ce gros lard.*

Voyant qu'un peu d'action s'annonçait, la grotesque brute fit quelques pas de plus vers eux.

— Allez, bouge-toi un peu, minus, exigea-t-il en poussant Régis sur le côté.

Régis passa rapidement en revue les clients de la taverne. Il devait sûrement y en avoir un bon nombre qui interviendrait pour se rallier à sa cause et se mesurer au gros bras et à ses acolytes odieux. Il y avait même un membre de la garde officielle de la cité, un groupe hautement respecté dans chaque

quartier de Luskan.

Régis cessa l'espace d'un instant de parcourir la salle du regard et il observa le soldat. La présence de cet homme dans un crachoir infesté de vermine comme *Le Coutelas* était vraiment incongrue. En outre, la curiosité de Régis fut attisée car il l'avait reconnu. Il s'agissait de Jierdan, la sentinelle qui avait identifié Drizzt à la porte et qui les avait fait entrer dans la cité quelques heures auparavant.

Le bouffi fit un pas de plus vers eux et Régis n'eut pas le temps de réfléchir aux conséquences.

Mains sur les hanches, l'énorme tas le toisa. Régis sentit son cœur s'emballer. Le sang se mit à courir dans ses veines, comme chaque fois lors de confrontations de ce type. Et maintenant, comme autrefois à Portcalim, il avait bien l'intention de trouver le moyen de fuir.

Mais sa confiance s'évanouit lorsqu'il se rappela son compagnon.

Wulfgar avait moins d'expérience, et Régis aurait eu tôt fait de dire, « moins de sagesse » ! Le jeune barbare ne s'abstiendrait pas de relever le défi. Ses longues jambes lui permirent de sauter par-dessus la table en un seul bond et il se retrouva entre la brute épaisse et Régis. Il rendit son regard menaçant au bouffi avec tout autant d'intensité.

Ce dernier jeta un coup d'œil à ses amis, massés devant le bar, se rendant tout à fait compte que le sens de l'honneur mal placé de son jeune et fier adversaire l'empêcherait de porter le premier coup.

— Hé, hé, regardez-moi ça, ricana-t-il, les lèvres retroussées, en bavant d'anticipation, on dirait que le jeunot a son mot à dire.

Il se mit à tourner lentement le dos à Wulfgar, puis se rua soudain cherchant à saisir la gorge du barbare, s'attendant que cette feinte prenne Wulfgar par surprise.

Mais s'il ne connaissait pas bien les habitudes des tavernes, Wulfgar avait le sens du combat. Il s'était entraîné avec Drizzt Do'Urden, un guerrier vigilant, toujours aux aguets, et il avait atteint la plénitude de sa force de jeune guerrier. Avant que les mains de la brute puissent même s'approcher de sa gorge,

Wulfgar avait plaqué un de ses immenses battoirs sur le visage de son adversaire et avait saisi son entrejambe de l'autre.

La brute, hébétée, se retrouva soulevée dans les airs.

Pendant un moment, l'assistance fut trop stupéfaite pour réagir, Régis mis à part, qui couvrit son propre visage à l'expression incrédule d'une main et se glissa sous la table sans se faire remarquer.

La brute pesait plus que trois hommes de taille moyenne, mais le jeune barbare la souleva facilement au-dessus de ses deux mètres dix et même plus haut, le portant à bout de bras.

Hurlant sa rage impuissante, l'homme ordonna à ses partisans d'attaquer. Wulfgar observa patiemment, attendant le premier assaut.

La foule tout entière sembla se déchaîner au même moment. Gardant son calme, le combattant entraîné chercha un groupe sur qui lancer sa charge. Il repéra trois hommes sur qui il lança son boulet humain. Ils affichèrent des expressions horrifiées juste avant que l'amas de graisse roule sur eux et les projette en arrière. Leur élan conjugué fracassa ensuite toute une partie du bar, repoussant le malheureux aubergiste et le précipitant la tête la première dans les étagères qui abritaient les vins les plus fins.

L'amusement de Wulfgar fut de courte durée car d'autres brutes eurent tôt fait de lui tomber dessus. Il se planta résolument sur ses talons, déterminé à ne pas perdre son équilibre et assena de violents coups de poing à gauche et à droite, frappant ses ennemis les uns après les autres et les propulsant à l'autre bout de la salle.

Des bagarres éclatèrent dans l'ensemble de la taverne. Des hommes qu'on n'aurait pas pu faire bouger si un meurtre avait été commis sous leurs yeux se sautèrent à la gorge, saisis d'une rage folle devant l'épouvantable spectacle de la vinasse renversée et du bar démoli.

La bagarre générale ne troubla que quelques partisans de la brute. Ils attaquèrent Wulfgar, vague après vague. Il tenait bon, car aucun d'entre eux ne parvenait à l'arrêter suffisamment longtemps avant que leurs renforts se joignent à la mêlée. Pourtant, le barbare prenait des coups aussi souvent qu'il en

donnait. Il les encaissait stoïquement. Sa fierté lui interdisait de ressentir la douleur et sa ténacité au combat ne lui permettait pas d'admettre la défaite.

Depuis son nouveau poste sous la table, Régis observait l'action tout en sirotant son verre. Les serveuses elles-mêmes s'y étaient mises : elles étaient perchées sur le dos d'un quelconque malheureux combattant, ou gravaient des motifs compliqués sur les visages des hommes à l'aide de leurs ongles. En fait, Régis se rendit bientôt compte que la seule autre personne dans la taverne qui n'avait pas pris part à la rixe, excepté ceux qui avaient perdu connaissance, était Jierdan. Le soldat était tranquillement assis sur sa chaise, ne se préoccupant pas de la bagarre qui se déroulait autour de lui et n'avait d'yeux, semblait-il, que pour les prouesses de Wulfgar.

Ce fait troubla le halfelin, mais il se rendit compte qu'il n'avait, une fois de plus, pas le temps de réfléchir au curieux comportement du soldat. Régis savait depuis le début qu'il devrait sortir son géant d'ami de ce pétrin et ses yeux vifs venaient de percevoir l'éclat prévisible de l'acier. Un ruffian situé dans la file derrière les adversaires directs de Wulfgar avait sorti une lame.

— Nom d'un chien ! marmonna Régis en posant son verre et en sortant sa masse d'un pli de son manteau.

De tels événements lui laissaient toujours un mauvais goût dans la bouche.

Wulfgar jeta ses deux adversaires sur le côté, ouvrant un passage à l'homme au couteau. Il chargea, les yeux levés et rivés dans ceux du grand barbare. Il ne remarqua même pas Régis qui surgit d'entre les longues jambes de Wulfgar en brandissant sa petite masse prête à frapper. Elle s'abattit sur le genou de l'homme, fracassant la rotule, et l'expédia plus loin, lame en avant, sur Wulfgar.

Au dernier moment, celui-ci fit un pas de côté pour éviter l'impact et saisit la main de l'assaillant. Pris dans l'élan qui le fit rouler, le barbare bouscula la table et percuta violemment le mur. Wulfgar écrasa les doigts de l'assaillant sur la garde du couteau d'une pression de la main, tout en saisissant son visage de l'autre main et en le soulevant du sol. En appelant à Tempus,

le dieu des batailles, le barbare, enragé à la vue de l'arme, précipita violemment la tête de l'homme à travers les planches en bois du mur et le laissa, suspendu, les pieds à trente bons centimètres du sol.

Une action impressionnante, mais qui fit perdre du temps à Wulfgar. Lorsqu'il se retourna vers le bar, il fut enseveli sous une volée de poings et de coups de pieds assenés par plusieurs assaillants.

— La v'là, murmura Bruenor à Drizzt lorsqu'il vit Murmure revenir.

Les sens exacerbés du drow l'avaient déjà averti de l'arrivée de la femme bien avant que le nain s'en soit rendu compte. Murmure n'était partie qu'une demi-heure à peine. Mais le temps avait paru beaucoup plus long aux deux amis dans cette venelle dangereuse, car ils se sentaient à la merci des tirs d'arbalète et des brutes qui rôdaient autour d'eux.

Murmure sautilla tranquillement vers eux.

— Voilà la carte que tu souhaites, dit-elle à Bruenor, montrant un parchemin roulé.

— Laisse-moi voir, alors, réclama le nain, en s'avancant.

La femme eut un mouvement de recul et serra le parchemin contre elle.

— Le prix est plus élevé, déclara-t-elle d'un ton catégorique. Dix fois ce que vous avez déjà proposé.

Le regard dangereusement glacial de Bruenor ne l'ébranla pas.

— Tu n'as pas le choix, siffla-t-elle. Tu ne trouveras personne d'autre qui pourra te procurer cette carte. Paie le prix et qu'on n'en parle plus !

— Une minute, dit soudain Bruenor avec calme. Mon ami a son mot à dire dans cette affaire.

Drizzt et lui s'éloignèrent de quelques pas pour parler.

— Elle a découvert qui nous sommes, expliqua le drow, alors même que Bruenor était arrivé à la même conclusion. Et combien nous pouvons payer.

— C'est la carte ? demanda Bruenor.

Drizzt hocha de la tête.

— Elle n'a aucune raison de croire qu'elle court le moindre danger, pas ici. As-tu l'argent ?

— Ouais, dit le nain, mais la route est encore longue et je crains qu'on ait besoin de ce que j'ai et plus encore.

— C'est donc tout vu, répliqua Drizzt. (Bruenor reconnut la lueur ardente qui traversa les yeux lavande du drow.) Lorsque nous avons établi le premier contact avec cette femme, nous avons conclu un marché équitable, continua-t-il. Un marché que nous honorerons.

Bruenor comprit et approuva. Il sentit le picotement de l'anticipation s'éveiller dans son sang. Il se tourna vers la femme et remarqua immédiatement que, au lieu du parchemin, c'était une dague qu'elle tenait désormais. Elle semblait comprendre à qui elle avait affaire.

Drizzt remarqua lui aussi le reflet métallique et s'éloigna un peu de Bruenor en essayant de ne pas avoir l'air menaçant. Il souhaitait en fait avoir un meilleur angle de vue sur les fentes suspectes qu'il avait remarquées dans le mur : des fentes qui pouvaient marquer les contours d'une porte secrète.

Bruenor s'approcha de la femme, les bras tendus devant lui, les mains vides.

— Si c'est le prix, grommela-t-il, nous n'avons donc pas le choix, sinon payer. Mais je veux voir la carte d'abord !

Sachant qu'elle pourrait enfonce sa dague dans l'œil du nain avant qu'il ait le temps de saisir une arme, Murmure relâcha son attention et glissa la main sous son manteau pour y chercher le parchemin.

Mais elle avait sous-estimé son adversaire.

Bruenor contracta ses courtes jambes et il sauta assez haut pour donner un violent coup de casque dans le visage de la femme. Le nez de celle-ci éclata et sa tête heurta le mur. Il s'empara de la carte et laissa tomber la bourse de pierres précieuses avec laquelle le marché avait été conclu sur la forme inerte de Murmure tout en marmonnant entre ses dents :

— Comme convenu.

Drizzt avait réagi lui aussi. Dès que le nain avait bougé, il en

avait appelé à la magie innée de son héritage pour invoquer une sphère de ténèbres devant la fenêtre derrière laquelle se tenaient les tireurs d'arbalète. Aucun carreau ne partit, mais les exclamations furieuses des deux archers résonnèrent dans toute la venelle.

Puis les fentes dans le mur s'ouvrirent, comme Drizzt s'y attendait, et la seconde ligne de défense de Murmure surgit. Le drow était prêt, ses cimenterres au clair. Les lames étincelèrent, les côtés émoussés seulement, mais avec suffisamment de précision pour désarmer le gremlin solidement bâti qui apparut. Puis ils repartirent en giflant le visage de l'homme. Alors, dans le même mouvement fluide, Drizzt imprima un nouvel angle à ses cimenterres, afin de frapper les tempes de l'homme avec les pommeaux. Le temps pour Bruenor de se retourner avec la carte, la voie était libre.

Bruenor contempla l'œuvre du drow avec une réelle admiration.

Puis un carreau d'arbalète fit une marque dans le mur, à deux centimètres de sa tête.

— Il est temps de partir, observa Drizzt.

— La sortie sera bloquée ou je ne suis qu'un gnome barbu, dit Bruenor alors qu'ils approchaient de la sortie de la venelle.

Un rugissement dans le bâtiment situé à côté d'eux, suivi de hurlements terrifiés, les réconforta quelque peu.

— Guenhwyvar, annonça Drizzt tandis que deux hommes enveloppés dans des manteaux firent irruption devant eux et détalèrent dans la rue sans jeter un regard en arrière.

— Pour sûr, j'avais complètement oublié ce félin ! s'écria Bruenor.

— Sois heureux que la mémoire de Guenhwyvar soit meilleure que la tienne, dit Drizzt en riant, et en dépit de son aversion pour la panthère, Bruenor rit avec lui.

Ils s'arrêtèrent au bout de la venelle et parcoururent la rue du regard. Il n'y avait aucun signe inquiétant, même si l'épais brouillard fournissait une bonne couverture pour une embuscade possible.

— Va doucement, suggéra Bruenor. On se fera moins remarquer.

Drizzt serait tombé d'accord avec lui, si une seconde querelle n'était pas partie de quelque part un peu plus bas dans la venelle et si une poutre ne s'était pas écrasée entre eux deux.

— Faut y aller ! dit Drizzt avec un peu plus d'ardeur.

Bruenor n'avait pas besoin d'autres encouragements : ses petites jambes moulinaient à toute vitesse.

Ils se fauilèrent à travers le labyrinthe infesté de rats de Luskan. Drizzt glissait gracieusement par-dessus les décombres qui leur faisaient obstacle et Bruenor fonçait tout simplement dedans pour les traverser. Pour l'heure, assurés qu'ils n'étaient pas poursuivis, ils ralentirent et adoptèrent un rythme tranquille.

La blancheur d'un sourire apparut à travers la barbe rousse du nain tandis qu'il regardait par-dessus son épaule d'un air satisfait. Mais lorsqu'il se retourna pour scruter la route devant lui, il fit un geste brusque pour saisir sa hache.

Il se trouvait face à face avec la panthère magique.

Drizzt fut incapable de retenir son rire.

— Renvoie cette chose ! exigea Bruenor.

— Veille à tes manières, bon nain, rétorqua le drow. N'oublie pas que Guenhwyvar nous a ouvert la voie qui nous a permis de nous échapper.

— Renvoie-la ! demanda encore Bruenor, prêt à frapper.

Drizzt caressa le cou musclé du puissant félin.

— Ne fais pas attention à ce qu'il raconte, amie, dit-il à la panthère. Un nain ne peut pas apprécier les subtilités de la magie !

— Bah ! répondit Bruenor d'un ton hargneux.

Il respira un peu mieux en voyant que Drizzt rangeait la statuette d'onyx dans sa bourse et renvoyait le félin.

Les deux compères tombèrent sur la rue de la Demi-Lune peu de temps après, faisant une halte dans une dernière venelle afin de s'assurer qu'il n'y avait pas de signes d'embuscade. Ils surent tout de suite qu'il y avait eu du grabuge, car plusieurs hommes blessés titubaient au sortir de la ruelle ou étaient portés par d'autres.

Puis ils virent *Le Coutelas* et deux silhouettes familières assises devant la taverne, dans la rue.

— Qu'est-ce que vous faites ici ? demanda Bruenor tandis qu'ils approchaient.

— Il semblerait que notre grand ami réponde aux insultes par des coups de poing, répondit Régis qui n'avait pas été touché pendant la bagarre. Wulfgar, quant à lui, avait le visage gonflé et tuméfié, et il pouvait à peine ouvrir un œil. Du sang séché, dont le sien, maculait ses poings et ses vêtements.

Drizzt et Bruenor échangèrent un regard, assez peu surpris.

— Et nos chambres, grommela Bruenor.

Régis secoua la tête.

— Ça m'étonnerait.

— Et mes pièces ?

Le halfelin secoua de nouveau la tête.

— Bah, grogna Bruenor, et il s'éloigna d'un pas lourd en direction de l'entrée du *Coutelas*.

— Je ne..., commença Régis, mais il s'interrompit et haussa les épaules, décidant de laisser Bruenor constater par lui-même les dégâts.

Le choc de Bruenor fut total lorsqu'il ouvrit la porte de la taverne. Des tables, des verres cassés et des clients évanouis gisaient sur le sol. L'aubergiste était affalé sur une partie du bar démolé et une serveuse enveloppait sa tête ensanglantée dans des bandages. L'homme que Wulfgar avait planté dans le mur pendait toujours mollement par l'arrière de la tête. Il gémissait doucement, et Bruenor ne put s'empêcher de rire en voyant l'œuvre du puissant barbare. De temps à autre, l'une des serveuses passait devant l'homme en poursuivant le ménage et lui donnait une petite poussée pour s'amuser à le voir se balancer.

— Du bon argent gaspillé, remarqua Bruenor, et il ressortit avant que l'aubergiste le remarque et lance les serveuses après lui.

» Une sacrée rixe ! s'écria-t-il à l'adresse de Drizzt lorsqu'il retrouva ses compagnons. Tout le monde était de la partie ?

— Tous, sauf un, répondit Régis. Un soldat.

— Un soldat de Luskan, ici ? demanda Drizzt, surpris.

Régis hocha la tête en signe d'acquiescement.

— Et ce qui est encore plus curieux, ajouta-t-il : c'était le

même garde, Jierdan, qui nous a laissé entrer dans la cité.

Drizzt et Bruenor échangèrent des regards inquiets.

— On a des tueurs à nos trousses, une auberge démolie devant nous, et un soldat qui se préoccupe un peu trop de nous, résuma Bruenor.

— Il est temps de partir, répliqua Drizzt pour la troisième fois. (Wulfgar le regarda avec incrédulité.) Combien d'homme as-tu mis hors jeu ce soir ? lui demanda-t-il pour lui faire prendre conscience de l'imminence du danger. Et combien d'entre eux baveraient d'envie à l'idée de te planter une lame dans le dos ?

— Et puis, ajouta Régis avant que Wulfgar puisse répondre, je n'ai aucune envie de partager un lit dans une venelle infestée de rats !

— Direction la porte, alors, dit Bruenor.

Drizzt secoua la tête.

— Pas avec un garde qui s'intéresse autant à nous. Par-dessus le mur d'enceinte, et ne nous faisons surtout pas remarquer.

Une heure plus tard, ils trottaient allégrement sur la grande plaine, sentant de nouveau le vent maintenant qu'il n'était pas arrêté par les murs de Luskan.

Régis résuma leurs pensées en disant :

— Notre première nuit dans notre première cité et nous avons trahi des tueurs, combattu et vaincu une bande de gredins et attiré l'attention du garde de la cité. Un début qui promet pour notre voyage !

— Ouais, mais on a ça ! s'exclama Bruenor, exultant presque à l'idée de trouver sa terre natale maintenant que le premier obstacle, la carte, avait été surmonté.

Si seulement lui ou ses amis avaient pu savoir que la carte qu'il serrait avec tant de bonheur détaillait plusieurs régions extrêmement dangereuses ; une en particulier où les limites des quatre amis seraient mises à rude épreuve... et même bien plus que leurs limites.

4

L'invocation

Une extraordinaire construction marquait le cœur de la Cité des Navigateurs, un bâtiment étrange dont émanait une puissante aura de magie. Différente de toute autre structure dans l'ensemble des Royaumes Oubliés, la Tour des Arcanes avait littéralement l'apparence d'un arbre de pierre. Elle s'enorgueillissait de cinq tours majestueuses, la plus haute étant la tour centrale. Les quatre autres, de hauteur égale, s'élançaient du tronc principal en un gracieux arc de chêne. On ne pouvait apercevoir nulle part la main d'un maçon ; il était évident pour tout observateur averti que c'était la magie et non un labeur manuel qui avait engendré cette œuvre d'art.

L'Archimage, Maître incontesté de la Tour des Arcanes, résidait dans la tour centrale, tandis que les quatre autres étaient habitées par les mages les plus proches dans la lignée de succession. Chacune de ces tours moins importantes, représentant les quatre points cardinaux, dominait un côté du tronc, et la responsabilité de surveiller et d'influencer les événements dans la direction dont il avait la charge incombait à son mage respectif. Le mage à l'ouest du tronc passait par conséquent ses journées à observer la mer, les navires marchands et les pirates qui mouillaient dans le port de Luskan.

Ce jour-là, une conversation dans la Tour Nord aurait certainement intéressé les compagnons de Dix-Cités.

— Tu as fait du bon travail, Jierdan, dit Sydney, une magicienne plus jeune et moins importante de la Tour des Arcanes, mais affichant suffisamment de potentiel pour avoir

gagné un apprentissage avec l'un des plus puissants mages de la guilde.

Sydney, qui n'était pas une jolie femme, se préoccupait peu de l'apparence physique. Elle consacrait plutôt son énergie à son implacable quête de puissance. Elle avait passé l'essentiel de ses vingt-cinq ans concentrée sur un seul objectif : le titre de magicienne. Et sa détermination et son assurance tranquille laissaient peu de doute à ceux qui l'entouraient quant à son aptitude à l'atteindre.

Jierdan accepta la louange d'un hochement de tête entendu, même s'il avait conscience de son caractère condescendant.

— Je n'ai fait que suivre des instructions, répliqua-t-il en adoptant un ton d'humilité et en jetant un coup d'œil à l'homme frêle vêtu de robes marbrées, qui se tenait devant l'unique fenêtre de la pièce, le regard perdu au loin.

— Pourquoi viendraient-ils ici ? murmura le mage comme pour lui-même. Il se tourna vers les autres et ils reculèrent instinctivement devant son regard intense.

Il s'agissait de Dendybar le Marbré, maître de la Tour Nord, et si, de loin, il donnait une impression de faiblesse, un examen plus approfondi révélait une puissance qui était bien plus impressionnante que des muscles saillants. Et sa réputation bien méritée d'attacher un prix bien moins élevé à la vie qu'à la poursuite du savoir intimidait la plupart de ceux qui se trouvaient en sa présence.

— Les voyageurs ont-ils donné la raison de leur venue ici ?

— Aucune qui soit digne de foi, répondit doucement Jierdan. Le halfelin a parlé d'aller voir un peu ce qui se passait sur le marché, mais je...

— Peu vraisemblable, interrompit Dendybar, s'adressant plus à lui-même qu'à ses interlocuteurs. Ces quatre-là calculent plus leurs actes que de simples marchands.

Sydney pressa Jierdan, cherchant à conserver son statut privilégié avec le maître de la Tour Nord.

— Où sont-ils maintenant ? demanda-t-elle avec hauteur.

Jierdan n'osa pas la défier devant Dendybar.

— Sur les docks... quelque part, dit-il en haussant les épaules.

— Tu ne sais pas ? siffla la jeune magicienne.

— Ils devaient descendre au *Coutelas*, répliqua Jierdan sèchement. Mais la rixe les a mis à la rue.

— Et tu aurais dû les suivre ! insista Sydney qui ne voulait pas laisser la sentinelle s'en tirer à si bon compte.

— Un soldat de la cité sait à quel point il est stupide de déambuler seul sur les quais la nuit, s'écria Jierdan avec véhémence. Peu importe où ils se trouvent pour l'instant. J'ai fait surveiller les portes et les quais. Ils ne peuvent pas quitter Luskan sans que je le sache !

— Je veux qu'on les retrouve ! ordonna Sydney, mais Dendybar la fit taire.

— Continue à les faire surveiller, dit-il à Jierdan. Ils ne doivent pas quitter la cité sans que moi je le sache. Vous pouvez disposer. Revenez me voir lorsque vous aurez quelque chose à m'apprendre.

Jierdan acquiesça et tourna les talons. Il jeta un dernier regard irrité à sa rivale en passant devant elle afin de gagner les bonnes grâces du mage marbré. Il n'était qu'un soldat, pas une jeune magicienne comme Sydney, mais à Luskan, où la Tour des Arcanes était la vraie force secrète régissant tous les rouages du pouvoir dans la cité, il était de bon ton pour un soldat de se gagner la faveur d'un mage. Les capitaines de la garde ne gagnaient leurs fonctions et leurs privilèges qu'avec l'aval de la Tour des Arcanes.

— Nous ne pouvons pas les laisser se déplacer en toute liberté, insista Sydney lorsque la porte se fut refermée sur le soldat.

— Ils ne peuvent pas causer de problèmes pour l'instant, répliqua Dendybar. Même si le drow a l'artefact avec lui, il lui faudra des années pour comprendre son potentiel. Patience, mon amie, j'ai les moyens d'apprendre ce que nous avons besoin de savoir. Les pièces du puzzle s'imbriqueront parfaitement les unes dans les autres avant longtemps.

— Cela me fait mal de penser qu'un tel pouvoir est si près d'être à notre portée, soupira la fougueuse jeune magicienne. Et qu'il se trouve entre les mains d'un novice !

— Patience, répéta le maître de la Tour Nord.

Sydney finit d'allumer l'anneau de bougies qui marquait le périmètre de la chambre spéciale et avança lentement vers le brasero solitaire posé sur son trépied de fer, juste à l'extérieur du cercle magique inscrit sur le sol. La déception l'envahissait de savoir que, une fois que le brasero s'enflammerait lui aussi, il lui demanderait de partir. Savourant chaque moment passé dans cette chambre rarement ouverte, tenue par beaucoup comme la chambre d'invocation la plus remarquable de toutes les contrées du nord. Sydney avait supplié de nombreuses fois de pouvoir rester et assister à l'invocation.

Mais Dendybar ne l'autorisait jamais. Il lui expliquait que ses inévitables questions l'empêcheraient de se concentrer. Et lorsqu'il s'agissait de négocier avec les enfers, les distractions se révélaient généralement fatales.

Dendybar était assis en tailleur à l'intérieur du cercle magique. Il se plongea dans une profonde transe méditative en psalmodiant des incantations et resta indifférent aux gestes de Sydney tandis qu'elle complétait les préparatifs. Tous ses sens étaient tournés vers l'intérieur, il scrutait sa propre essence afin de s'assurer qu'il était parfaitement préparé à une telle tâche. Il n'avait laissé qu'une fenêtre ouverte sur l'extérieur dans son esprit, une fraction de sa conscience ancrée à un seul signal : le son du pêne de la lourde porte qui retomba après le départ de Sydney.

Ces paupières lourdes s'entrouvrirent, leur étroite ligne de vision exclusivement rivée sur les flammes du brasero. Ces flammes allaient devenir l'essence vitale de l'esprit invoqué, lui donnant sa forme tangible tout le temps que Dendybar le garderait emprisonné sur le plan Matériel.

— *Ey vesus venerais dimin dou*, commença le mage. Il prononça ses psalmodies lentement d'abord, puis à un rythme plus soutenu.

Transporté par le magnétisme insistant de l'incantation, Dendybar prononça les diverses modulations et syllabes profanes avec aisance. La sueur sur son visage indiquait davantage l'impatience que l'énervement.

Le mage marbré se délectait à invoquer, à dominer la volonté des êtres au-delà de l'univers mortel par le biais de sa

considérable force mentale. Cette chambre représentait l'apogée de ses études, la preuve irréfutable des vastes frontières de ses pouvoirs.

Cette fois, il ciblait son informateur préféré : un esprit qui le méprisait profondément, mais ne pouvait pas refuser son appel. Dendybar arriva au point culminant de l'invocation, l'évocation du nom.

— Morkai, appela-t-il doucement. (La flamme du brasero eut un sursaut, pendant un court instant seulement.) Morkai ! cria Dendybar, arrachant l'esprit de la prise qu'il avait sur l'autre monde.

Les flammes du brasero enflèrent en une petite boule de feu qui s'éleva dans les ténèbres puis se mua en l'image d'un homme debout devant Dendybar.

Le mage retroussa ses lèvres minces.

Quelle ironie, se dit-il, que l'homme dont j'ai organisé le meurtre devienne ma source d'informations la plus précieuse.

Le spectre de Morkai le Rouge se tenait devant lui, déterminé et fier, une image fidèle du puissant mage qu'il avait été. Il avait créé cette chambre même, à l'époque où il servait la Tour des Arcanes en tant que Maître de la Tour Nord. Mais Dendybar et ses acolytes avaient comploté contre lui, se servant de son apprenti, en qui il avait toute confiance, pour plonger une dague dans son cœur, ouvrir la voie de la succession et permettre à Dendybar en personne d'atteindre la position convoitée dans la tour.

Cet acte avait mis en branle une seconde chaîne d'événements, peut-être plus importante encore, puisque c'était l'apprenti en question, Akar Kessell, qui était entré en possession de l'Éclat de cristal, le puissant artefact qui se trouvait désormais, du moins Dendybar le croyait-il, entre les mains de Drizzt Do'Urden. D'après les récits qui avaient filtré depuis Dix-Cités après la bataille finale contre Akar Kessell, l'elfe noir était le guerrier qui avait eu raison du mage.

Dendybar ne pouvait pas savoir que l'Éclat de cristal était désormais enseveli sous des centaines de tonnes de glace et de roche au sommet de la montagne du Valbise connue sous le nom du Cairn de Kelvin, perdu dans l'avalanche qui avait coûté

la vie à Kessell. Il savait seulement que Kessell, le piteux apprenti, avait conquis presque tout le Valbise avec l'Éclat de cristal et que Drizzt Do'Urden était la dernière personne à l'avoir vu en vie.

Dendybar se frottait les mains avec délectation chaque fois qu'il pensait au pouvoir que la relique apporterait à un mage plus érudit.

— Salutations, Morkai le rouge, ricana Dendybar. Quelle courtoisie d'accepter mon invitation.

— J'accepte chaque occasion de t'observer, Dendybar l'assassin, répliqua le spectre. Je te reconnaîtrai bien lorsque tu seras en route vers le royaume des ténèbres sur la barge de la Mort. Alors, nous serons de nouveau sur un pied d'égalité...

— Silence ! ordonna Dendybar. (S'il ne voulait pas se l'avouer à lui-même, le mage marbré redoutait terriblement le jour où il aurait de nouveau à faire face au puissant Morkai.) Je t'ai fait venir ici dans une intention précise, dit-il au spectre. Je n'ai pas de temps à perdre avec tes vaines menaces.

— Dis-moi alors quel est le service que je dois rendre, siffla le spectre, et laisse-moi partir. Ta présence est une insulte.

Dendybar ragea intérieurement, mais n'insista pas. Le temps jouait contre un mage lors d'un sort de convocation, car garder un esprit sur le plan Matériel l'épuisait et chaque seconde qui passait l'affaiblissait un peu plus. Le plus grand danger dans ce type de sort était que l'invocateur essaie de maintenir le contrôle trop longtemps, jusqu'à devenir trop faible pour contrôler l'entité convoquée.

— Une simple réponse est tout ce que je te demande ce jour, Morkai, dit Dendybar en choisissant chaque mot avec soin.

Morkai remarqua sa prudence et soupçonna que Dendybar cachait quelque chose.

— Quelle est la question alors ? insista le spectre.

Dendybar continua à privilégier la prudence, pesant chaque mot avant de le prononcer. Il ne voulait pas que Morkai puisse avoir le moindre indice quant aux raisons qui le poussaient à chercher le drow, car le spectre communiquerait alors sans aucun doute l'information dans tous les plans. De nombreux êtres puissants, l'esprit de Morkai lui-même peut-être,

essaieraient de s'approprier une relique aussi précieuse s'ils avaient la moindre idée de l'endroit où l'éclat pouvait bien se trouver.

— Quatre voyageurs, dont un elfe drow, venant du Valbise sont arrivés aujourd'hui à Luskan, expliqua le mage marbré. Que sont-ils venus faire dans la cité ? Pourquoi sont-ils ici ?

Morkai observa attentivement son ennemi juré, essayant de comprendre pourquoi il posait cette question.

— C'est une question qu'il vaudrait mieux poser au gardien de ta cité, répliqua-t-il. Les visiteurs ont sans aucun doute indiqué la raison de leur venue au moment de passer la porte.

— Mais je te l'ai demandée à toi ! hurla Dendybar, explosant soudain de colère.

Morkai essayait de gagner du temps et chaque seconde qui passait affectait le mage marbré. L'essence de Morkai n'avait pas perdu beaucoup de sa puissance en mourant et il luttait avec opiniâtreté contre l'emprise du sort. Dendybar déroula brusquement un parchemin posé devant lui.

— J'en ai déjà dix comme celui-ci, lança-t-il en guise d'avertissement.

Morkai eut un mouvement de recul. Il comprenait la nature de l'écrit : un rouleau qui révélait le nom réel de son être. Et une fois lu, il arracherait le voile du secret en mettant son âme à nu. Dendybar invoquerait l'intrinsèque puissance du parchemin, utilisant des inflexions de voix dissonantes afin de déformer le nom de Morkai et troubler l'harmonie de son esprit, le tourmentant au plus profond de son être.

— De combien de temps je dispose ? demanda Morkai.

Dendybar sourit à sa victoire. Même si l'effort demandé le fatiguait de plus en plus.

— Deux heures, répliqua-t-il sans attendre, ayant soigneusement décidé de la durée de la recherche avant l'invocation, et choisi un délai qui donnerait à Morkai suffisamment de temps pour trouver des réponses, mais pas suffisamment pour permettre à l'esprit d'en apprendre plus qu'il devrait.

Morkai sourit, devinant les raisons de sa décision. Il eut soudain un sursaut en arrière et disparut dans un nuage de

fumée. Les flammes qui avaient nourri sa forme furent reléguées à leur brasier pour y attendre son retour.

Le soulagement de Dendybar fut immédiat. Même s'il devait toujours se concentrer afin de maintenir en place la porte vers les plans, le poids qui pesait sur sa volonté et son épuisement diminuèrent considérablement une fois l'esprit parti. La volonté de Morkai l'avait presque abattu lors de leur échange, et Dendybar secoua la tête avec incrédulité en comprenant que le vieux maître n'avait rien perdu de son pouvoir. Un frisson lui parcourut l'échine lorsqu'il se demanda s'il était judicieux de comploter contre un esprit si puissant. Chaque fois qu'il convoquait Morkai, il se souvenait que son propre jour d'expiation ne manquerait pas d'arriver.

Morkai n'eut pas beaucoup de mal à obtenir des informations sur les quatre aventuriers. En fait, le spectre savait déjà beaucoup de choses sur eux. Il s'était beaucoup intéressé à Dix-Cités pendant son règne en tant que Maître de la Tour Nord, et sa curiosité ne s'était pas éteinte avec son corps. Maintenant encore, il observait souvent ce qui se passait au Valbise. Et toute personne qui s'intéressait à Dix-Cités depuis quelques mois avait quelque chose à dire à propos des quatre héros.

L'intérêt soutenu de Morkai pour le monde qu'il avait laissé derrière lui n'avait rien d'extraordinaire dans le monde spirituel. La mort altérait les ambitions de l'âme, remplaçant l'appât des gains matériels ou sociaux par une soif inextinguible de savoir. Certains esprits observaient les Royaumes depuis des siècles et des siècles, se contentant de recueillir des informations et d'observer les vivants mener leurs affaires. Peut-être le désir d'éprouver des sensations physiques qu'ils ne pouvaient plus ressentir. Mais quelle qu'en soit la raison, la richesse du savoir d'un seul esprit dépassait souvent tout le savoir contenu dans les ouvrages de toutes les bibliothèques des Royaumes.

Morkai apprit beaucoup de choses durant les deux heures que Dendybar lui avait allouées. C'était maintenant son tour de choisir soigneusement ses mots. Il était contraint de satisfaire la demande de l'invocateur, mais il avait l'intention de répondre

de la manière la plus sibylline et la plus ambiguë possible.

Les yeux de Dendybar se mirent à briller lorsqu'il vit les flammes du brasero reprendre leur danse révélatrice.

Déjà deux heures ? se demanda-t-il, car son repos semblait avoir été bien plus court et il sentait qu'il ne s'était pas complètement remis de son premier échange avec le spectre. Il ne pouvait toutefois pas réfuter la danse des flammes. Il se redressa et ramena ses chevilles plus près, affirmant et assurant sa position méditative, en tailleur.

La boule de feu enfla au maximum de ses vibrations et Morkai apparut devant lui. Le spectre se tint docilement un peu en retrait, n'offrant aucune information tant que Dendybar n'avait pas posé spécifiquement la question. Morkai n'avait pas tous les détails de l'histoire expliquant la visite des quatre amis à Luskan, mais il en avait beaucoup appris sur leur quête et plus qu'il voulait en dire à Dendybar. Il n'avait pas encore compris exactement quelles étaient les véritables intentions guidant les interrogations du mage marbré, mais était persuadé que Dendybar, quels que soient ses objectifs, machinait quelque chose.

— Quel est le but de la visite ? demanda Dendybar de manière impérieuse, furieux des atermoiements de Morkai.

— Tu m'as convoqué, répondit Morkai avec ruse. Je suis contraint de me présenter devant toi.

— Ne joue pas avec moi ! gronda le mage marbré. Il darda un regard furieux sur le spectre, en tripotant le parchemin des tourments de manière ouvertement menaçante.

Connus pour répondre de manière littérale, les êtres venus d'autres plans décontenançaient souvent ceux qui les invoquaient en déformant la signification de la formulation précise d'une question.

Dendybar sourit, admettant la logique simple du spectre et clarifia la question.

— Quel est le but de la visite à Luskan des quatre voyageurs venant du Valbise ?

— Diverses raisons, répliqua Morkai. L'un est venu à la recherche de la patrie de son père et du père de son père.

— Le drow ? demanda Dendybar, essayant de trouver un

moyen de corroborer ses soupçons. (Il pensait que Drizzt avait l'intention de retourner dans l'Outreterre de sa naissance avec l'Éclat de cristal.) Un soulèvement des elfes noirs peut-être, à l'aide du pouvoir de l'éclat ? Est-ce le drow qui recherche sa patrie ?

— Non, répliqua le spectre, content que Dendybar digresse, retardant ainsi les questions plus précises et plus dangereuses.

Plus le temps passait et plus l'emprise de Dendybar sur le spectre diminuait. Morkai espérait qu'il pourrait trouver moyen de se libérer du mage marbré avant d'en révéler trop sur les compagnons de Bruenor.

— Drizzt Do'Urden a abandonné sa patrie à jamais. Il ne reviendra jamais dans les entrailles de la terre et certainement pas accompagné de ses amis les plus chers !

— Qui alors ?

— L'un des quatre fuit un danger qui le talonne, hasarda Morkai, déformant le fil de questions.

— Qui est à la recherche de sa patrie ? demanda Dendybar avec davantage d'emphase.

— Le nain, Bruenor Marteaudeguerre, répliqua Morkai, contraint d'obéir. Il recherche le lieu de sa naissance, Castelmithral, et ses amis se sont joints à sa quête. Pourquoi cela t'intéresse-t-il ? Les compagnons n'ont pas de lien avec Luskan et ne menacent nullement la Tour des Arcanes.

— Je ne t'ai pas convoqué ici pour répondre à tes propres questions ! dit Dendybar d'un ton persiflant. Maintenant, dis-moi qui fuit devant un danger. Et quel est ce danger ?

— Regarde, indiqua le spectre.

D'un geste de la main, Morkai transmet une image à l'esprit du mage marbré, l'image d'un cavalier enveloppé d'un manteau noir, traversant la toundra au galop. La bride du cheval était blanche d'écume, mais le cavalier éperonnait implacablement l'animal.

— Le halfelin fuit cet homme, expliqua Morkai, même si l'objectif du cavalier reste pour moi un mystère.

Le spectre était irrité de devoir donner autant d'informations, mais il n'était pas encore en mesure de résister aux ordres de son ennemi juré. Il sentait toutefois les liens de la

volonté du mage se relâcher et soupçonnait que la convocation touchait à sa fin.

Dendybar fit une pause afin de réfléchir à ce qu'il venait d'apprendre.

Rien de ce que Morkai lui avait dit n'indiquait un lien direct avec l'Éclat de cristal, mais il avait au moins appris que les quatre amis n'avaient pas l'intention de rester à Luskan très longtemps. Et il avait découvert un allié potentiel, une source supplémentaire d'informations. Le cavalier vêtu d'un manteau noir devait être redoutable en effet pour contraindre la formidable troupe du halfelin à fuir.

Dendybar commençait à réfléchir à ce qu'il allait faire, lorsqu'une impulsion soudaine et insistante, issue de la résistance opiniâtre de Morkai, brisa sa concentration. Furieux, il jeta un regard menaçant au spectre et commença à dérouler le parchemin.

— Insolent ! gronda-t-il, et même s'il aurait pu prolonger son emprise sur le spectre un peu plus longtemps s'il avait concentré son énergie sur une lutte de volontés, il se mit à réciter ce qui était inscrit sur le rouleau.

Morkai recula, même s'il avait sciemment provoqué Dendybar afin d'en arriver là. Le spectre pouvait accepter le tourment parce qu'il signalait la fin de l'inquisition. Et Morkai était soulagé que Dendybar ne l'ait pas forcé à révéler les événements qui se déroulaient au-delà de Luskan, dans le Val, juste aux limites de Dix-Cités.

Tandis que les déclamations de Dendybar grattaient de manière discordante sur l'harmonie de son âme, Morkai transporta son point de concentration à des centaines de kilomètres, pour le restituer sur l'image d'une caravane de marchands qui se trouvait désormais à un jour de route après Bremen, la plus proche des Dix-Cités, et sur l'image de la valeureuse jeune femme qui avait rejoint les commerçants. Le spectre était réconforté de savoir qu'elle avait, pour un moment du moins, échappé aux questions pressantes du mage marbré.

Non que Morkai fût altruiste ; personne ne lui avait jamais reproché d'abuser de cette qualité. Il tirait simplement un grand plaisir à mettre des bâtons dans les roues, de toutes les

manières qu'il pouvait, au gredin qui avait organisé son meurtre.

Les boucles auburn de Catti-Brie voltigeaient sur ses épaules. Elle était assise tout au sommet du chariot de tête de la caravane des marchands qui avait quitté Dix-Cités la veille, à destination de Luskan. Indifférente au vent glacé, elle gardait les yeux rivés sur la route devant elle, à la recherche d'un signe indiquant que l'assassin était passé par là. Elle avait transmis à Cassius les informations sur Entreri, et il les transmettrait aux nains. Catti-Brie se demandait désormais si elle avait bien fait de partir furtivement avec la caravane de marchands avant que le clan Marteaudeguerre puisse organiser sa propre poursuite.

Mais elle était la seule à avoir vu l'assassin à l'œuvre. Elle savait trop bien que, si les nains attaquaient de front, leur soif de vengeance leur ferait oublier toute prudence et de nombreux membres du clan perdraient la vie.

De manière égoïste, peut-être, Catti-Brie avait décidé que l'assassin était son affaire à elle et elle seule. Il l'avait déstabilisée. Il avait annihilé des années d'entraînement, et de discipline et à cause de lui elle était redevenue une enfant apeurée. Mais elle était une jeune femme désormais, plus une petite fille. Et elle se devait de riposter personnellement à cette humiliation mentale, ou bien les cicatrices resteraient jusqu'à sa mort, l'empêchant à jamais de découvrir le vrai potentiel de son existence.

Elle trouverait ses amis à Luskan et les avertirait du danger qui était à leurs trousses, puis, ensemble, ils s'occuperaient d'Artémis Entreri.

— Notre rythme est bon, lui assura le conducteur de tête, comprenant sa hâte.

Catti-Brie ne le regarda pas ; les yeux rivés sur la ligne plate de l'horizon, droit devant elle.

— Mon cœur me dit que nous n'allons pas assez vite, se lamenta-t-elle.

Le conducteur la regarda avec curiosité, mais il avait appris

qu'il valait mieux ne pas lui poser trop de questions. Elle leur avait clairement fait comprendre dès le départ que ses affaires étaient personnelles. Et sachant qu'elle était la fille adoptive de Bruenor Marteaudeguerre et qu'elle avait la réputation d'être une vaillante combattante, les marchands s'estimaient heureux de l'avoir avec eux et avaient respecté sa volonté de discrétion. De plus, comme l'avait résumé de manière si éloquente l'un des conducteurs lorsqu'ils s'étaient réunis de manière informelle avant le voyage :

— L'idée d'avoir les yeux rivés sur le cul d'un bœuf pendant plus de quatre cents kilomètres rend la compagnie de cette fille tout à fait attrayante en ce qui me concerne !

Ils avaient même avancé leur date de départ pour l'arranger.

— Ne t'inquiète pas, Catti-Brie, lui assura le conducteur, on te mènera à bon port !

Catti-Brie secoua sa chevelure gonflée par le vent pour dégager son visage et contempla le soleil se couchant à l'horizon devant elle.

— *Mais est-ce que nous arriverons à temps ?* demanda-t-elle doucement, une question qui n'en était pas une, sachant que son murmure se dissiperait dans le vent dès qu'il aurait passé ses lèvres.

5

Les escarpes

Drizzt prit la tête du cortège alors que les quatre compagnons trottaient le long des berges de la rivière Mirar, mettant autant de distance que possible entre eux et Luskan. Même s'ils n'avaient pas dormi depuis de nombreuses heures, l'adrénaline coulait encore à flots dans leurs veines depuis leurs échauffourées dans la Cité des Navigateurs et aucun d'entre eux ne se sentait fatigué.

Quelque chose de magique flottait dans l'air cette nuit-là, un frémissement qui aurait fait taire les lamentations du voyageur le plus épuisé. La rivière qui coulait vivement, gonflée par les fontes de printemps, scintillait dans le rougeoiement du crépuscule, tandis que ses moutons captaient la lumière des étoiles et la renvoyaient dans l'air en un jet de gouttelettes étincelantes.

D'ordinaire prudents, les amis ne purent s'empêcher de baisser leur garde. Ils ne sentaient aucun danger rôder, ne sentaient rien que la fraîcheur vive de la nuit de printemps et le mystérieux magnétisme des cieux. Bruenor était absorbé dans des rêves de Castelmithral ; Régis dans des souvenirs de Portcalim ; et même Wulfgar, tellement abattu par sa funeste rencontre avec la civilisation, sentait son moral remonter en flèche. Il se souvenait de telles nuits sur les vastes espaces de la toundra, lorsqu'il rêvait à ce qui se trouvait derrière l'horizon de son monde. Désormais, ayant franchi ces horizons, Wulfgar trouvait qu'il ne manquait qu'un seul élément. Il se surprit à souhaiter que Catti-Brie, la femme qu'il s'était mis à chérir, soit

avec lui, en ce moment, pour partager la beauté de la nuit, alors même que de si douces pensées entraient en contradiction avec l'esprit d'aventure.

Si les autres n'avaient pas été si occupés par leur propre contemplation, ils auraient également remarqué que la démarche de Drizzt Do'Urden, déjà gracieuse, avait gagné en vivacité. Aux yeux du drow, ces nuits empreintes de magie, lorsque le dôme du ciel touchait l'horizon, le confortait dans la décision la plus importante et la plus difficile qu'il ait jamais prise : le choix d'abandonner son peuple et sa patrie. Aucune étoile ne brillait au-dessus de Menzoberranzan, la cité de ténèbres des elfes noirs. Le plafond dépourvu de toute lueur de l'immense caverne ne recéait aucun attrait mystérieux et ne faisait vibrer aucune corde sensible.

— Combien les miens ont-ils perdu en s'enfonçant dans les ténèbres, murmura Drizzt à la nuit.

Le magnétisme des mystères de l'infini emportait l'allégresse de son esprit au-delà de ses limites habituelles et ouvrait son âme aux questions sans réponse du multivers. Il était un elfe et, bien que sa peau soit noire, il subsistait dans son âme un reliquat de la joie et de l'harmonie qui animaient ses cousins vivant à la surface. Il se demandait dans quelle mesure ces sentiments prospéraient vraiment parmi son peuple. *Restent-ils dans les cœurs de chaque drow ? Ou bien des éternités de transcendance ont-elles éteint les flammes spirituelles ?* Drizzt pensait que les drows en se retirant dans les profondeurs de la terre avaient perdu au nom de la raison leur bien le plus précieux : la spiritualité.

Le miroitement cristallin de la Mirar se ternit graduellement au fur et à mesure que les premiers feux de l'aube affaiblissaient l'éclat des étoiles. Une déception tacite pour les amis alors qu'ils installaient leur camp dans un coin abrité, près des berges de la rivière.

— Pensez donc à quel point de telles nuits sont rares, observa Bruenor tandis que les premières lueurs du jour ourlaient l'horizon, à l'est. Un reflet dansa dans son regard, il révéla les merveilleux vagabondages de l'esprit auxquels le nain d'ordinaire très terre à terre se laissait rarement aller.

Drizzt remarqua l'expression rêveuse du nain et se rappela les nuits pendant lesquelles Bruenor et lui avaient veillé sur la Rampe de Bruenor, leur lieu de réunion secret, dans la vallée du nain, à Dix-Cités.

— Trop rares, acquiesça-t-il.

Ils se mirent au travail avec un soupir résigné, Drizzt et Wulfgar préparèrent le petit déjeuner tandis que Bruenor et Régis examinaient la carte qu'ils avaient obtenue à Luskan.

Même s'il grognait souvent après le halfelin et même s'il ne cessait de le taquiner, Bruenor avait en fait insisté pour que Régis les accompagne, et ce pour une raison bien précise et indépendante de leur amitié. Car, si le nain dissimulait bien ses émotions, il avait été réellement ravi quand Régis les avait rejoints en soufflant et en haletant sur la route partant de Dix-Cités, pour leur demander à la dernière minute s'ils acceptaient qu'il se joigne à la quête.

Régis connaissait en effet la contrée de l'Épine dorsale du Monde mieux qu'aucun d'entre eux. Bruenor lui-même n'était pas sorti de Valbise depuis près de deux siècles et il n'était alors qu'un imberbe enfant-nain. Wulfgar n'avait jamais quitté le Val et le seul périple de Drizzt à la surface du monde s'était résumé à une aventure nocturne. Il avait glissé d'ombre en ombre en tâchant d'éviter tous les lieux où les compagnons devraient désormais se rendre s'ils voulaient trouver Castelmithral un jour.

Régis fit glisser son doigt sur la carte tout en narrant avec animation à Bruenor ses expériences dans chacun des lieux indiqués, en particulier Mirabar, la très riche cité minière au nord, et Eauprofonde, qui portait si bien le nom de Cité des Splendeurs, située le long de la côte au sud.

Bruenor observa la carte et étudia les particularités physiques du terrain.

— Mirabar s'rait plus à mon goût, dit-il enfin en indiquant l'emplacement de la cité, blottie dans les versants sud de l'Épine dorsale du Monde. Castelmithral est dans les montagnes, ça, j'le sais, et ne se trouve pas près d'la mer.

Régis médita les paroles du nain, puis très vite il indiqua un autre endroit qui, d'après l'échelle de la carte, était situé à plus

de cent cinquante kilomètres de Luskan à l'intérieur des terres.

— Longueselle, dit-il. À mi-chemin de Lunargent, et précisément à mi-chemin de Mirabar et Eauprofonde. Un bon endroit pour décider de notre itinéraire.

— Une ville ? demanda Bruenor avec surprise, car la marque sur la carte n'était qu'un petit point noir.

— Un village, corrigea Régis.

» Très peu de gens habitent là-bas, mais une famille de mages, les Harpell, y vit depuis de nombreuses années et ses membres connaissent les contrées du nord comme personne. Ils nous aideront volontiers.

Bruenor se gratta le menton et hocha de la tête.

— Une sacrée distance. Sur quoi on risque de tomber en route ?

— Les Escarpes, avoua Régis, un peu découragé en se souvenant du lieu. Sauvage et rempli d'orques. J'aimerais qu'il y ait une autre route que nous puissions emprunter, mais Longueselle reste encore le meilleur choix.

— Toutes les routes du nord sont dangereuses, lui rappela Bruenor.

Ils continuèrent leur examen de la carte. Régis se souvint de plus en plus de choses au fur et à mesure. Une série de marques insolites et non identifiées, trois en particulier, qui suivait une ligne presque droite directement à l'est de Luskan jusqu'au réseau de rivières au sud de Bois Tapi, attira l'œil de Bruenor.

— Des tumulus ancestraux, expliqua Régis. Les lieux sacrés des Uthgardt.

— Uthgardt ?

— Des barbares, répondit Régis d'un ton lugubre. Comme ceux du Val. Plus versés peut-être dans les coutumes de la civilisation, mais non moins féroces. Leurs diverses tribus sont disséminées un peu partout dans les contrées du nord.

Bruenor grogna en comprenant la consternation du halfelin. Car il connaissait trop bien lui-même la sauvagerie et l'habileté au combat des barbares. Les orques seraient des ennemis bien moins redoutables.

Lorsque les deux compères eurent fini leur discussion, Drizzt était étendu à l'ombre fraîche d'un arbre qui surplombait la

rivière et Wulfgar était en train de dévorer sa troisième portion de petit déjeuner ; il en était à la moitié.

— Tes mâchoires dansent encore pour la nourriture à ce que j’vois ! s’écria Bruenor en remarquant que la poêle était presque vide.

— Une nuit riche en aventures, répliqua gaiement Wulfgar, et ses amis furent heureux de constater que la rixe n’avait apparemment pas altéré son tempérament. Un bon repas, du repos, et je serai de nouveau prêt à prendre la route !

— Prends pas trop tes aises tout de suite, hein, ordonna Bruenor. Tu dois assumer un tiers de la garde ce jour !

Régis releva la tête, perplexe, toujours prompt à reconnaître une augmentation de sa charge de travail.

— Un tiers ? demanda-t-il. Pourquoi pas un quart ?

— Les yeux de l’elfe sont pour la nuit, expliqua Bruenor. Il faut qu’il soit prêt à trouver notre chemin lorsque le jour aura laissé place à la nuit.

— Et où est notre chemin ? demanda Drizzt depuis son lit de mousse. As-tu pris une décision quant à notre prochaine destination ?

— Longueselle, indiqua Régis. Trois cents kilomètres à l’est et au sud, en contournant le bois du Padhiver et en traversant les Escarpes.

— Le nom m’est inconnu, répliqua Drizzt.

— Là où vivent les Harpell, expliqua Régis. Une famille de mages connue pour leur hospitalité bon enfant. J’ai passé un moment là-bas lorsque j’étais en route pour Dix-Cités.

L’idée ne plaisait guère à Wulfgar. Les barbares de Valbise méprisaient les mages. Il considérait la magie noire comme un pouvoir auquel seuls les lâches avaient recours.

— Je n’ai aucune envie de poser les yeux sur cet endroit, déclara-t-il d’un ton catégorique.

— Qui te demande ton avis ? gronda Bruenor, et Wulfgar sentit sa détermination faiblir, comme celle d’un fils qui préfère ne pas s’entêter afin d’éviter les réprimandes de son père.

— Tu te plairas à Longueselle, lui assura Régis. Les Harpell méritent vraiment leur réputation d’hôtes accueillants et les merveilles de Longueselle te feront considérer la magie d’un

tout autre œil. Ils accepteront même... Sans le vouloir il fit un geste en direction de Drizzt et il s'interrompit, gêné.

Mais le flegmatique drow se contenta de sourire.

— Ne crains rien, mon ami, dit-il pour consoler Régis. Tes paroles sonnent juste et j'en suis venu à accepter ma position dans ton monde. (Il fit une pause et regarda chacun d'entre eux.) Je connais mes amis et je fais fi de mes ennemis, déclara-t-il avec un aplomb qui dissipa leurs inquiétudes.

— Avec une lame, ouais, ajouta Bruenor en riant doucement.

Mais Drizzt perçut le chuchotement car il avait l'ouïe fine.

— Si j'y suis obligé, acquiesça le drow en souriant. Puis il se retourna pour dormir un peu, ayant toute confiance dans les aptitudes de ses amis à veiller sur lui.

Ils passèrent une journée nonchalante à l'ombre, au bord de la rivière. En fin d'après-midi, Drizzt et Bruenor mangèrent et discutèrent de leur itinéraire, laissant Wulfgar et Régis profondément endormis, au moins jusqu'à ce qu'ils se soient rassasiés.

— On va suivre la rivière pendant encore une nuit, dit Bruenor. Puis cap sud-est à terrain découvert. Ça nous permettra d'éviter les bois et de tracer une route directe devant nous.

— Il serait peut-être préférable de voyager seulement de nuit pendant quelques jours, suggéra Drizzt. Nous ne savons pas qui nous suit depuis la Cité des Navigateurs.

— Entendu, répliqua Bruenor. Partons, alors. On a une longue route devant nous !

— Trop longue, murmura Régis, en ouvrant paresseusement un œil.

Bruenor lui adressa un regard d'avertissement. Ce périple et le fait d'amener ses amis sur une route dangereuse l'inquiétaient, et ils prenaient toutes les récriminations relatives à l'aventure comme un reproche personnel.

— Pour marcher, je veux dire, ajouta hâtivement Régis. Il y a des fermes dans cette région et il doit bien y avoir des chevaux.

— Le prix pour des chevaux sera bien trop élevé dans ces contrées, répliqua Bruenor.

— Peut-être..., commença le halfelin avec ruse, et ses amis

pouvaient facilement deviner ce qu'il pensait. (Leurs froncements de sourcils révélaient une désapprobation générale.) Les Escarpes nous attendent ! argumenta Régis. Des chevaux pourront peut-être semer les orques, mais sans eux, ce qui est sûr, c'est que nous devons nous battre pour chaque kilomètre de notre voyage ! De plus, ce ne serait qu'un emprunt. Nous pourrions rendre les animaux, une fois que nous n'en aurions plus besoin.

Drizzt et Bruenor n'approuvaient pas la ruse proposée par le halfelin, mais ne pouvaient pas réfuter sa logique. Les chevaux les aideraient certainement à ce stade du voyage.

— Réveille le garçon, grogna Bruenor.

— Et mon plan ? demanda Régis.

— On prendra la décision lorsque l'occasion se présentera !

Régis était confiant, il savait que ses amis opteraient pour les chevaux. Il mangea à satiété, puis rassembla les maigres restes du souper et alla réveiller Wulfgar.

Ils furent bientôt en route, et un peu plus tard, ils discernèrent au loin les lumières d'un petit camp.

— Guide-nous dans cette direction, dit Bruenor à Drizzt. Y se pourrait bien que le plan de Ventre-à-Pattes vaille la peine d'être tenté.

Wulfgar, qui n'avait pas entendu la conversation au camp, ne comprit pas. Mais il ne protesta pas et ne posa pas de question. Depuis le désastre au *Coutelas*, il s'était résigné à jouer un rôle plus passif pendant le voyage, laissant les trois autres décider de l'itinéraire. Il suivrait sans se plaindre, son marteau à portée de main.

Ils rentrèrent dans les terres, s'éloignant de la rivière, pendant quelques kilomètres, puis tombèrent sur quelques fermes regroupées dans l'enceinte d'une solide clôture en bois.

— Il y a des chiens, dit Drizzt, il les percevait grâce à son ouïe exceptionnelle.

— Ventre-à-Pattes y va seul alors, déclara Bruenor.

Le visage de Wulfgar exprima la confusion la plus totale. D'autant plus lorsqu'il remarqua l'expression du halfelin. Manifestement, Régis n'était guère enchanté par l'idée de Bruenor.

— Ça, je ne le permettrai pas, dit le barbare d'un ton obstiné. S'il y en a bien un parmi nous qui a besoin de protection, c'est le petit homme. Je ne resterai pas caché dans l'obscurité tandis qu'il va tout seul au-devant du danger !

— Il y va seul, répéta Bruenor. On n'est pas ici pour se battre, garçon. Ventre-à-Pattes va nous procurer des chevaux.

Régis sourit, impuissant, pris au piège que Bruenor lui avait clairement tendu. Bruenor l'autoriserait à s'approprier les chevaux. Mais il devait mériter cette permission en faisant preuve d'une certaine responsabilité et d'un certain courage. C'était la manière du nain de se dédouaner de sa participation au vol.

Wulfgar resta inébranlable dans sa détermination à veiller sur le halfelin, mais Régis savait que le jeune guerrier pouvait lui causer des problèmes sans le vouloir dans le cadre de négociations si délicates.

— Tu restes avec les autres, expliqua-t-il au barbare. Je peux m'occuper seul de cette affaire.

Prenant son courage à deux mains, il fit passer sa ceinture par-dessus sa panse et partit en direction du hameau.

Les grondements féroces de plusieurs chiens l'accueillirent alors qu'il s'approchait du portail de la clôture. Il fut tenté de revenir sur ses pas – le pendentif en rubis ne lui serait probablement pas d'une grande aide face à des chiens déchaînés -, mais il vit alors la silhouette d'un homme qui sortait de l'une des fermes et qui se dirigeait vers lui.

— Qu'est-ce que tu veux ? demanda le fermier, le toisant depuis l'autre côté de la clôture et serrant une hallebarde ancienne, probablement transmise par sa famille de génération en génération.

— Je ne suis qu'un voyageur fatigué, commença à expliquer Régis, en essayant de paraître aussi pitoyable que possible.

C'était un refrain que le fermier avait entendu bien trop souvent.

— Va-t'en ! ordonna-t-il.

— Mais...

— Passe ton chemin !

Un peu plus loin, sur une corniche, les trois compagnons

observaient la confrontation, même si Drizzt était le seul à suffisamment voir la scène à la faible lueur pour comprendre ce qui se passait. Le drow pouvait percevoir la tension du fermier à la manière dont il était crispé sur la hallebarde. Et il était en mesure de jauger la résolution de l'homme en discernant son expression obstinément fermée.

Mais Régis sortit alors quelque chose de sa veste, et le fermier relâcha presque immédiatement la prise sur son arme. Un moment plus tard, le portail s'ouvrit et Régis entra.

Les amis attendirent avec anxiété pendant plusieurs heures sans voir le moindre signe de Régis. Inquiets pour le halfelin, ils envisagèrent d'affronter eux-mêmes les fermiers. Enfin, alors que la lune n'était pas loin de se coucher, Régis sortit de l'enceinte en précédant deux chevaux et deux poneys. Les fermiers et leurs familles lui firent des signes de la main pour lui dire adieu en lui faisant promettre de s'arrêter et de leur rendre visite s'il repassait un jour par là.

— Impressionnant, dit Drizzt en riant.

Bruenor et Wulfgar se contentèrent de hocher la tête, saisis d'étonnement.

Pour la première fois depuis qu'il était entré dans le hameau, Régis se dit que son retard avait peut-être inquiété ses amis. Le fermier avait insisté pour qu'il partage leur souper avant de s'asseoir pour discuter de la raison de sa visite, et parce que Régis était poli (et étant donné qu'il n'avait mangé qu'un souper ce jour-là), il avait accepté, bien qu'il ait fait en sorte que le repas ne se prolonge pas et ait poliment décliné une quatrième part. Après cela, il avait été plutôt facile d'obtenir les chevaux. On lui avait simplement fait promettre de les laisser aux mages de Longueselle, une fois que lui et ses amis quitteraient la ville pour poursuivre leur voyage.

Régis était sûr que ses compagnons ne pourraient pas être en colère après lui pendant longtemps. Il les avait fait attendre et ils s'étaient inquiétés pour lui pendant la moitié de la nuit, mais ses efforts leur feraient gagner de nombreux jours sur une route dangereuse. Pendant leur chevauchée, après avoir senti le vent leur siffler aux oreilles pendant une heure ou deux, la colère qu'ils pourraient avoir à son encontre tomberait, il le savait. Et

même s'ils ne pardonnaient pas aussi facilement, Régis valait toujours une petite contrariété.

Drizzt orienta à dessein le groupe d'amis plus vers l'est que le sud-est. Il n'avait pas trouvé de points de repère sur la carte de Bruenor lui permettant de déterminer, de manière approximative, un parcours sans détours en direction de Longueselle. S'il essayait d'emprunter la route directe et ratait la marque, même d'un cheveu, ils tomberaient sur la route principale qui partait de la cité du nord de Mirabar, et ne saurait pas s'il fallait aller vers le nord ou vers le sud. En se dirigeant directement à l'est, le drow était sûr qu'ils rattraperaient la route au nord de Longueselle. Son trajet allongerait le voyage de quelques kilomètres, mais leur ferait peut-être gagner plusieurs jours en évitant le risque de revenir sur leurs pas.

Leur chevauchée fut tranquille et sans histoires le jour et la nuit suivants, puis Bruenor décida qu'ils étaient suffisamment loin de Luskan pour pouvoir adopter un rythme normal.

— On peut voyager de jour, maintenant, annonça-t-il tôt dans l'après-midi de leur seconde journée avec les chevaux.

— Je préfère la nuit, dit Drizzt.

Il venait de se réveiller et brossait son étalon noir, un animal fin et musclé.

— Pas moi, rétorqua Régis. Les nuits sont faites pour dormir et les chevaux ne peuvent quasiment pas voir les trous et les pierres qui risquent de les blesser.

— Prenons le meilleur de chaque possibilité, proposa Wulfgar qui dissipait les dernières traces de sommeil de sa carcasse en s'étirant. Nous pouvons partir après que le soleil a atteint son zénith, le gardant ainsi derrière nous, ce qui sera plus facile pour Drizzt, et chevaucher tard dans la nuit.

— Bonne idée, garçon, dit Bruenor en riant. L'après-midi est d'ailleurs là. À cheval, donc ! C'est l'heure de partir !

— Tu aurais pu garder tes pensées pour toi, grommela Régis à l'intention de Wulfgar, en hissant de mauvaise grâce la selle sur le dos du petit poney blanc.

Wulfgar vient aider son ami qui peinait.

— Mais nous aurions perdu une demi-journée de chevauchée, répliqua-t-il.

— L'idée me crève le cœur, répondit Régis.

Ce jour-là, le quatrième depuis qu'ils avaient quitté Luskan, les compagnons atteignirent les Escarpes, une bande étroite de pics déchirés et de collines ondoyantes. Une beauté rude, indomptable caractérisait l'endroit, une impression de grande sauvagerie qui insufflait à chaque voyageur un esprit de conquête, le sentiment qu'il pourrait bien être le premier à poser les yeux sur une contrée encore vierge. Et, comme c'était toujours le cas dans les régions désolées, l'anticipation fébrile de l'aventure s'accompagnait d'une part de danger. Ils avaient à peine pénétré dans le premier creux du terrain vallonné que Drizzt repérait les traces qu'il connaissait bien : les piétinements d'une bande d'orques.

— Elles remontent à moins d'un jour, dit-il à ses compagnons inquiets.

— Combien ? demanda Bruenor.

Drizzt haussa les épaules.

— Une dizaine au moins, peut-être deux fois plus.

— On va continuer sur notre chemin, suggéra le nain. Ils sont devant nous, et ça vaut mieux que les avoir derrière nous.

Lorsque le crépuscule arriva, marquant la moitié du parcours de cette journée, les compagnons firent une courte pause, laissant les chevaux paître dans une petite clairière.

La piste des orques était toujours devant eux, mais Wulfgar qui fermait la marche surveillait les arrières de la troupe.

— Nous sommes suivis, annonça-t-il en voyant les regards interrogateurs de ses amis.

— Des orques ? demanda Régis.

Le barbare secoua la tête.

— Je n'en ai jamais vu de tels. D'après ce que je peux déterminer, nos poursuivants sont rusés et prudents.

— Peut-être parce que les orques d'ici connaissent mieux les habitudes des bonnes gens que les orques du Val, remarqua Bruenor.

Mais il soupçonnait autre chose que des orques, et il n'avait pas besoin de regarder Régis pour savoir que le halfelin partageait ses inquiétudes. La première marque sur la carte que le halfelin avait identifiée comme étant un tumulus ancestral ne

devait pas être très loin de leur position actuelle.

— En selle, suggéra Drizzt. Une bonne chevauchée pourrait faire des merveilles pour améliorer notre situation.

— On avance jusqu'au coucher de lune, acquiesça Bruenor. Et on s'arrête lorsqu'on repère un lieu propice pour faire face à une attaque. J'ai comme l'impression qu'on va d'voir sortir les armes avant que l'aube nous trouve !

Ils ne rencontrèrent aucun signe tangible pendant la chevauchée, qui leur fit couvrir presque toute l'étendue des Escarpes. Même la piste des orques s'estompa au nord, laissant la voie, devant eux, apparemment libre. Wulfgar était certain, toutefois, d'entendre des bruits derrière eux et de distinguer des mouvements du coin de l'œil.

Drizzt aurait voulu poursuivre jusqu'à ce que les Escarpes soient complètement derrière eux, mais la rudesse du terrain avait fait atteindre aux chevaux la limite de leur endurance. Il s'arrêta dans un bosquet de sapins sur une petite hauteur, soupçonnant fort, comme les autres, que des regards peu amicaux étaient rivés sur eux de toutes parts.

Drizzt fut au sommet d'un arbre avant que les autres aient eu le temps de mettre pied à terre. Ils attachèrent les chevaux les uns à côté des autres, puis s'installèrent autour des animaux. Même Régis n'arrivait pas à dormir, car, s'il avait confiance dans la vision de Drizzt la nuit, son cœur battait déjà vite à l'idée de ce qui allait arriver.

Bruenor, qui avait connu cent combats, se sentait suffisamment sûr de lui. Il se cala tranquillement contre un arbre, sa hache contre la poitrine, une main fermement posée sur le manche.

Wulfgar, toutefois, procédait à d'autres préparatifs. Il commença par rassembler des morceaux de bois et des branches et à aiguiser leurs pointes. Cherchant à mettre le plus de chances possible de leur côté, il les installa en différents points autour de la zone où ils se trouvaient afin de les disposer de la manière la plus stratégique possible, compte tenu de leurs positions, utilisant leurs pointes mortelles pour couper les voies d'approche de ses assaillants. Il usa de ruse pour camoufler d'autres bâtons à des angles qui feraient trébucher et

blesseraient les orques avant qu'ils parviennent à lui.

Régis, le plus inquiet de tous, observait tous ces préparatifs et remarquait les différentes tactiques de ses amis. Il avait l'impression qu'il ne pouvait pas faire grand-chose pour se préparer en vue d'un tel combat et il cherchait seulement à rester suffisamment à l'écart afin de ne pas gêner les efforts de ses compagnons. L'occasion se présenterait peut-être pour lui de lancer une attaque surprise, mais, à ce stade, il ne considérait même pas de telles éventualités. Le courage venait au halfelin de manière spontanée. Ce n'était en tout cas jamais quelque chose qu'il planifiait.

Tous les préparatifs et les efforts de diversion leur permirent d'oublier l'angoisse de l'attente. Ils furent presque soulagés lorsque une heure plus tard, à peine, leurs craintes se concrétisèrent. Drizzt leur murmura depuis le faite de son arbre qu'il y avait du mouvement dans les champs en contrebas du bosquet.

— Combien ? demanda Bruenor.

— Quatre contre un, à notre désavantage, et peut-être plus, répliqua Drizzt.

Le nain se tourna vers Wulfgar.

— T'es prêt, garçon ?

Wulfgar posa son marteau devant lui en le frappant.

— Quatre contre un ? dit-il en riant.

Bruenor appréciait la confiance du jeune guerrier, même si le nain se rendait compte que le combat s'avérerait en fait plus inégal encore, car Régis, selon toute probabilité, ne participerait pas.

— On les laisse arriver ou on les attaque dans le champ demanda Bruenor à Drizzt.

— Laisse-les arriver, répliqua le drow. Ils approchent de manière furtive et ils pensent que l'effet de surprise est avec eux.

— Et une surprise à contre-pied est préférable à un premier coup porté de loin, finit Bruenor. Fais ce que tu peux avec ton arc lorsque le combat s'engagera, elfe. Nous attendrons ton attaque !

Wulfgar imaginait le feu bouillant dans les yeux lavande du

drow, une lueur mortelle qui trahissait toujours le calme apparent de Drizzt avant une bataille. Cela réconfortait le barbare, car la soif du drow pour la bataille était encore plus forte que la sienne et il n'avait jamais vu les cimenterres tournoyants battus par un ennemi. Il frappa de nouveau son marteau et s'accroupit dans un fossé jouxtant les racines de l'un des arbres.

Bruenor se glissa entre les corps massifs de deux chevaux et mit ses pieds dans un étrier de chacun d'entre eux. Régis, de son côté, après avoir garni les paillasses afin de donner l'illusion de corps endormis, fila se mettre sous les branches qui touchaient presque terre de l'un des arbres.

Les orques approchèrent le camp en l'encerclant, à la recherche manifestement d'une attaque facile. Drizzt sourit avec espoir en remarquant les brèches dans le cercle. Toute la bande atteindrait en même temps le périmètre qui délimitait le bosquet d'arbres et Wulfgar, posté à la lisière, lancerait très certainement la première attaque.

Les orques arrivèrent en rampant. Un groupe se glissa vers les chevaux, l'autre vers les paillasses. Quatre passèrent devant Wulfgar, mais il attendit une seconde de plus, laissant les autres s'approcher suffisamment des chevaux pour permettre à Bruenor de frapper.

Puis le moment arriva où il ne fut plus temps de se cacher.

Wulfgar bondit de son fossé, *Crocs de l'égide*, son marteau de guerre magique, déjà en action.

— Tempus ! s'écria-t-il à l'adresse de son dieu de la guerre, et son premier coup s'abattit, écrasant deux des orques et les étendant raides sur le sol.

L'autre groupe se précipita pour détacher les chevaux et les faire s'enfuir du camp, espérant empêcher toute évaison.

Mais ils furent accueillis par le nain rugissant et sa hache sonore !

Tandis que les orques, stupéfaits, bondissaient vers les selles, Bruenor en fendit un en deux et en décapita un autre avant que leurs deux acolytes puissent même comprendre qu'ils avaient été attaqués.

Drizzt choisit comme cible les orques les plus proches des

groupes essayant l'attaque, afin de retarder les renforts contre ses amis aussi longtemps qu'il le pouvait. Son arc vibra, une fois, deux fois, et une troisième fois, et autant d'orques s'effondrèrent en étreignant les fûts des flèches mortelles.

Les attaques surprises avaient clairsemé les rangs ennemis et le moment était venu pour le drow de s'armer de ses cimenterres. Il sauta de son perchoir, certain que ses compagnons et lui-même pourraient en finir vite fait avec les autres. Mais son sourire s'évanouit aussitôt, car en descendant il remarqua d'autres mouvements dans le champ.

Drizzt était tombé sur trois créatures, ses lames tournoyant avant même que ses pieds aient touché le sol. Les orques ne furent pas complètement pris par surprise - l'un d'eux avait vu le drow sauter -, mais la manœuvre de Drizzt les déstabilisa et ils se mirent à brandir leurs armes à tort et à travers en cherchant à l'atteindre.

Face aux coups rapides comme l'éclair du drow, toute hésitation signifiait une mort certaine, et Drizzt était le seul à garder le contrôle au milieu de l'enchevêtrement de corps. Ses cimenterres tailladaient et plongeaient dans la chair des orques avec une précision meurtrière.

La chance souriait également à Wulfgar. Il affrontait deux des créatures et, s'ils étaient des combattants acharnés, ils n'étaient toutefois pas en mesure d'égaliser la puissance du barbare géant. L'un réussit à lever son arme grossière à temps pour bloquer les frappes de Wulfgar, mais *Crocs de l'égide* pulvérisa la défense, fracassant l'arme, puis le crâne de l'infortuné orque sans même ralentir son effort.

Bruenor fut le premier à avoir des ennuis. Ses attaques initiales furent parfaitement orchestrées, le laissant avec seulement deux adversaires encore debout – une situation que le nain appréciait. Mais dans l'excitation, les chevaux reculèrent et s'emballèrent, arrachant leurs brides des branches. Bruenor dégringola à terre et, avant qu'il puisse reprendre ses esprits, le sabot de son propre poney le frappa à la tête. L'un des orques fut simplement jeté au sol, mais le dernier retomba indemne et se précipita pour achever le nain qui était étourdi, tandis que les chevaux s'enfuyaient.

Par chance, Régis fut saisi à ce moment précis d'un de ces accès spontanés de bravoure. Il sortit en rampant de sa cachette sous l'arbre, se plaçant silencieusement derrière l'assaillant. La créature était de grande taille pour un orque. Régis se tenait sur la pointe des pieds, mais il n'aimait pas l'angle qui se présentait à lui pour le frapper à la tête. Avec un haussement d'épaules résigné, le halfelin changea de stratégie.

Avant que l'orque puisse même commencer à frapper Bruenor, la masse du halfelin surgit entre ses genoux, remonta, s'enfonça dans l'aine et le souleva dans les airs. La victime serra sa blessure en hurlant, les yeux hagards, et retomba, ayant perdu toute envie de se battre.

La scène n'avait pris qu'un moment, mais la bataille n'était pas encore gagnée. Six autres orques rejoignirent la bagarre, deux d'entre eux empêchèrent Drizzt de venir à la rescousse de Régis et Bruenor, trois autres vinrent à l'aide de leur compagnon seul face au barbare. Et un dernier avait rampé le long de la même trajectoire que Régis avait empruntée et était sur le point de sauter sur le halfelin qui ne l'avait pas remarqué.

Au moment précis où Régis percevait le cri d'avertissement du drow, il reçut un coup de gourdin entre les épaules qui lui coupa violemment le souffle et le précipita au sol.

Wulfgar était harcelé de toutes parts et, en dépit de ses fanfaronnades avant la bagarre, il se rendit compte que la situation n'était guère plaisante. Il se concentra sur la parade des coups, espérant que le drow pourrait venir l'épauler avant que ses défenses soient anéanties.

Ses adversaires étaient trop nombreux.

Une lame brandie par un orque fit une entaille à la hauteur d'une côte, une autre le blessa au bras.

Drizzt savait qu'il pouvait se débarrasser des deux orques qui lui faisaient face, mais il ne pensait pas qu'il pourrait venir à l'aide du barbare ou du halfelin à temps. Et il y avait toujours des renforts dans le champ.

Régis roula sur le dos pour s'allonger tout près de Bruenor. Le grognement du nain lui indiqua que la lutte était finie pour eux deux. Puis l'orque fut sur lui. Il brandissait son gourdin au-dessus de sa tête, et un large sourire maléfique fendait sa face

hideuse. Régis ferma les yeux, n'ayant aucune envie de voir tomber le coup qui allait le tuer.

Puis il entendit le son d'un impact au-dessus de lui.

Très étonné, il ouvrit les yeux. Une petite hache était fichée dans la poitrine de son attaquant. L'orque baissa les yeux pour la regarder, stupéfait. Le gourdin tomba tout simplement derrière lui, et il s'écroula en arrière, raide mort.

Régis ne comprenait pas.

— Wulfgar ? demanda-t-il.

Une immense silhouette, presque aussi impressionnante que Wulfgar bondit au-dessus de lui et sauta sur l'orque en arrachant sauvagement la petite hache de sa poitrine. C'était un humain et il portait les fourrures d'un barbare, mais contrairement aux membres des tribus de Valbise, l'homme avait les cheveux noirs.

— Oh non ! grogna Régis en se souvenant de ses propres avertissements à Bruenor au sujet des barbares Uthgardt.

L'homme lui avait sauvé la vie. Mais le halfelin connaissait sa réputation de sauvage et il doutait qu'une amitié naisse de cette rencontre. Il commença à se redresser, voulant exprimer ses sincères remerciements et dissiper toute velléité d'agression chez le barbare. Il envisagea même d'utiliser le pendentif en rubis pour invoquer des sentiments amicaux.

Mais le colosse remarqua que le halfelin bougeait. Il fit soudain volte-face et lui donna un coup de pied en plein visage.

Régis retomba en arrière et glissa dans les ténèbres.

6

Les poneys célestes

Les barbares à la chevelure noire, hurlant dans la frénésie de la bataille, firent irruption dans le bosquet. Drizzt se rendit immédiatement compte que ces guerriers imposants étaient les silhouettes qu'il avait vues bouger derrière les rangs d'orques dans le champ, mais il n'était pas encore sûr de leur allégeance.

Dans tous les cas, leur arrivée sema la terreur parmi les orques qui étaient encore debout. Les deux qui combattaient Drizzt perdirent toute envie d'en découdre : un changement brutal dans leur posture révéla leur désir d'interrompre la confrontation et de fuir. Drizzt les laissa faire, persuadé qu'ils n'iraient pas loin de toute façon, et pressentant qu'il serait avisé, en ce qui le concernait, de se soustraire aux regards.

Les orques s'enfuirent, mais leurs poursuivants les rattrapèrent sans tarder et une autre bataille se déclencha au-delà du bosquet. Plus discret dans sa fuite, Drizzt grimpa de nouveau dans l'arbre où il avait laissé son arc, sans se faire remarquer.

Wulfgar n'était pas capable d'étancher si aisément sa soif du combat. Avec deux de ses amis à terre, sa soif de sang d'orque était terrible, et le nouveau groupe d'hommes qui participait au combat en appelait à Tempus, son propre dieu de la bataille, avec une ferveur que le jeune guerrier ne pouvait ignorer. Distracts par l'évolution soudaine de la situation, les orques qui encerclaient Wulfgar se firent moins ardents et il frappa avec force.

Un des orques détourna le regard et *Crocs de l'égide* lui

arracha le visage avant qu'il ait le temps de revenir au combat en cours. Wulfgar fonça à travers la brèche ouverte dans le cercle en bousculant un autre orque sur son passage. Alors qu'il chancelait en essayant de se retourner pour revenir en ligne, le puissant barbare l'abattit. Les deux qui restaient firent volte-face et s'enfuirent, mais Wulfgar était sur leurs talons. Il lança son marteau qui en tua un net et il sauta sur l'autre, pesa sur lui de tout son poids pour le jeter à terre, puis l'acheva à mains nues.

Lorsqu'il eut terminé, et qu'il eut entendu le dernier craquement des vertèbres, Wulfgar se souvint de la situation fâcheuse dans laquelle lui et ses amis se trouvaient. Il sauta sur ses pieds et recula, dos contre l'arbre.

Les barbares à la chevelure noire gardèrent leurs distances, par respect pour ses prouesses, et Wulfgar ne pouvait pas savoir ce qu'ils avaient l'intention de faire. Il regarda autour de lui, à la recherche de ses amis. Régis et Bruenor étaient étendus l'un à côté de l'autre, près de l'endroit où les chevaux avaient été attachés ; ils ne pouvaient pas voir s'ils étaient vivants ou morts. Il n'y avait pas signe de Drizzt, mais un combat se poursuivait de l'autre côté du bosquet.

Les combattants se déployèrent en un large demi-cercle et lui ôtèrent toute chance de fuir. Mais ils cessèrent soudain leurs mouvements, *Crocs de l'égide* étant magiquement retournée dans la main de Wulfgar.

Wulfgar ne pouvait pas vaincre face à un si grand nombre d'adversaires, mais la perspective ne l'accablait pas. Il mourrait en combattant, comme tout guerrier qui se respecte, et sa mort serait célébrée. Si les barbares à la chevelure noire l'attaquaient, il savait que beaucoup d'entre eux ne reverraient jamais leurs familles. Il planta ses talons et serra son marteau de guerre.

— Finissons-en, gronda-t-il dans la nuit.

— Attends ! (Un murmure calme, mais impérieux, venu d'en haut. Wulfgar reconnut tout de suite la voix de Drizzt et relâcha un peu sa prise.) Sauve ton honneur, mais sache que d'autres vies sont en jeu, outre la tienne !

Wulfgar comprit alors que Régis et Bruenor étaient probablement encore en vie. Il laissa tomber *Crocs de l'égide* et

s'adressa aux guerriers :

— Salutations.

Ils ne répondirent pas, mais l'un deux, presque aussi grand et musclé que Wulfgar, sortit du rang et s'avança pour se tenir devant lui.

Une longue natte descendait le long de la joue de l'étranger et retombait sur son épaule. Des ailes blanches étaient peintes sur son visage. Son apparence robuste et l'expression dure de son visage révélaient une vie passée dans des contrées sauvages et Wulfgar l'aurait pris pour l'un des membres des tribus de Valbise s'il n'avait pas eu les cheveux de jais.

L'homme à la chevelure noire reconnut lui aussi Wulfgar. Mais il ne fut pas aussi surpris de leurs ressemblances car il avait une plus grande connaissance des peuplades du pays du nord.

— Tu viens du Val, dit-il dans une forme bâtarde de la langue commune. Au-delà des montagnes, où souffle le vent froid.

Wulfgar acquiesça.

— Je suis Wulfgar, fils de Beornegar, de la tribu de l'Élan. Nous avons les mêmes dieux, car j'en appelle, moi aussi, à Tempus pour qu'il m'insuffle courage et force.

L'homme à la chevelure noire regarda les orques qui gisaient tout autour d'eux.

— Le dieu répond à ton appel, guerrier du Val.

Wulfgar releva fièrement le menton.

— Nous partageons aussi la même haine pour les orques, continua-t-il, mais je ne sais rien de toi ou de ton peuple.

— Tu apprendras, répliqua l'homme à la chevelure noire. Il tendit la main et désigna le marteau de guerre.

Wulfgar se redressa un peu plus, n'ayant aucune intention de se rendre, quelles que soient ses chances. L'homme regarda sur le côté et Wulfgar suivit son regard. Deux guerriers avaient ramassé Bruenor et Régis et les avaient jetés sur leurs épaules, tandis que d'autres avaient rattrapé les chevaux et les ramenaient.

— L'arme, exigea l'homme à la chevelure noire. Tu es sur nos terres sans notre permission, Wulfgar, fils de Beornegar. Le prix de ce crime est la mort. Vas-tu regarder pendant que nous

exercerons notre jugement sur tes amis ?

La fougue de la jeunesse aurait entraîné Wulfgar à frapper, les damnant tous dans un déchaînement de furie glorieuse. Mais Wulfgar avait beaucoup appris de ses nouveaux amis, de Drizzt en particulier. Il savait que *Crocs de l'égide* reviendrait s'il l'appelait, et il savait aussi que Drizzt ne les abandonnerait pas. L'heure n'était plus au combat.

Il les laissa même lui attacher les mains, un acte déshonorant qu'aucun guerrier de la tribu de l'Élan n'aurait jamais pu permettre. Mais Wulfgar avait confiance en Drizzt. Ses mains retrouveraient leur liberté. Et alors il aurait le dernier mot.

Lorsqu'ils arrivèrent au camp des barbares, Régis et Bruenor avaient repris connaissance. Ils étaient garrottés et marchaient aux côtés de leur ami. Du sang séché raidissait la chevelure de Bruenor et il avait perdu son casque, mais sa robustesse lui avait encore permis de survivre à une bataille qui aurait dû avoir raison de lui.

Ils franchirent une crête et atteignirent un campement où flamboyaient des feux. Les tentes étaient installées de manière à former un cercle. Poussant leurs cris de guerre en invoquant Tempus, les guerriers revenus du combat réveillèrent le camp et jetèrent plusieurs têtes d'orques au centre du cercle formé par les tentes afin d'annoncer leur retour glorieux. La ferveur à l'intérieur du camp ne tarda pas à égaler celle des guerriers et les trois prisonniers furent poussés en avant et accueillis par une horde de barbares hurlants.

— Qu'est-ce qu'y mangent ? demanda Bruenor, avec plus de sarcasme dans la voix que d'inquiétude.

— Peu importe ce que c'est, mais qu'on les nourrisse vite ! répliqua Régis, ce qui lui valut une tape sur la nuque et une injonction au silence de la part du garde qui se trouvait derrière lui.

Les prisonniers et les chevaux furent rassemblés au centre du camp et la tribu les encercla, dans une danse victorieuse, donnant des coups de pied aux têtes d'orque éparses dans la poussière et chantant, dans une langue inconnue des compagnons, les louanges de Tempus et d'Uthgar, leur héros

ancestral, pour les remercier du succès rencontré cette nuit-là.

Les réjouissances se poursuivirent pendant environ une heure, puis s'interrompirent brusquement et tous les visages des hommes qui formaient le cercle se tournèrent vers le rabat d'une grande tente décorée.

Le silence se prolongea un bon moment, puis l'entrée de la tente s'écarta vivement. Un très vieil homme surgit, mince et sec comme un pieu, mais faisant preuve d'une vitalité bien plus grande que le laissait supposer son âge. Les mêmes motifs que les guerriers étaient peints sur son visage. Ils étaient toutefois plus compliqués. Un bandeau recouvrait l'un de ses yeux et une énorme pierre précieuse verte y était cousue. Les manches de sa robe d'un blanc éclatant se déployaient comme des ailes chaque fois qu'il agitait les bras. Il dansa et tournoya sur lui-même en traversant les rangs des guerriers, et chacun retint son souffle, reculant sur son passage.

— Le chef ? murmura Bruenor.

— Le chaman, corrigea Wulfgar, qui connaissait mieux les coutumes de la vie tribale.

Le respect dont les guerriers faisaient preuve envers cet homme était inspiré d'une peur bien plus profonde qu'un ennemi mortel, un chef même, pouvait inspirer.

Le chaman pivota sur ses talons avant de bondir et atterrit juste devant les trois prisonniers. Il regarda Bruenor et Régis un bref instant, puis se concentra sur Wulfgar.

— Je suis Valric L'œil-qui-voit-tout, dit-il soudain d'une voix stridente. Prêtre des disciples des Poneys Célestes ! Les enfants d'Uthgar !

— Uthgar ! répétèrent les guerriers, frappant leurs petites haches contre leurs boucliers de bois.

Wulfgar attendit que le vacarme faiblisse, puis se présenta.

— Je suis Wulfgar, fils de Beornegar, de la tribu de l'Élan.

— Et j'suis Bruenor..., commença le nain.

— Silence ! hurla Valric en tremblant de rage. Je n'ai rien à faire de toi !

Bruenor se tut et se laissa aller à une rêverie dans laquelle sa hache et la tête de Valric se rencontraient.

— Nous n'avions pas le dessein de vous porter préjudice, ni

de fouler vos terres sans permission..., commença Wulfgar, mais Valric leva la main, ne le laissant pas finir.

— Votre dessein ne m'intéresse pas, expliqua-t-il calmement. (Mais brusquement il s'enfiévrâ de nouveau.) Tempus vous a livrés à nous, c'est tout ! Un guerrier de valeur ? (Il regarda autour de lui, en direction de ses hommes et leur réaction marqua leur impatience à la perspective du combat singulier qui s'annonçait.) Combien en as-tu abattu ? demanda-t-il à Wulfgar.

— Sept sont tombés à mes pieds, répliqua fièrement le jeune guerrier.

Valric hocha la tête avec approbation.

— Grand et fort, commenta-t-il. Laisse-nous voir si Tempus est avec toi. Laisse-nous juger si tu es digne de voler avec les Poneys Célestes !

Des cris fusèrent de toutes parts et deux guerriers se précipitèrent pour détacher les liens de Wulfgar. Un troisième, le chef du groupe des guerriers qui s'était adressé à Wulfgar dans le bosquet, jeta sa petite hache et son bouclier et se rua dans le cercle.

Drizzt attendit perché dans son arbre que les derniers membres du groupe aient renoncé à retrouver le cavalier qui montait le quatrième cheval et soient partis. Puis le drow ne perdit pas de temps ; il ramassa quelques-unes des affaires dispersées : la hache du nain et la masse de Régis. Il dut marquer un temps d'arrêt et se ressaisir lorsqu'il tomba sur le casque de Bruenor, car il était couvert de sang et cabossé, l'une des cornes était brisée. *Mon ami a-t-il survécu ?*

Il fourra le casque brisé dans sa sacoche et suivit discrètement la troupe tout en restant prudemment à distance.

Une vague de soulagement l'envahit lorsqu'il atteignit le camp et qu'il vit ses trois amis, Bruenor flanqué de Wulfgar et Régis. Satisfait, Drizzt mit de côté ses émotions et tous les souvenirs de la bataille qui venait d'avoir lieu afin d'échafauder un plan d'attaque qui rendrait à ses amis leur liberté.

L'homme à la chevelure noire tendit ses mains ouvertes à Wulfgar, invitant son homologue blond à les serrer. Wulfgar n'avait jamais été témoin d'un défi de ce type auparavant, mais il n'était pas si différent des épreuves de force que pratiquait son peuple.

— Tes pieds ne bougent pas ! expliqua Valric. Ceci est le défi de la force ! Que Tempus nous montre ta valeur !

Wulfgar resta impassible mais il ne doutait pas de pouvoir vaincre un homme dans une telle épreuve. Il leva les mains pour les aligner sur celles de son adversaire.

L'homme les saisit avec colère et poussa un grognement hargneux à l'adresse de l'étranger à l'imposante stature. Aussitôt, avant que Wulfgar ait même eu le temps d'affermir sa prise ou sa position, le chaman donna le signal en lançant un cri et l'homme à la chevelure noire projeta ses mains en avant, faisant plier celles de Wulfgar, distendant les muscles de ses poignets, en poussant contre ses paumes. Des cris jaillirent de tous les coins du camp. L'homme à la chevelure noire rugit et poussa de toutes ses forces, mais le moment de surprise passé, Wulfgar se défendit.

Les muscles saillants du cou et des épaules de Wulfgar se tendirent et ses énormes bras rougirent de l'afflux de sang dans leurs veines. Tempus l'avait vraiment béni : son puissant adversaire lui-même ne pouvait que contempler avec ébahissement l'extraordinaire démonstration de force. Wulfgar planta ses yeux dans les siens et répondit au grondement de son adversaire avec un regard glacé annonciateur de l'inévitable victoire. Puis le fils de Beornegar poussa vers l'avant, contrant l'élan initial de l'homme à la chevelure noire et forçant ses propres mains à retrouver un angle plus naturel. Une fois que l'équilibre fut rétabli, Wulfgar comprit qu'une poussée soudaine placerait son adversaire dans la même position désavantageuse à laquelle il venait d'échapper. À partir de là, l'homme à la chevelure noire aurait peu de chance de résister.

Mais Wulfgar n'était pas pressé de finir ce concours. Il ne

voulait pas humilier son adversaire – cela n'en ferait qu'un ennemi – et, plus important encore, il savait que Drizzt n'était pas loin. Plus longtemps il pourrait faire durer le concours et ainsi détourner l'attention des membres de la tribu, plus Drizzt aurait de temps pour organiser leur évasion.

Les deux hommes résistèrent de longues secondes, et Wulfgar ne put s'empêcher de sourire en remarquant, à l'autre bout du camp, une forme sombre se faufiler parmi les chevaux, derrière les gardes captivés par le spectacle. Il ne pouvait pas dire si c'était le fruit de son imagination, mais il avait l'impression d'avoir aperçu les deux points d'une flamme lavande dans l'obscurité. *Quelques secondes de plus*, décida-t-il, même s'il savait qu'il prenait un risque en ne mettant pas un terme au défi. S'ils tenaient trop longtemps, le chaman pouvait déclarer qu'ils étaient à égalité.

Mais tout d'un coup, ce fut terminé. Les veines et les tendons des bras de Wulfgar gonflèrent et ses épaules se levèrent encore.

— Tempus ! rugit-il.

Puis dans une explosion de puissance soudaine et féroce, il fit tomber à genoux l'homme à la chevelure noire. Le silence se fit dans le camp : plus un bruit. Le chaman lui-même resta sans voix face à cette démonstration de force.

Deux gardes s'avancèrent, non sans hésitation, pour se tenir aux côtés de Wulfgar.

Le guerrier battu se releva et fit face à Wulfgar. Aucune trace de colère ne se lisait sur son visage, juste une sincère admiration, car les Poneys Célestes avaient le sens de l'honneur.

— Nous allons t'accueillir, dit Valric. Tu as vaincu Torlin, fils de Jerek Tueur-de-loups, chef des Poneys Célestes. Torlin n'avait encore jamais été battu !

— Et mes amis ? demanda Wulfgar.

— Je n'ai rien à faire d'eux ! répliqua Valric sèchement. Le nain sera libéré sur un chemin s'éloignant de nos terres. Nous n'avons pas de différend avec lui ou son peuple ni ne désirons avoir quoi que ce soit affaire avec eux !

Le chaman dévisagea sournoisement Wulfgar.

— L'autre est un avorton, déclara-t-il. Il servira à ton passage dans la tribu, ton sacrifice au cheval ailé.

Wulfgar ne répondit pas immédiatement. Ils avaient éprouvé sa force et ils éprouvaient désormais sa loyauté. Les Poneys Célestes lui avaient conféré l'honneur le plus grand qui puisse être en lui offrant de rejoindre leur tribu, mais à la condition qu'il prouve son allégeance absolue. Wulfgar pensa à son peuple et à la manière dont ils vivaient depuis des siècles sur la toundra. Maintenant encore, nombreux étaient les barbares de Valbise qui auraient accepté les termes et tué Régis, estimant que la vie d'un halfelin ne représentait pas un prix trop élevé comparé à un tel honneur. Telle était la désillusion que Wulfgar avait éprouvée parmi les siens, un aspect de leur code moral qu'il avait trouvé inacceptable, et qui ne s'accordait pas à ses propres codes.

— Non, répliqua-t-il à Valric sans flancher.

— C'est un avorton ! raisonna Valric. Seuls les forts méritent de vivre !

— Ce n'est pas à moi de décider de son sort, rétorqua Wulfgar. Ni à toi.

Valric fit un signe aux deux gardes et ils ligotèrent de nouveau immédiatement les mains de Wulfgar.

— Une perte pour notre peuple, dit Torlin. Tu aurais occupé une place d'honneur parmi nous.

Wulfgar ne répondit pas. Il soutint un long moment le regard de Torlin. Tous deux éprouvaient du respect l'un pour l'autre, mais ils savaient que leurs codes étaient trop différents pour une telle alliance. Leur imagination les poussa toutefois à la même rêverie : ils se virent tous deux combattre l'un à côté de l'autre, abattant des dizaines d'orques et inspirant aux bardes de nouvelles légendes.

Le moment était venu pour Drizzt de lancer son attaque. Le drow s'était arrêté près des chevaux pour observer le résultat du concours et aussi pour mieux évaluer ses ennemis. C'est l'effet de surprise qu'il cherchait avant tout et non l'épreuve de force. Il avait planifié une action spectaculaire destinée à intimider assez longtemps une tribu de guerriers sans peur de sorte que ses amis puissent s'échapper de l'anneau.

Sans aucun doute, les barbares avaient entendu parler des elfes noirs. Et sans aucun doute, les récits qu'ils avaient

entendus étaient terrifiants.

Sans faire aucun bruit, Drizzt attacha les deux poneys derrière les chevaux qu'il avait accolés l'un à l'autre. Il monta sur les deux chevaux comme s'ils ne faisaient qu'un et plaça ses pieds dans les étriers. Se tenant entre eux, il se redressa et rejeta en arrière la capuche de son manteau. Une lueur sauvage et dangereuse étincelait dans ses yeux lavande. Il précipita les montures dans l'anneau, dispersant les barbares stupéfaits qui l'entouraient.

Surpris, les membres de la tribu poussèrent des cris de rage qui se muèrent vite en cris de terreur lorsqu'ils aperçurent la peau noire de l'étranger. Torlin et Valric firent volte-face pour affronter la menace qui approchait, même s'ils ne savaient que faire face à une légende personnifiée.

Et Drizzt avait une ruse toute prête qui leur était destinée. Il fit un geste de la main et des flammes violettes jaillirent de la peau de Torlin et Valric, des flammes qui ne brûlaient pas, mais qui précipitèrent les deux membres superstitieux de la tribu dans une frénésie horrifiée. Torlin tomba à genoux, les yeux écarquillés, et entoura son torse de ses bras, tandis que le chaman, hystérique, se jetait par terre et se roulait dans la poussière.

Wulfgar répondit au signal. Un nouveau sursaut de force gonfla ses bras et fit sauter les liens de cuir qui enserraient ses poignets. Il balança les bras et lança ses poings à la verticale en frappant en pleine figure les deux gardes qui le flanquaient, les laissant raides à terre.

Bruenor comprit lui aussi le rôle qu'il avait à jouer. Il écrasa lourdement le cou-de-pied du barbare qui se trouvait entre lui et Régis, et lorsque l'homme s'accroupit pour saisir son pied douloureux, Bruenor lui donna un coup de tête. L'homme s'écroula aussi facilement que Murmure dans l'impasse des Rats, à Luskan.

— Oh ! Ça marche aussi bien sans l'casque ! s'émerveilla Bruenor.

— Seulement avec une tête de nain ! souligna Régis tandis que Wulfgar les agrippait tous les deux par le col et les hissait sans effort sur les poneys.

Puis il sauta lui aussi en selle, à côté de Drizzt, et ils chargèrent pour traverser le camp. Tout s'était passé trop vite pour qu'un des barbares ait le temps de sortir une arme ou de mettre au point une défense quelconque.

Drizzt guida ses chevaux de sorte qu'ils se retrouvent derrière les poneys afin de protéger l'arrière-garde.

— Allez ! cria-t-il à ses amis, frappant du plat de ses cimeterres la croupe de leurs montures. Les trois autres poussèrent des cris de victoire, comme si leur évasion était réussie, mais Drizzt savait que le plus dur restait à venir. L'aube serait bientôt là et, sur ce terrain inconnu et chaotique, les barbares nés sur ces terres pourraient facilement les rattraper.

Les compagnons foncèrent dans le silence d'avant l'aube, choisissant le parcours le plus direct et le plus simple pour gagner autant de terrain que possible. Drizzt continuait à surveiller leurs arrières, s'attendant à ce que les membres de la tribu soient à leurs trousses. Mais le tumulte dans le camp s'était calmé presque immédiatement après leur fuite, et le drow ne vit aucun signe de poursuite.

Pour l'heure, seul un appel se faisait entendre, le chant rythmique de Valric dans une langue qu'aucun des voyageurs ne comprenait. L'appréhension qui se lisait sur le visage de Wulfgar les fit tous s'arrêter.

— Les pouvoirs d'un chaman, expliqua le barbare.

Au camp, Valric se tenait seul à l'intérieur de l'anneau composé de son peuple avec Torlin. Il pratiquait le rituel suprême en psalmodiant et dansant, invoquant le pouvoir de la Créature Spirituelle de sa tribu. La vision de l'elfe drow avait bouleversé le chaman. Il avait empêché qu'on poursuive les fuyards et avait couru chercher dans sa tente la sacoche de cuir sacrée nécessaire au rituel. L'esprit du cheval ailé, le pégase, traiterait avec ces intrus.

Valric désigna Torlin comme enveloppe de l'esprit, et le fils de Jerek attendit la possession avec une dignité stoïque. Il détestait cette cérémonie car elle le dépouillait de son identité. Mais en tant que vassal du chaman, il lui devait une obéissance absolue.

Dès qu'il eut commencé le rituel, toutefois, Valric sut que

dans son empressement il avait outrepassé l'invocation.

Torlin hurla et s'écroula, puis il se tordit de douleur. Un nuage gris l'enveloppait. Les vapeurs tourbillonnantes épousaient sa forme, remodelaient ses traits. Son visage gonfla et se tordit, pour jaillir en avant et prendre l'apparence d'une tête de cheval. Son torse également se mua en quelque chose qui n'était pas humain. Valric avait eu pour seule intention de transmettre certains des pouvoirs de l'esprit du pégase à Torlin, mais l'entité elle-même était venue, prenant totalement possession de l'homme et conformant son corps à sa propre image.

Torlin n'était plus.

À sa place, se dessina la forme spectrale du cheval ailé. Toute la tribu tomba à genoux devant elle, même Valric, qui ne pouvait pas faire face à l'image de la Créature Spirituelle. Mais le pégase lisait les pensées du chaman et comprenait les besoins de ses enfants. De la fumée s'échappa des naseaux de l'esprit et il s'éleva dans les airs, à la poursuite des intrus en fuite.

Les compagnons avaient adopté un rythme moins poussé pour ménager leurs montures, mais ils conservèrent toutefois une allure soutenue. Ils soufflèrent un peu en voyant poindre l'aube car ils étaient libérés de leurs liens et manifestement personne ne les poursuivait. Bruenor tripotait son casque. Il essayait d'en aplanir suffisamment la dernière bosselure pour le remettre sur sa tête. Même Wulfgar, qui avait été bouleversé lorsqu'il avait entendu la psalmodie du chaman commençait à respirer plus aisément.

Seul Drizzt, dont les sens étaient toujours en alerte, doutait qu'ils soient tirés d'affaire. Et ce fut le drow qui perçut le premier le danger.

Dans les cités souterraines, les elfes noirs avaient souvent affaire à des êtres désincarnés, et au fil d'innombrables siècles, ils avaient transmis à leur race une sensibilité particulière pour les émanations magiques de telles créatures. Drizzt arrêta son cheval brusquement et se retourna.

— T'entends quoi ? lui demanda Bruenor.

— Je n'entends rien, répondit Drizzt, toujours à la recherche de signe. Mais quelque chose est là.

Avant que les autres puissent répondre, le nuage gris descendit du ciel à toute vitesse et fut sur eux. Leurs chevaux ruèrent et se cabrèrent, saisis d'une terreur incontrôlable, et dans ce vacarme, aucun des amis n'arrivait à comprendre ce qui se passait. Le pégase prit ensuite forme juste devant Régis et le halfelin sentit un frisson glacial le parcourir. Il hurla et fut désarçonné.

Bruenor, qui montait à côté de Régis, chargea courageusement la forme spectrale. Mais sa hache ne rencontra qu'un nuage de fumée là où l'apparition se tenait l'instant d'avant. Puis, tout aussi brusquement, le spectre apparut de nouveau, et Bruenor sentit lui aussi le froid glacé de son contact. Plus endurci que le halfelin, il réussit à se maintenir sur son poney.

— Qu'est-ce que c'est ? s'exclama-t-il en vain à l'adresse de Drizzt et de Wulfgar.

Crocs de l'égide passa en sifflant devant lui et fila vers sa cible. Mais le pégase partit de nouveau en fumée et le marteau de guerre magique traversa le nuage tourbillonnant sans rencontrer d'obstacle.

L'esprit revint instantanément et fondit sur Bruenor. Le poney du nain se mit à se rouler par terre, essayant frénétiquement de s'éloigner de la chose.

— Tu ne peux pas le frapper ! dit Drizzt à Wulfgar qui s'était précipité au secours du nain. Cette chose n'existe pas totalement sur ce plan !

Wulfgar obligea le poney terrifié à se redresser et il frappa dès que *Crocs de l'égide* fut de nouveau entre ses mains.

Mais une fois encore, son arme ne rencontra que de la fumée.

— Comment alors ? cria-t-il à Drizzt.

Il regarda fébrilement autour de lui, guettant les premiers signes d'apparition de l'esprit.

Drizzt se concentra pour trouver des réponses. Régis était toujours étendu à terre, pâle et inerte. Quant à Bruenor, même s'il n'avait pas été trop gravement blessé dans la chute, il semblait hébété et grelottait depuis son contact avec le froid surnaturel. Drizzt se décida pour un plan de la dernière chance.

Il sortit la statuette en onyx de sa bourse et appela Guenhwyvar.

Le spectre refit son apparition, attaquant avec une fureur redoublée. Il fondit d'abord sur Bruenor et recouvrit le nain de ses ailes froides.

— Maudit sois-tu, retourne dans les Abysses ! rugit Bruenor le défiant avec courage.

Wulfgar se précipita. Il avait complètement perdu le nain de vue. Seule la tête de sa hache crevait la fumée sans causer le moindre mal.

Puis la monture du barbare s'arrêta pile, refusant, en dépit de tous les efforts de son maître, de se rapprocher davantage de la créature surnaturelle. Wulfgar sauta de sa selle et chargea, fonçant dans le nuage avant que le spectre ait le temps de se reformer. Son élan l'entraîna, ainsi que Bruenor, de l'autre côté du manteau de fumée. Ils roulèrent et regardèrent derrière eux pour constater que le spectre avait de nouveau disparu.

Les paupières de Bruenor s'abaissaient lourdement et sa peau avait une teinte bleuâtre. Pour la première fois de sa vie, sa volonté indomptable fléchissait et il n'avait plus de courage pour se battre. Wulfgar avait lui aussi souffert du contact glacial lorsqu'il avait traversé le spectre, mais il était plus que jamais prêt à affronter la chose.

— On peut pas se battre contre ça ! souffla Bruenor en claquant des dents. Sur nous pour frapper, mais disparu dès qu'on essaie de rendre le coup !

Wulfgar secoua la tête avec défi.

— Il y a bien un moyen ! s'exclama-t-il, même s'il devait admettre que le nain n'avait pas tort. Mais mon marteau ne peut pas détruire des nuages !

Guenhwyvar apparut à côté de son maître et se tapit, cherchant le danger qui menaçait le drow.

Drizzt comprit ce que voulait faire le félin.

— Non ! ordonna-t-il. Pas ici.

Le drow s'était souvenu d'une chose que Guenhwyvar avait faite quelques mois auparavant. Pour sauver Régis sur le point d'être écrasé par le mur d'une tour qui s'écroulait, elle avait fait traverser au halfelin les plans de l'existence. Drizzt agrippa l'épaisse fourrure de l'animal.

— Emmène-moi au pays du spectre, lui indiqua-t-il. Jusqu'à son plan, où mes armes pourront mordre profondément son être substantiel.

Le spectre apparut de nouveau tandis que Drizzt et la panthère s'estompaient dans leur propre nuage.

— Continue à brandir ton arme ! dit Bruenor à son compagnon. Empêche-le de se matérialiser !

— Drizzt et le félin sont partis ! s'écria Wulfgar.

— Ils sont allés sur les terres du spectre, expliqua Bruenor.

Drizzt mit un moment à s'orienter. Il était arrivé dans un endroit de réalités différentes, une dimension dans laquelle tout, même sa propre peau, prenait la même teinte grise, les objets ne se distinguant que par une mince ligne tremblante noire qui les soulignait. Sa perception de la profondeur ne lui était d'aucune utilité puisqu'il n'y avait aucune ombre et pas de sources de lumière permettant de se guider. Et ses pieds ne touchaient rien, il n'y avait rien de solide sous lui, il ne pouvait pas non plus distinguer le bas du haut. En ce lieu, de tels concepts ne semblaient pas avoir de sens.

Il distingua les contours mouvants du pégase tandis qu'il sautait de plan en plan, ne se trouvant jamais totalement à un endroit ou à un autre. Il essaya de s'en approcher et découvrit que la propulsion était un acte de l'esprit : son corps suivait automatiquement ce que sa volonté lui dictait. Il s'arrêta devant les lignes mouvantes et se tint prêt à frapper avec son cimenterre magique au moment où la cible apparaîtrait complètement.

Puis les contours du pégase se stabilisèrent et Drizzt plongea sa lame dans la ligne tremblante noire qui formait son image. La ligne se déforma et se plia et les contours du cimenterre tremblèrent également, car, à cet endroit, même les propriétés de la lame en acier étaient différentes. Mais l'acier s'avéra le plus fort : le cimenterre retrouva sa lame courbée et creva la ligne du spectre. Un frémissement parcourut tout d'un coup la grisaille, comme si le coup de Drizzt avait dérangé l'équilibre du plan et la ligne du spectre trembla dans un frisson d'agonie.

Wulfgar vit le nuage de fumée se gonfler brusquement et presque reprendre la forme du spectre.

— Drizzt ! cria-t-il à Bruenor. Il affronte le spectre d'égal à égal !

— Tiens-toi prêt alors ! répliqua Bruenor avec anxiété, tout en sachant que son propre rôle dans le combat était terminé. Le drow te le ramènera peut-être suffisamment longtemps pour que tu puisses le frapper !

Bruenor se frotta les côtes, il était transi jusqu'aux os, et s'approcha en chancelant du corps inerte du halfelin.

Le spectre s'en prit à Drizzt, mais le cimenterre frappa de nouveau. Et Guenhwyvar sauta dans la mêlée. Les énormes griffes du félin s'attaquèrent aux contours noirs de l'ennemi. Le pégase recula pour les éviter, comprenant qu'il ne dominait pas ses adversaires sur son propre plan. Son seul recours était une retraite sur le plan Matériel.

Où l'attendait Wulfgar.

Dès que le nuage retrouva sa forme, *Crocs de l'égide* le frappa. Wulfgar sentit que son coup rencontrait un obstacle pendant un bref instant seulement, et sut qu'il avait touché sa cible. Puis la fumée se dissipa devant lui.

Le spectre était de nouveau avec Drizzt et Guenhwyvar, affrontant encore une fois le cimenterre et les griffes implacables. Il changea encore de plan, et Wulfgar frappa instantanément. Piégé, sans la moindre chance de s'échapper, le spectre encaissa des coups venus des deux plans. Chaque fois qu'il se matérialisait devant Drizzt, le drow remarquait que ses contours étaient moins définis et moins résistants à son arme et à ses bottes. Et chaque fois que le nuage se reformait devant Wulfgar, sa densité diminuait. Les amis avaient gagné, et Drizzt observa avec satisfaction l'essence du pégase se libérer de son esprit et s'évanouir en flottant dans la grisaille.

— Ramène-moi chez moi, demanda le drow éreinté à Guenhwyvar.

Un moment plus tard, il était de retour aux côtés de Bruenor et Régis.

— Il vivra, déclara Bruenor d'un ton catégorique en voyant le regard soucieux de Drizzt. Plutôt évanoui que mort, j pense.

À quelques mètres de là, Wulfgar était lui aussi penché sur une forme cassée et tordue, prise dans une transformation entre homme et monstre.

— Torlin, fils de Jerek, expliqua Wulfgar. (Il leva les yeux en direction du camp du barbare.) C'est l'œuvre de Valric. Le sang de Torlin souille ses mains !

— Le choix de Torlin, peut-être ? proposa Drizzt.

— Jamais ! insista Wulfgar. Lorsque nous nous sommes affrontés, j'ai su que c'était un homme d'honneur. C'était un guerrier. Il n'aurait jamais permis cela !

Il s'écarta du cadavre, laissant ses restes mutilés témoigner de l'horreur de la possession. Dans la pose figée de la mort, le visage de Torlin avait conservé la moitié des traits d'un homme et la moitié des traits du spectre chevalin.

— Il était le fils du chef du clan, expliqua Wulfgar. Il ne pouvait pas refuser les exigences du chaman.

— Il a été courageux d'accepter un tel sort, remarqua Drizzt.

— Le fils d leur chef ? grogna Bruenor. Il semblerait qu'on se soit fait encore plus d'ennemis sur la route derrière nous ! Ils voudront régler les comptes.

— Moi aussi ! proclama Wulfgar. Son sang est sur tes mains, Valric L'œil-qui-voit-tout ! cria-t-il vers le ciel. (L'écho porta ses cris jusque dans les monts rocheux. Wulfgar se tourna ensuite vers ses amis. La rage déformait ses traits. Et il déclara avec gravité :) Je vengerai le déshonneur de Torlin.

Bruenor hocha la tête, pour signifier qu'il approuvait l'attachement du barbare à ses principes.

— Une tâche honorable, renchérit Drizzt en indiquant l'est avec sa lame, la direction de Longueselle, la prochaine étape de leur voyage.

» Mais une tâche pour un autre jour.

7

La dague et le bâton

Entreri était installé sur une colline, à quelques kilomètres de la Cité des Navigateurs. Son feu de camp brûlait doucement derrière lui. Régis et ses amis s'étaient arrêtés au même endroit lors de leur dernière étape avant leur arrivée à Luskan et l'assassin avait d'ailleurs allumé son feu dans le foyer même que les quatre compagnons avaient utilisé. Ce n'était toutefois pas une coïncidence. Depuis qu'il avait retrouvé leur trace juste au sud de l'Épine dorsale du Monde, Entreri avait imité chaque mouvement du groupe que le halfelin avait rejoint. Il se déplaçait au même rythme qu'eux, les filant afin de mieux déchiffrer leurs actions.

Pour l'heure, contrairement à ceux qui l'avaient précédé, Entreri ne regardait ni le mur d'enceinte de la cité, ni en direction de Luskan. Plusieurs feux de camp étaient apparus pendant la nuit, au nord, sur la route qui ramenait vers Dix-Cités. Ce n'était pas la première fois que de telles lueurs brillaient derrière lui, et l'assassin avait le sentiment qu'il était lui aussi suivi. Il avait ralenti son rythme effréné, se disant qu'il pourrait facilement rattraper le temps perdu pendant que les compagnons faisaient ce qu'ils avaient à faire à Luskan. Il voulait assurer ses arrières avant de se concentrer sur la manière de prendre au piège le halfelin. Entreri avait même laissé des traces de son passage, pour mieux attirer ses poursuivants.

Il piétina les braises et remonta en selle, décidant qu'il était préférable d'affronter une épée en face plutôt que d'avoir une

dague plantée dans le dos.

Il chevaucha dans la nuit, sûr de lui dans l'obscurité. Ce moment de la journée lui appartenait, quand chaque ombre aide celui qui vit dans l'ombre à se dissimuler encore mieux.

Il attacha sa monture avant minuit, suffisamment près des feux de camp pour poursuivre le trajet à pied. Il se rendit alors compte qu'il s'agissait d'une caravane de marchands ; rien d'inhabituel sur la route de Luskan à cette époque de l'année. Mais son sixième sens qui le prévenait du danger était en éveil. De nombreuses années d'expérience avaient aiguisé son instinct de survie et il n'allait certainement pas lui faire la sourde oreille.

Il avança en rampant, cherchant la voie d'entrée la plus facile dans le cercle de chariots. Les marchands postaient toujours de nombreuses sentinelles autour du périmètre de leurs camps, et les chevaux de trait eux-mêmes posaient problème, car les marchands les attachaient tout près de leurs harnais.

L'assassin n'aimait pas l'idée d'avoir chevauché dans la nuit pour rien. Il avait parcouru tout ce chemin et avait bien l'intention de découvrir pourquoi il était suivi. Glissant à la manière d'un serpent, il atteignit le périmètre et se mit à faire le tour du camp, à l'extérieur de la zone de défense. En se déplaçant si silencieusement que même des oreilles aux aguets n'auraient pu le repérer, il passa devant deux gardes qui jouaient aux osselets. Puis il se faufila entre les chevaux. Les animaux couchèrent les oreilles de manière craintive, mais ne bronchèrent pas.

Quand il eut parcouru la moitié du cercle, il fut presque convaincu que la caravane était une simple caravane de marchands ; et il s'apprêtait à disparaître dans la nuit lorsqu'il entendit une voix de femme qu'il connaissait bien.

— Tu dis que t'as vu un point de lumière au loin.

Entreri s'arrêta net, car il savait qui venait de parler.

— Ouais, là-bas, répliqua une voix d'homme. L'assassin se glissa entre deux chariots et jeta un coup d'œil furtif dans la direction d'où venaient les voix. Les deux personnes se tenaient non loin de lui, derrière le chariot suivant et scrutaient la nuit en direction de son camp. Ils étaient tous deux équipés pour le combat. La femme portait son épée avec aisance.

— Je t'ai sous-estimée, murmura Entreri en observant Catti-Brie. (Il tenait déjà sa dague sertie de gemmes.) Je ne ferai plus cette erreur, ajouta-t-il, puis il se tapit et chercha un passage pour atteindre sa cible.

— Tu m'as rendu service en me conduisant ici si vite, dit Catti-Brie. J'te suis reconnaissante et Régis et les autres le seront aussi.

— Dis-moi alors, demanda l'homme. Pourquoi cet empressement ?

Catti-Brie se débattit avec les souvenirs de l'assassin. Elle n'avait pas encore accepté la terreur qui l'avait envahie ce jour funeste dans la maison du halfelin et elle savait qu'elle ne pourrait pas l'accepter tant qu'elle n'aurait pas vengé la mort de ses deux amis nains et transcendé sa propre humiliation. Elle serra les lèvres sans répondre.

— Comme tu veux, lui dit l'homme qui ne souhaita pas insister. Tes raisons justifient l'empressement, nous n'avons pas de doute là-dessus. Si nous donnons l'impression d'être indiscrets, c'est seulement parce que nous voulons t'aider, dans la mesure de nos moyens.

Catti-Brie se tourna vers lui. Un sourire de gratitude sincère illuminait le visage de la jeune femme. Nul besoin d'en dire plus. Alors, debout l'un à côté de l'autre, ils contemplèrent silencieusement l'horizon.

L'approche de la mort était elle aussi silencieuse.

Entreri passa sous le chariot en rampant, puis bondit entre eux, une main tendue vers chacun. Il saisit Catti-Brie par le cou en serrant suffisamment fort pour l'empêcher de crier et sa lame réduisit l'homme au silence pour l'éternité.

Regardant par-dessus l'épaule d'Entreri, Catti-Brie vit l'expression d'horreur figée sur le visage de son compagnon, mais elle ne parvint pas à comprendre pourquoi il n'avait pas crié, car sa bouche n'était pas couverte.

Entreri recula légèrement et elle comprit. Seule la poignée de la dague était visible. La garde reposait à plat contre la pointe du menton de l'homme. La fine lame avait pénétré son cerveau avant qu'il ait pu se rendre compte du danger. Entreri utilisa la poignée de l'arme pour guider sans bruit sa victime à terre, puis

arracha la dague de la blessure.

La femme fut de nouveau paralysée par la terreur qu'elle ressentait en présence d'Entreri. Elle sentait qu'elle devait se dégager violemment et avertir le camp en criant, même si cela signifiait qu'il la tuerait. Ou brandir son épée et essayer tout du moins de se battre. Mais elle regarda Entreri, incapable de faire un mouvement, tirer la dague qu'elle portait à sa ceinture et, la tirant avec lui vers le sol, l'enfoncer dans la blessure mortelle de l'homme.

Puis il s'empara de son épée et la poussa sous le wagon, la faisant sortir du périmètre du camp.

Pourquoi ne suis-je pas capable de les avertir en criant ? se répéta-t-elle, car l'assassin, sûr de l'emprise qu'il lui avait sur elle, ne la tenait même pas tandis qu'ils s'enfonçaient dans la nuit. Il savait, et elle devait se l'avouer à elle-même, qu'elle ne renoncerait pas si facilement à la vie.

Enfin, lorsqu'ils se trouvèrent suffisamment loin du camp, il la tira de sorte qu'elle se retrouve face à lui... et à la dague.

— Tu me suis ? lui demanda-t-il en riant. Qu'espères-tu gagner ?

Elle ne répondit pas, mais sentit un peu de sa force lui revenir.

Entreri le sentit aussi.

— Si tu cries, je te tue, déclara-t-il sans ambages. Et ensuite, je te promets que je retournerai tuer tous les marchands !

Elle le crut.

— J' voyage souvent avec des marchands, mentit-elle, retenant le tremblement de sa voix. C'est l'un des devoirs de mon rang de soldat de Dix-Cités.

Entreri lui rit de nouveau au nez. Puis il regarda au loin avec une expression pensive.

— Peut-être pourrais-je faire jouer tout cela en ma faveur, dit-il, tandis qu'un plan se formait dans son esprit.

Catti-Brie l'observa, inquiète qu'il ait trouvé un moyen de l'utiliser pour nuire à ses amis.

— Je ne vais pas te tuer... pas tout de suite, lui dit-il. Lorsque nous trouverons le halfelin, ses amis ne le défendront pas. À cause de toi.

— Je ne ferai rien pour t'aider ! répliqua Catti-Brie avec mépris. Rien !

— Précisément, siffla Entreri. Tu ne feras rien. Pas avec une lame sur la gorge. (Il approcha l'arme de son cou, la tourmentant cruellement, éraflant la peau douce.) Lorsque j'en aurai fini avec ma mission, courageuse fille, je poursuivrai mon chemin et tu te retrouveras seule avec ta honte et ta culpabilité. Et les réponses que tu devras trouver pour les marchands qui croiront que tu as assassiné leur compagnon !

En vérité, Entreri ne croyait pas un seul instant que sa ruse élémentaire avec la dague de Catti-Brie tromperait les marchands. C'était simplement une arme psychologique destinée à inspirer à la jeune femme encore plus de doute et d'inquiétude et ajouter ainsi à toutes les émotions qui la troublaient.

Catti-Brie ne montra aucun signe d'émotion en entendant les déclarations de l'assassin. *Non*, se dit-elle, *ça ne se passera pas comme ça !*

Mais en son for intérieur, elle se demanda si sa détermination ne masquait pas tout simplement sa peur, la conviction qu'elle serait de nouveau sous le joug de l'abomination que lui inspirait Entreri et que la scène se déroulerait exactement de la manière dont il l'avait annoncé.

Jierdan trouva sans mal le camp. Dendybar avait utilisé sa magie pour suivre le mystérieux cavalier sur tout le chemin depuis les montagnes et avait dirigé le soldat dans la bonne direction.

Tendu et l'épée au poing, Jierdan s'approcha. L'endroit était déserté, mais pas depuis longtemps. Même éloigné de quelques mètres, le soldat de Luskan pouvait sentir la chaleur du feu de camp en train de s'éteindre. S'accroupissant afin de dissimuler sa silhouette qui aurait été trop visible contre la ligne d'horizon, il rampa en direction d'un paquetage et d'une couverture qui se trouvait à quelques pas du feu.

Entreri guida lentement sa monture vers le camp, s'attendant que des visiteurs aient été attirés par les affaires qu'il y avait laissées. Catti-Brie était assise devant lui, soigneusement ligotée et bâillonnée. Mais elle était convaincue,

et dégoûtée de ce fait, que sa propre terreur rendait les liens superflus.

L'assassin toujours sur ses gardes se rendit compte que quelqu'un avait trouvé le camp avant même d'approcher du lieu. Il glissa de sa selle, prenant sa prisonnière avec lui.

— C'est un destrier nerveux, expliqua-t-il à Catti-Brie. (L'avertissement le réjouissait manifestement, tandis qu'il attachait la jeune femme aux pattes arrière du cheval.) Si tu te débats, ses ruades te tueront.

Puis il disparut, se fondant dans la nuit comme s'il appartenait aux ténèbres.

Jierdan laissa tomber le paquetage par terre, frustré. Son contenu, des affaires de voyage ordinaires, ne révélait rien du propriétaire. Le soldat était un vétéran de nombreuses campagnes et il avait vaincu des centaines de fois des hommes et des orques, mais il n'était pas à l'aise, pressentant quelque chose d'inhabituel, et de mortel, au sujet du cavalier. Un homme qui avait le courage de rallier seul Valbise à Luskan, itinéraire pour le moins dangereux, n'était pas un apprenti en matière de combats.

Aussi Jierdan fut-il pris au dépourvu, mais pas tellement surpris lorsque la pointe d'une lame vint soudain se poser dans le creux vulnérable de la nuque, à la base de son crâne. Il ne bougea pas plus qu'il n'ouvrit la bouche pour parler, espérant que le cavalier demanderait des explications avant de plonger sa lame.

Entreri pouvait voir que son paquetage avait été fouillé, mais il reconnut l'uniforme de fourrures et savait que l'homme n'était pas un voleur.

— Nous sommes au-delà des frontières de ta cité, dit-il, sans relâcher la pression de son couteau. Qu'est-ce que tu viens faire dans mon camp, soldat de Luskan ?

— Je suis Jierdan de la porte du nord, répliqua-t-il. Je suis venu à la rencontre d'un cavalier venu de Valbise.

— Quel cavalier ?

— Toi.

La réponse du soldat le plongeait dans la perplexité et il ne l'aimait pas beaucoup. *Qui a envoyé cet homme, et comment a-*

t-il su où chercher ? Les premières pensées de l'assassin se concentrèrent sur la bande de Régis. *Le halfelin s'est peut-être arrangé pour que le garde lui vienne en aide.* Entreri remit son arme dans son fourreau, certain qu'il pourrait la dégainer à temps s'il devait déjouer une attaque.

Jierdan remarqua lui aussi le sang-froid absolu du geste et toutes les velléités qu'il avait peut-être eues d'attaquer cet homme s'envolèrent.

— Mon maître désire vous recevoir, dit-il, pensant qu'il était sage de s'expliquer un peu mieux. Une rencontre qui vous intéressera tous les deux.

— Ton maître ? demanda Entreri.

— Un citoyen de haut rang, expliqua Jierdan. Il a appris que vous veniez et pense qu'il est en mesure de vous aider dans votre quête.

— Que sait-il de mes affaires ? demanda sèchement Entreri, furieux que quelqu'un ait eu l'audace de l'espionner. Mais il était en même temps soulagé, car le rôle d'une autre puissance au sein de la ville expliquait beaucoup de choses, et éliminait peut-être l'hypothèse logique d'une mise en scène de cette rencontre par le halfelin.

Jierdan haussa les épaules.

— Je ne suis que son messager. Mais je peux aussi t'être utile. À la porte de la cité.

— Maudite soit la porte, gronda Entreri. Je peux escalader le mur facilement. C'est une voie plus directe pour me rendre aux endroits que je cherche.

— Certes, mais je connais ces endroits et les gardes qui les contrôlent.

Le couteau ressurgit, la lame fendit l'air et s'arrêta juste devant la gorge de Jierdan.

— Tu en sais beaucoup, mais tu n'expliques pas grand-chose. Tu t'adonnes à des jeux dangereux, soldat de Luskan.

Jierdan resta impassible.

— Quatre héros de Dix-Cités sont arrivés à Luskan il y a cinq jours : un nain, un halfelin, un barbare, et un elfe noir. (Artémis Entreri lui-même ne put dissimuler une expression d'émoi en entendant ses soupçons confirmés, et Jierdan le remarqua.) Je

ne sais pas où ils se trouvent exactement, mais je connais le quartier où ils se cachent. Tu es intéressé ?

Le couteau réintégra son fourreau.

— Attends ici, lui ordonna Entreri. J'ai quelqu'un avec moi qui va nous accompagner.

— Mon maître m'a dit que tu chevauchais seul, hasarda Jierdan.

En voyant le sourire vil d'Entreri, le soldat eut froid dans le dos.

— Je l'ai achetée, expliqua-t-il. Elle est mienne et tu n'as pas besoin d'en savoir plus.

Jierdan n'insista pas. Son soupir de soulagement était perceptible lorsque Entreri disparut.

Catti-Brie voyagea jusqu'à Luskan sans lien et sans bâillon, mais l'emprise d'Entreri sur elle n'en était pas moins forte. Son avertissement lorsqu'il était allé la chercher dans le champ avait été succinct et très clair.

— Un geste de trop, avait-il dit, et tu meurs. Et tu meurs en sachant que le nain, Bruenor, paiera pour ton impudence.

L'assassin n'avait rien dit de plus sur elle à Jierdan, et le soldat n'avait pas posé de questions, même si la femme ne manquait pas de l'intriguer. Dendybar aurait les réponses, Jierdan le savait.

Ils entrèrent dans la ville plus tard dans la matinée, sous le regard soupçonneux de la sentinelle de jour de la Porte du Nord. Il en avait coûté à Jierdan une dizaine de salaires pour soudoyer la sentinelle et les faire rentrer, et le soldat savait qu'il devrait payer encore plus lorsqu'il reviendrait ce soir-là, car il s'était mis initialement d'accord avec le garde pour le passage d'un seul étranger ; il n'avait jamais été question de la femme. Mais si les actes de Jierdan lui valaient les bonnes grâces de Dendybar, ils en valaient alors bien la peine.

Conformément au code de la cité, les trois voyageurs laissèrent leurs chevaux à l'écurie dès qu'ils passèrent l'enceinte. Jierdan guida Entreri et Catti-Brie dans les rues de la Cité des Navigateurs. Ils passèrent devant les marchands et les vendeurs à moitié endormis, debout avant le lever du soleil, et Jierdan les conduisit au cœur même de la cité.

L'assassin ne s'étonna pas lorsqu'ils tombèrent une heure plus tard sur un épais bosquet qui s'étendait sur une bonne distance. Il avait subodoré que Jierdan était associé à ce lieu d'une manière ou d'une autre. Ils traversèrent une trouée à la lisière du bosquet et se retrouvèrent en face de la structure la plus haute de la cité : la Tour des Arcanes.

— Qui est ton maître ? demanda Entreri sans détour. Jierdan ricana. La vue de la tour de Dendybar lui redonnait confiance.

— Tu le sauras bien assez tôt.

— Je le saurai maintenant, gronda Entreri. Ou bien nous mettons fin à notre rencontre. Je suis dans la cité, soldat, et je n'ai plus besoin de ton assistance.

— Je peux demander au garde de t'expulser, lui rétorqua Jierdan avec colère. Ou pire encore.

Mais Entreri eut le dernier mot.

— Ils ne trouveraient jamais les restes de ton corps, promit-il.

La froideur implacable de son ton fit pâlir Jierdan.

Catti-Brie suivit l'échange en frissonnant pour le soldat et en se demandant si elle pourrait bientôt exploiter la nature méfiante de ses ravisseurs à son avantage.

— Je sers Dendybar le Marbré, Maître de la Tour Nord, déclara Jierdan, gagnant encore plus d'assurance à la mention de son puissant mentor.

Entreri avait entendu le nom auparavant. On murmurait beaucoup de choses sur La Tour des Arcanes partout dans Luskan et la campagne avoisinante, et le nom de Dendybar le Marbré revenait souvent dans les conversations. On disait que le mage de la tour était un être ambitieux, avide de pouvoir, et d'aucuns insinuaient que l'homme avait un côté sombre et sinistre qui lui permettait d'obtenir ce qu'il voulait. Dendybar était dangereux, mais il pouvait être un puissant allié. Entreri était satisfait.

— Conduis-moi à lui, dit-il à Jierdan. Voyons si nous pouvons faire affaire ou non.

Sydney les attendait dans la salle d'entrée de la Tour des

Arcanes afin de les escorter. Elle ne se présenta pas et n'attendit pas de présentation en retour. Elle les guida le long des passages tortueux et à travers les portes secrètes jusqu'à la salle d'audience de Dendybar le Marbré. Le mage attendait là en tenue d'apparat (il portait ses robes les plus somptueuses), devant un fabuleux repas.

— Salutations, cavalier, dit Dendybar après quelques minutes de silence, pesantes, mais nécessaires, durant lesquelles chacun avait jaugé l'autre.

— Je m'appelle Dendybar le Marbré comme vous le savez déjà. Partagerez-vous mon repas avec votre charmante compagne ?

Sa voix grinçante tapait sur les nerfs de Catti-Brie, et même si elle n'avait pas mangé depuis le dîner de la veille, elle n'avait aucun appétit et se méfiait de l'hospitalité de cet homme.

Entreri la poussa en avant.

— Mange, ordonna-t-il.

Elle savait qu'Entreri la testait elle et les mages. Mais le moment était venu pour elle de tester aussi Entreri.

— Non, répondit-elle, le regardant droit dans les yeux.

Son revers la projeta à terre. Jierdan et Sydney firent un mouvement pour l'aider, par réflexe, mais lorsqu'ils s'aperçurent que Dendybar ne bougeait pas, ils se reprirent bien vite et se contentèrent d'observer la scène. Catti-Brie s'éloigna du tueur et resta par terre, sur la défensive.

Dendybar sourit à l'assassin.

— Tu as répondu à certaines de mes questions relatives à la fille, dit-il avec un sourire amusé. À quoi sert-elle ?

— J'ai mes raisons, fut tout ce qu'Entreri répondit.

— Tu recherches les quatre compagnons venant de Dix-Cités, je le sais, continua Dendybar, n'ayant aucune envie de tergiverser. Je les recherche moi aussi, mais pour des raisons différentes, j'en suis sûr.

— Tu n'as aucune idée des raisons qui me poussent, répliqua Entreri.

— Et je n'en ai cure, répondit le mage en riant. Nous pouvons nous entraider pour atteindre chacun notre but. C'est tout ce qui m'intéresse.

— Je ne demande pas d'aide.

Dendybar rit encore.

— Ils sont très forts, cavalier. Tu les sous-estimes.

— Peut-être, rétorqua Entreri. Mais tu m'as demandé quel était mon but, sans me dire quel était le tien. Qu'est-ce que la Tour des Arcanes a affaire avec des voyageurs venus de Dix-Cités.

— Une question sensée, répondit Dendybar. Mais avant de répondre, j'attendrai que nous ayons conclu un marché.

— Je risque de ne pas trouver le sommeil dans ce cas, je m'inquiéteraï trop, répondit Entreri d'un ton persif leur.

Le mage s'esclaffa de nouveau.

— Tu changeras peut-être d'avis avant la fin, dit-il. Pour l'heure, je t'offre une preuve de ma bonne foi. Les compagnons sont dans la cité. Du côté des docks. Ils devaient descendre au *Coutelas*. Tu connais cette taverne ?

Entreri hocha de la tête en signe d'acquiescement, très intéressé désormais par ce que le mage avait à dire.

— Mais nous les avons perdus dans les venelles de la partie ouest de la cité, expliqua Dendybar en jetant un coup d'œil glacial à Jierdan.

Le soldat se sentit soudain très mal à l'aise.

— Et combien coûte cette information ? demanda Entreri.

— Rien, répliqua le mage. T'en informer aide ma propre cause. Tu obtiendras ce que tu veux ; ce que je désire sera pour moi.

Entreri sourit, comprenant que Dendybar avait l'intention de se servir de lui comme d'un chien pour traquer sa proie.

— Mon apprentie va vous raccompagner, dit Dendybar, faisant un geste vers Sydney.

Entreri tourna les talons pour partir mais s'arrêta un moment pour soutenir le regard de Jierdan.

— Méfie-toi, soldat, l'avertit l'assassin. Les vautours mangent une fois que le félin s'est rassasié !

— Lorsqu'il m'aura indiqué où se trouve le drow, j'aurai sa tête, gronda Jierdan après leur départ.

— Tu feras bien de ne pas en découdre avec celui-là, lui conseilla Dendybar.

Jierdan le regarda, interloqué.

— Il va sans dire que tu veux qu'il soit surveillé.

— Il va sans dire, répéta Dendybar. Mais par Sydney, pas par toi. Ravale ta colère, lui dit Dendybar en voyant Jierdan froncer les sourcils. Je préserve ta vie. Tu es très fier, certes, et tu as gagné le droit de l'être. Mais celui-ci est trop fort pour toi, mon ami. Sa lame aura raison de toi avant même que tu saches qu'elle était là.

Dehors, Entreri éloigna Catti-Brie de la Tour des Arcanes sans un mot. Il se remémorait l'entrevue, car il savait qu'il n'en avait pas fini avec Dendybar et ses acolytes.

Catti-Brie était contente qu'il ne lui adresse pas la parole, car elle aussi était plongée dans ses pensées. Pourquoi un mage de la Tour des Arcanes serait-il à la recherche de Bruenor et des autres ? Pour venger Akar Kessel, le mage fou que ses amis avaient aidé à vaincre avant le dernier hiver ? Elle regarda par-dessus son épaule la structure qui ressemblait à un arbre, puis le tueur à ses côtés, stupéfaite et horrifiée par l'attention dont ses amis étaient l'objet.

Puis elle se concentra pour essayer de retrouver du courage. Drizzt, Bruenor, Wulfgar, et Régis allaient avoir besoin de son aide avant que tout cela soit terminé. Elle ne devait pas leur faire faux bond.

Deuxième partie

Alliés

Il veut rentrer chez lui. Il veut retrouver un monde qu'il a connu autrefois. Je ne sais pas si c'est la promesse de faste ou celle de simplicité qui pousse désormais Bruenor. Il veut partir et trouver Castelmithral, pour le débarrasser des monstres, quels qu'ils puissent être, qui se sont approprié le lieu, pour le reprendre au nom du clan Marteaudeguerre.

De prime abord, ce désir semble raisonnable, noble même. Nous aspirons tous à l'aventure et, pour ceux d'entre nous issus d'une famille noble, le désir de venger une injustice et de réhabiliter le nom et la position de notre famille ne peut être sous-estimé.

Notre voyage à destination de Castelmithral ne sera probablement pas aisé. De nombreuses contrées dangereuses, sauvages, s'étendent entre Valbise et la région tout à fait à l'est de Luskan. Et il est certain que cette route promet de devenir encore plus difficile si nous trouvons l'entrée de ces mines perdues des nains. Mais je suis entouré d'amis intelligents et puissants, et je ne redoute donc pas les monstres... pas ceux que nous pouvons combattre avec l'épée, tout du moins. Non, si j'ai peur, c'est pour Bruenor Marteaudeguerre. Il veut rentrer chez lui, et de nombreuses raisons justifient ce désir. Mais si la nostalgie est la véritable source de son désir, alors je crains qu'il soit cruellement déçu.

La nostalgie est peut-être le plus grand mensonge que nous entretenons. La nostalgie, c'est le lustre que l'on confère au passé pour ménager les sensibilités du présent. À quelques-uns,

ce mensonge apporte un certain réconfort : il permet de se réconcilier avec soi et avec ses racines. Mais d'autres, je le crains, s'accrochent trop à ces souvenirs déformés et pour cette raison deviennent aveugles aux réalités qui les entourent.

Combien de personnes rêvent de ce « monde passé, plus simple et plus doux », je me le demande, sans jamais regarder en face la vérité. Car n'étaient-ce pas eux qui à l'époque étaient plus simples et plus cléments, et non pas le monde autour d'eux ?

En tant qu'elfe drow, je m'attends à vivre pendant plusieurs siècles, mais ces premières décades de vie pour un drow, et pour un elfe de la surface, ne sont pas tellement différentes, au plan du développement émotionnel que celles d'un humain, d'un halfelin ou d'un nain. Je me souviens, moi aussi, de l'idéalisme et de l'énergie qui caractérisaient ma jeunesse, lorsque le monde semblait un lieu dénué de toute complication, lorsque le bien et le mal étaient clairement définis à chacun de mes pas. Étrangement, peut-être que la vie est moins difficile pour moi désormais parce que, dans ma prime jeunesse, j'ai été marqué par de terribles expériences et précipité dans des situations intolérables. Car contrairement à un grand nombre de personnes que j'ai rencontrées à la surface, mon existence s'est améliorée de manière continue et soutenue.

Cela a-t-il contribué à mon optimisme, pour ma propre existence et pour le monde qui m'entoure ?

Tellement d'êtres, les humains en particulier, une fois qu'ils ont derrière eux la moitié de leur espérance de vie, continuent à rechercher leur paradis, continuent à clamer que le monde était un monde bien meilleur au temps de leur jeunesse.

Je ne peux simplement pas le croire. Il peut y avoir des conditions particulières où il est juste de le dire – un despote remplace un souverain miséricordieux, une période marquée par la santé succède à une période frappée par la peste... Mais je crois, et je dois le croire, que les habitants du monde s'améliorent au fil des siècles, que l'évolution naturelle des civilisations, bien qu'elle ne soit pas forcément linéaire, tend à l'amélioration du monde. Car, chaque fois qu'une meilleure manière de faire sera découverte, les peuples graviteront

naturellement vers ces progrès, tandis que les expériences qui se sont avérées des échecs seront abandonnées. J'ai écouté les récits de Wulfgar, de l'histoire de son peuple, des tribus barbares du Valbise, par exemple, et je suis stupéfait et horrifié par la brutalité de leur passé, les combats constants entre tribus, le viol systématique des prisonnières et la torture des prisonniers. Les tribus du Valbise sont encore brutales, c'est certain, mais, si l'on peut en croire les traditions orales, leur brutalité n'est pas comparable à celle de leurs prédécesseurs. Et c'est parfaitement logique, à mon sens ; aussi, j'ai l'espoir que cette tendance se poursuivra. Peut-être qu'un jour un grand chef barbare émergera, un homme qui découvrira l'amour avec une femme, qui aura une épouse qui lui inspirera du respect à l'égard des femmes, un sentiment pratiquement inconnu des barbares. Est-ce que ce chef parviendra, d'une manière ou d'une autre, à élever le statut des femmes dans les tribus ?

Si la réponse est affirmative, alors les tribus barbares du Valbise découvriront l'existence d'une force que la moitié de leur population ne comprend tout simplement pas. Si la réponse est affirmative, si les femmes barbares connaissent un statut plus respecté, alors les hommes des tribus ne les forceront jamais, plus jamais, à reprendre leurs rôles actuels qui ne peuvent être décrits que par un mot : l'esclavage.

Et tous, hommes et femmes, sortiront grandis de ce changement.

Parce que le changement, pour qu'il se pérennise parmi les créatures douées de raison, doit être pour le meilleur. Et ainsi, civilisations et peuples évoluent et se comprennent mieux, leurs existences prennent davantage de sens.

Pour les Mères Matrones de Menzoberranzan, aussi bien que pour de nombreuses générations de familles agissant en tyran, aussi bien que pour de nombreux riches propriétaires, le changement peut être perçu comme une menace à leur pouvoir, et leur résistance à tout changement semble logique, voire attendue. Comment pouvons-nous alors expliquer que tellement, tellement d'êtres qui vivent dans la misère la plus profonde, comme avaient vécu leurs parents et les parents de leurs parents, et ainsi depuis des générations, perçoivent tout

changement avec la même peur et la même répugnance ? Pourquoi le paysan le plus miséreux ne souhaiterait-il pas l'évolution de la civilisation, si cette évolution pouvait signifier une meilleure vie pour ses enfants ?

Cela semble relever de la logique, mais j'ai constaté que ce n'était pas le cas. Pour de nombreux humains à la vie courte, si ce n'est pas pour la plupart d'entre eux, qui ont derrière eux les années où ils étaient forts et en pleine santé, accepter un changement, quel qu'il soit, ne semble pas facile. Non, ils sont tellement nombreux à s'accrocher au passé, lorsque le monde était « plus simple et meilleur ». Ils regrettent le changement, à un niveau personnel, comme si les améliorations que ceux qui viendront après eux seront susceptibles de faire allaient faire briller d'une lumière révélatrice leurs propres défaillances.

Peut-être que c'est bien cela. Peut-être que c'est l'une de nos peurs les plus élémentaires, et une peur née d'un orgueil mal placé, la peur que nos enfants seront plus avertis que nous. Alors que tellement de gens vantent les vertus de leurs enfants, y a-t-il cette peur enfouie au plus profond d'eux-mêmes que ces enfants verront les erreurs de leurs parents ?

Je n'ai pas de réponses à cette question qui semble souligner un paradoxe, mais pour Bruenor, je prie qu'il soit parti en quête de Castelmithral pour de justes raisons, pour l'aventure et la volonté de relever un défi, pour le salut de son héritage et le rétablissement de son nom, et non pour le désir qu'il a peut-être de retrouver un monde qui fut et qui n'est plus et de le perpétuer.

La nostalgie est nécessaire, je le crois, et une manière pour tous de trouver un apaisement en pensant à ce que nous avons accompli ou même à ce que nous n'avons pas réussi à accomplir. En même temps, si la nostalgie entraîne un être, en particulier un être qui estime que sa vie est un échec, à prendre impulsivement des décisions qui engendrent des actions précipitées pour revenir à cette époque fabuleuse, idyllique, alors c'est un sentiment creux, destiné à n'engendrer rien d'autre qu'un sentiment de frustration et un sentiment, plus fort encore, d'échec.

Pire encore, si la nostalgie dresse des barrières sur la voie de

l'évolution, alors c'est un sentiment pernicieux.

Drizt Do'Urden

8

Du péril des oiseaux volant à basse altitude

Les compagnons émergèrent des tournants et des déclivités des Escarpes plus tard dans l'après-midi, à leur profond soulagement. Cela leur avait pris un moment de rassembler leurs montures après le combat contre le pégase, surtout pour retrouver le poney du halfelin qui avait fui au début de la bataille, lorsque Régis était tombé. En fait, il n'était plus possible de monter le poney, trop nerveux, et Régis n'était pas en état de tenir en selle. Mais Drizzt avait insisté pour retrouver les deux chevaux et les deux poneys, rappelant à ses compagnons la responsabilité qu'ils avaient vis-à-vis des fermiers, surtout compte tenu de la manière dont ils s'étaient approprié les animaux.

Régis était désormais en selle devant Wulfgar sur l'étalon du barbare, ouvrant la marche, son poney attaché derrière. Drizzt et Bruenor, un peu plus loin, gardaient leurs arrières. Wulfgar entourait le halfelin de ses bras puissants. Son étreinte assurée et protectrice permit à Régis de dormir, ce dont il avait grand besoin.

— Garde le soleil couchant derrière nous, indiqua Drizzt au barbare.

Wulfgar lui fit signe qu'il avait entendu et regarda derrière lui afin de confirmer son orientation.

— Ventre-à-Pattes ne pouvait pas trouver de lieu plus sûr dans tous les Royaumes, fit remarquer Bruenor au drow.

Drizzt sourit.

— Wulfgar s'est distingué.

— Ça oui, acquiesça le nain, manifestement fier. Mais que je me demande pendant combien de temps encore je pourrai continuer à l'appeler « garçon » ! Tu aurais dû voir *Le Coutelas*, l'elfe ! gloussa le nain. Un vaisseau de pirates qui aurait sillonné la mer pendant un an et un jour n'aurait pas fait plus de dégâts.

— Lorsque nous avons quitté le Val, je m'inquiétais de savoir si Wulfgar était prêt à affronter les périls des nombreuses sociétés de ce vaste monde, répliqua Drizzt. Je m'inquiète maintenant que le monde ne soit pas prêt pour lui. Tu peux être fier.

— Tu as joué un rôle autant que moi, dit Bruenor. C'est mon garçon, elfe, aussi sûr que si je l'avais engendré moi-même. Pas la moindre peur n'a traversé son esprit lors du combat tout à l'heure. Je n'ai jamais observé autant de courage chez un humain que lorsque tu es passé sur l'autre plan. Il a attendu – il espérait, je te dis ! – que le monstre ignoble revienne afin de pouvoir lui flanquer un bon coup et venger ce qu'il avait fait subir au halfelin et à moi-même.

Drizzt appréciait ce rare moment de vulnérabilité chez le nain. Il avait vu à diverses occasions Bruenor laisser tomber son masque dur. Notamment au Valbise, sur la rampe, lorsque le nain pensait à Castelmithral et se remémorait les merveilles de son enfance.

— Oui, je suis fier, poursuivit Bruenor. Et je suis prêt à le suivre et à me fier à ces choix.

Drizzt ne pouvait qu'être d'accord. Il était arrivé aux mêmes conclusions plusieurs mois auparavant, lorsque Wulfgar avait uni les peuples de Valbise, les barbares et les habitants de Dix-Cités, dans une défense commune contre le dur hiver de la toundra. Il continuait à s'inquiéter pour le jeune guerrier et hésitait à le laisser livré à lui-même dans des situations comme celle dans le quartier des docks de Luskan. Car il savait que la plupart des individus les plus nobles des Royaumes avaient payé très cher leurs premières rencontres avec les guildes et les puissantes sociétés secrètes d'une cité. Il savait aussi que la profonde empathie de Wulfgar et son code inébranlable de l'honneur pouvaient se retourner contre lui.

Mais sur la route, dans la nature, Drizzt savait qu'il ne pourrait jamais trouver un compagnon plus précieux.

Ils n'eurent pas d'autres soucis ce jour-là, ni la nuit, et tombèrent sur la route principale le lendemain matin : la route commerciale qui reliait Eauprofonde à Mirabar et passait par Longueselle. Il n'y avait pas de points de repère pour les guider, comme Drizzt s'y était attendu, mais grâce à son plan de passer à l'est plutôt que de suivre un itinéraire direct au sud-est, ils savaient qu'ils pouvaient poursuivre vers le sud.

Régis avait l'air d'aller beaucoup mieux et était impatient de voir Longueselle. Il était le seul du groupe à s'être rendu chez les Harpell qui pratiquaient la magie et il avait hâte de revoir ce lieu étrange et parfois extravagant.

Le bavardage animé du halfelin ne faisait que renforcer les vives inquiétudes du barbare toutefois. Car la méfiance de Wulfgar à l'égard des sciences occultes était solidement ancrée. Son peuple considérait les mages comme des lâches et des filous maléfiques.

— Combien de temps devons-nous rester à cet endroit ? demanda-t-il à Bruenor et Drizzt. Ces derniers chevauchaient à ses côtés sur la large route, car les Escarpes étaient derrière eux et le danger écarté.

— Jusqu'à ce qu'on ait quelques réponses, répondit Bruenor. Ou jusqu'à ce qu'on décide d'un meilleur endroit où nous rendre.

Wulfgar dut se satisfaire de la réponse.

Ils passèrent bientôt devant quelques-unes des fermes isolées et attirèrent les regards curieux des hommes qui travaillaient dans les champs. Ils s'appuyaient sur leurs houes et leurs râteaux pour scruter le groupe. Peu de temps après la première de ces rencontres, ils furent abordés sur la route par cinq soldats chargés de la surveillance extérieure de la ville.

— Salutations, voyageurs, dit l'un d'eux poliment. Pouvons-nous vous demander ce que vous comptez faire dans cette région ?

— Vous pouvez..., commença Bruenor, mais Drizzt interrompit sa remarque sarcastique d'un geste de la main.

— Nous venons voir les Harpell, répliqua Régis. Nos affaires

ne concernent pas votre ville, mais nous souhaitons consulter la famille de la belle demeure.

— Bonne route alors, répondit le Longrider. La colline de la Demeure au Lierre est seulement à quelques kilomètres, avant Longueselle proprement dit. (Il se tut soudain lorsqu'il remarqua le drow.) Nous pouvons vous escorter si vous le souhaitez, proposa-t-il en se raclant la gorge comme pour s'excuser de dévisager l'elfe noir.

— Ce n'est pas nécessaire, dit Drizzt. Je vous garantis que nous allons trouver le chemin et que nous n'avons nullement l'intention de porter préjudice au peuple de Longueselle.

— Très bien.

Le Longrider écarta sa monture et les compagnons poursuivirent leur chemin.

— Restez sur la route, quand même, leur cria-t-il. Certains des fermiers s'inquiètent lorsqu'ils voient des gens s'approcher un peu trop des limites de leurs terres.

— Ce sont des gens bienveillants, expliqua Régis à ses compagnons tandis qu'ils avançaient sur la route, et ils font confiance à leurs mages.

— Bienveillants, mais méfiants, riposta Drizzt en indiquant un champ au loin où la silhouette d'un cavalier était à peine visible le long de la rangée d'arbres. On nous surveille.

— Mais on nous laisse tranquilles, dit Bruenor, et c'est tout de même mieux que partout ailleurs !

La colline de la Demeure au Lierre était en fait un tertre sur lequel se dressaient trois bâtiments, dont deux ressemblaient aux fermes basses, en bois. En revanche, les quatre compagnons n'avaient jamais vu de construction semblable au troisième. Ses murs tournaient à angle droit tous les quelques mètres, créant des niches dans des niches, et des dizaines et des dizaines de flèches jaillissaient du toit à angles multiples, toutes différentes les unes des autres. Mille fenêtres s'ouvraient sur ce seul côté, certaines immenses, d'autres pas plus larges qu'une meurtrière.

La bâtisse ne s'apparentait à aucun style précis, ne relevait d'aucune architecture en particulier. La demeure des Harpell reflétait une mosaïque d'idées et d'expériences dans le domaine de la création magique. Mais une certaine beauté résidait dans

ce chaos : un sens de la liberté qui défiait le terme de « structure » et était accueillant.

Une barrière faisait le tour du tertre et les quatre amis s'approchèrent avec curiosité, et même fascination. Il n'y avait pas de portail, seulement une ouverture et la route continuait. Un gros homme barbu, vêtu d'une robe rouge carmin, était assis sur un tabouret de l'autre côté de la barrière. Son regard vide était tourné vers le ciel.

Leur arrivée le fit sursauter.

— Qui êtes-vous et que voulez-vous ? demanda-t-il, irrité d'avoir été interrompu dans sa méditation.

— Des voyageurs fatigués, répondit Régis, venus consulter la sagesse des fameux Harpell.

L'homme ne broncha pas.

— Et ? insista-t-il.

Régis, désesparé, se tourna vers Drizzt et Bruenor, mais ils ne purent lui répondre qu'avec des haussements d'épaules, ne comprenant pas ce qu'ils étaient censés faire. Bruenor était toutefois sur le point d'intervenir lorsqu'un autre homme vêtu d'une robe sortit de la demeure pour rejoindre le premier.

Il échangea quelques mots à voix basse avec le gros mage, puis se tourna vers la route.

— Salutations, dit-il aux compagnons. Excusez le pauvre Regweld (il tapota amicalement l'épaule du gros mage), car il a eu beaucoup de malchance avec des expériences... non qu'elles ne fonctionnent pas, remarquez. Elles vont juste prendre peut-être un peu de temps.

» Regweld est vraiment un bon mage, poursuivit-il en serrant de nouveau son épaule. Son idée de croiser un cheval et une grenouille n'est pas sans mérite, et peu importe l'explosion ! Les ateliers d'alchimie peuvent être reconstruits ! (Les quatre amis restèrent sur leurs montures, ébahis par ce discours décousu.) Pensez aux avantages pour traverser les rivières ! s'exclama l'homme. Enfin, ne nous attardons pas là-dessus. Je m'appelle Harkle. En quoi puis-je vous être utile ?

— Harkle Harpell ? demanda avec étonnement Régis.

L'homme s'inclina.

— Bruenor de Valbise, tel est mon nom, proclama le nain

lorsqu'il eut retrouvé sa voix. Mes amis et moi-même avons parcouru des centaines de kilomètres pour prendre conseil auprès des mages de Longueselle...

Il remarqua que Harkle, distrait par le drow, ne lui prêtait aucune attention. Drizzt avait laissé glisser sa capuche en arrière, à dessein. Il voulait jauger la réaction des hommes de Longueselle qui avaient la réputation d'être des érudits. Le Longrider croisé sur la route avait eu l'air étonné, mais pas choqué et Drizzt devait déterminer si la ville, de manière générale, serait plus tolérante envers sa race.

— Fantastique, murmura Harkle entre ses dents. Tout bonnement incroyable !

Regweld venait de remarquer l'elfe noir et, pour la première fois depuis que le groupe était arrivé, il avait l'air intéressé.

— Le passage nous est-il accordé ? demanda Drizzt.

— Oh oui, je vous en prie, entrez, répliqua Harkle, essayant, sans succès, de dissimuler son émoi au nom de l'étiquette.

Faisant passer son cheval devant, Wulfgar ouvrit la marche et s'engagea sur la route.

— Pas par là, dit Harkle. Pas la route. Ce n'est bien entendu pas vraiment une route. Ou si c'en est une, vous ne pouvez pas l'emprunter.

Wulfgar tira sur les rênes de sa monture.

— Cesse tes bouffonneries, mage ! dit-il avec colère. (La méfiance qu'il entretenait à l'égard de ceux qui pratiquaient les arts de la magie s'exprimait dans sa colère.) On peut entrer ou on ne peut pas entrer ?

— Pas d'entourloupe, je vous assure, dit Harkle qui espérait que la rencontre resterait cordiale. Mais Regweld s'interposa.

— L'un d'entre eux... ! s'écria le gros mage d'un ton accusateur en se levant de son tabouret.

Wulfgar le dévisagea avec curiosité.

— Un barbare, expliqua Regweld. Un guerrier dressé à haïr ce qu'il n'est pas en mesure de comprendre. Vas-y, guerrier, saisis ce grand marteau que tu portes sur ton dos.

Wulfgar hésita. Il comprit que sa colère était irrationnelle et regarda ses amis, espérant un soutien de leur part. Il ne voulait pas gâcher les plans de Bruenor en se laissant aller à un accès de

colère peu digne de lui.

— Vas-y, insista Regweld en se plantant au milieu de la route. Prends ton marteau et jette-le sur moi. Satisfais ton désir brûlant de ridiculiser un mage ! Et abats-en un par la même occasion ! Le moyen de faire d'une pierre deux coups ! (Il pointa son menton.) Là, exactement, gronda-t-il.

— Regweld..., soupira Harkle en secouant la tête. S'il te plaît, guerrier, fais-lui plaisir. Mets un sourire sur sa mine bougonne.

Wulfgar regarda encore une fois ses amis, mais il n'avait toujours pas de réponse. Regweld trancha pour lui.

— Bâtard, fils de caribou.

Crocs de l'égide surgit et voltigea dans les airs avant même que le gros mage ait pu finir de proférer l'insulte. Il se dirigea droit sur sa cible. Regweld ne sourcilla pas et, juste avant que l'arme passe de l'autre côté de la barrière, elle frappa quelque chose d'invisible, mais d'aussi solide que la pierre. Résonnant comme un gong de cérémonie, le mur transparent vibra et fut parcouru d'ondulations qui, aux yeux des spectateurs, apparurent comme de simples déformations du paysage. Les amis remarquèrent pour la première fois que la barrière n'était pas réelle, mais peinte sur la surface du mur transparent.

Crocs de l'égide retomba dans la poussière, comme vidée de toute sa puissance et il mit un long moment à réapparaître dans la main de Wulfgar.

Le rire de Regweld était plus un rire de victoire qu'un rire de gaieté, mais Harkle secoua la tête.

— Toujours aux dépens des autres, lui reprocha-t-il. Tu n'avais pas le droit de faire ça.

— Ça lui servira de leçon, répliqua Regweld. L'humilité est elle aussi une qualité précieuse chez un combattant.

Régis fut incapable de se contenir plus longtemps. Il savait depuis le début pour le mur invisible et il éclata de rire. Drizzt et Bruenor ne purent s'empêcher de suivre l'exemple du halfelin et même Wulfgar, une fois remis de son choc, sourit de l'absurdité de son geste.

Harkle n'avait bien entendu pas d'autre choix que de cesser ses réprimandes et de se joindre à l'hilarité générale.

— Entrez, je vous en prie, dit-il aux amis. Le troisième

poteau est réel et vous y trouverez le portail. Mais descendez d'abord de vos chevaux et retirez les selles.

Les soupçons de Wulfgar s'éveillèrent instantanément, et son sourire fit place à une expression renfrognée.

— Pourquoi ? demanda-t-il à Harkle.

— Fais donc ce qu'il te dit ! lui ordonna Régis, ou tu auras une plus grande surprise encore que celle que tu viens d'avoir.

Drizzt et Bruenor s'étaient déjà laissé glisser de leurs selles, intrigués, mais n'ayant pas du tout peur de l'accueillant Harkle Harpell. Wulfgar haussa les épaules et suivit en tirant l'équipement de la basane et en guidant le cheval ainsi que le poney de Régis à la suite des autres.

Régis trouva facilement l'entrée et l'ouvrit en grand pour ses amis. Ils entrèrent sans crainte, mais furent soudain assaillis par des lumières aveuglantes.

Lorsque leur vision s'ajusta, ils découvrirent que les chevaux et les poneys avaient été réduits à la taille de chats !

— Quoi ? balbutia Bruenor, mais Régis riait de nouveau et Harkle faisait comme si rien d'anormal ne s'était passé.

— Prenez-les dans vos bras et venez, leur dit-il. Il est bientôt l'heure de souper et le repas à *La Baguette Pompette* est particulièrement délicieux ce soir !

Il les guida vers un pont qui traversait le centre du tertre, en contournant la curieuse demeure. Bruenor et Wulfgar se sentaient ridicules, mais Drizzt accepta la situation avec le sourire. Quant à Régis, il était ravi du spectacle. Il avait appris lors de sa première visite que Longueselle n'était pas un lieu à prendre à la légère et il appréciait la fantaisie et les mœurs originales des Harpell qui le confortaient dans son goût du ludique.

Le pont à la très haute voûte devant eux, Régis le savait, servirait d'autre exemple. Si sa travée traversant la petite rivière n'était pas très grande, elle était apparemment dépourvue de support, et ses planches étroites dépourvues de tout ornement, il n'y avait même pas de garde-fou.

Un autre Harpell vêtu d'une robe, extrêmement âgé celui-ci, était assis sur un tabouret, le menton dans la main. Il marmonnait et n'avait pas l'air d'avoir remarqué la présence des

étrangers.

Lorsque Wulfgar, qui ouvrait la marche aux côtés de Harkle, arriva près de la berge, il sursauta, suffoqua presque et se mit à bégayer. Régis pouffa, sachant ce que le grand gaillard avait vu, et Drizzt et Bruenor comprirent bientôt de quoi il retournait.

La rivière coulait en amont du versant de la colline, puis disparaissait juste avant d'atteindre le sommet, alors que les compagnons pouvaient entendre l'eau couler devant eux. Puis la rivière passait sur la crête de la colline pour couler en descendant l'autre versant.

Le vieil homme bondit soudain et se précipita vers Wulfgar.

— Qu'est-ce que ça veut dire ? s'écria-t-il avec désespoir. Comment est-ce possible ? Il frappa de ses poings la poitrine massive du barbare pour exprimer sa frustration.

Wulfgar regarda autour de lui et chercha un moyen de s'échapper, mais il n'osa même pas saisir les mains du vieil homme par crainte de lui briser les os. Soudain, aussi brusquement qu'il s'était levé, le vieil homme courut vers son tabouret et reprit sa pose silencieuse.

— Hélas, pauvre Chardin, dit Harkle d'un air sinistre. Il fut puissant à une époque. C'est lui qui a fait remonter la rivière vers le sommet de la colline. Mais depuis de nombreuses années maintenant, il s'est mis en tête de découvrir le secret de l'invisibilité sous le pont et c'est devenu une obsession.

— En quoi la rivière est-elle différente du mur ? demanda Drizzt. Ce sort n'est pourtant pas inconnu de la communauté des mages.

— Ah, mais il y a une différence, répondit Harkle. Je suis heureux de trouver quelqu'un d'extérieur à la Demeure au Lierre qui s'intéresse apparemment à leurs travaux. Un objet invisible n'est pas si rare que cela, en effet, mais un champ d'invisibilité... Il fit un grand geste en direction de la rivière. Tout ce qui pénètre la rivière devient invisible, expliqua-t-il. Mais seulement tant que ça reste dans le champ d'invisibilité. Et pour une personne se trouvant dans la zone enchantée – je le sais parce que j'en ai moi-même fait l'expérience –, tout ce qui se trouve au-delà de ce champ ne peut pas se voir, alors que l'eau et les poissons qui s'y trouvent apparaissent normalement. Ce

phénomène remet en cause nos connaissances sur les propriétés de l'invisibilité et indique peut-être une déchirure dans le tissu d'un plan d'existence totalement inconnu ! Il vit que son explication enthousiaste avait cessé depuis un moment d'intéresser les compagnons du drow et il se calma donc, changeant poliment de sujet.

» Vous pourrez laisser vos chevaux dans ce bâtiment, dit-il en désignant l'une des structures basses en bois. Le sous-pont vous y mènera. J'ai affaire maintenant. Nous nous verrons peut-être plus tard dans la taverne.

Sans comprendre toutes les directives de Harkle, Wulfgar posa doucement le pied sur les premières planches du pont et fut aussitôt projeté en arrière par une force invisible.

— J'ai dit le sous-pont, s'exclama Harkle, en indiquant la partie située sous le pont. Vous ne pouvez pas traverser la rivière de ce côté par le pont qui l'enjambe ; on l'emprunte pour revenir ! Ça empêche les disputes, expliqua-t-il.

Wulfgar avait des doutes quant à la présence d'un pont qu'il ne pouvait pas voir, mais il ne voulait pas passer pour un pleutre aux yeux de ses amis et du mage. Il se mit sur le côté de l'arc ascendant du pont et posa précautionneusement le pied sous la structure de bois, cherchant le passage invisible qui permettrait de traverser. Il ne rencontra que le vide, et le flot invisible de l'eau juste sous son pied, alors il hésita.

— Avance, l'encouragea Harkle.

Wulfgar plongea en avant, s'attendant à tomber à l'eau. Mais à son immense surprise, ce ne fut pas le cas.

Il tomba vers le haut.

— Wow ! s'exclama le barbare en tapant contre le fond du pont, la tête la première. Il resta là un long moment, incapable de s'orienter, allongé sur le dos contre le fond du pont, regardant vers le bas au lieu de regarder vers le haut.

— Tu vois ! hurla le mage. Le sous-pont !

Drizzt suivit, sauta dans la zone enchantée, effectua une pirouette, et atterrit en douceur à côté de son ami.

— Ça va ? lui demanda-t-il.

— La route, mon ami, la route, grogna Wulfgar. J'aspire à la route et aux orques. Ils sont moins redoutables.

Drizzt l'aida à se relever tant bien que mal. L'esprit du barbare luttait de toutes ses forces contre l'idée de se retrouver debout à l'envers sous un pont tandis qu'une rivière invisible coulerait au-dessus de la tête.

Bruenor avait lui aussi des doutes, mais une raillerie du halfelin le décida à avancer et bientôt les compagnons se retrouvèrent sur l'herbe du monde naturel sur l'autre berge de la rivière. Deux bâtiments se trouvaient devant eux et ils se dirigèrent vers le plus petit, celui que Harkle avait indiqué.

Une femme vêtue d'une robe bleue les accueillit à la porte.

— Quatre ? demanda-t-elle sans attendre de réponse. Vous auriez vraiment dû prévenir que vous arriviez.

— Harkle nous a envoyés, expliqua Régis. Nous ne sommes pas originaires de ces contrées. Nous ne connaissons pas vos coutumes, pardonnez-nous.

— Très bien, alors, dit la femme d'un ton peu amène. Entrez. Nous n'avons en fait pas beaucoup de travail, ce qui est inhabituel à cette époque de l'année. Je suis sûre que j'ai de la place pour vos chevaux.

Elle les conduisit dans la pièce principale du bâtiment, une pièce carrée. Les quatre murs étaient tapissés, du sol au plafond, de petites cages, juste assez grandes pour permettre à un cheval de la taille d'un chat de s'étirer les jambes. De nombreuses cages étaient occupées, et les plaques sur les cages indiquaient qu'elles étaient réservées à des membres particuliers du clan Harpell, mais la femme en trouva quatre inoccupées, situées les unes à côté des autres, et y mit les chevaux des quatre compagnons.

— Vous pouvez venir les chercher quand vous le souhaitez, expliqua-t-elle en tendant une clé à chacun pour la cage de sa monture. (Elle marqua un temps d'arrêt en arrivant devant Drizzt et apprécia la beauté de ses traits.) Qui avons-nous donc ici ? demanda-t-elle, sans perdre son flegme. Je n'avais pas entendu parler de votre venue, mais je suis certaine que beaucoup souhaiteront vous rencontrer avant votre départ ! Nous n'avons encore jamais vu de représentant de votre race.

Drizzt fit un signe de tête et ne répondit pas, se sentant de plus en plus mal à l'aise face à cette nouvelle forme d'attention.

Il la trouvait bien plus dégradante que les menaces de paysans ignorants. Il comprenait la curiosité toutefois et se dit qu'il devait aux mages quelques heures d'entretien, pour le moins.

La Baguette Pompette, située derrière la Demeure au Lierre, était une pièce circulaire. Le bar était situé au milieu, comme le moyeu d'une roue, et à l'intérieur de son vaste périmètre, se trouvait une autre pièce, une cuisine enclose. Un homme poilu et chauve aux bras énormes passait et repassait un chiffon le long de la surface brillante du bar, plus pour tuer le temps que pour vraiment nettoyer.

Au fond, sur une estrade, des instruments de musique jouaient seuls, guidés par les mouvements syncopés d'un mage aux cheveux blancs, vêtu d'un pantalon et d'un gilet noirs, qui brandissait une baguette. Chaque fois que les instruments montaient crescendo, le mage pointait sa baguette, claquait les doigts de sa main libre, et une gerbe d'étincelles de couleur jaillissait des quatre coins de l'estrade.

Les compagnons choisirent une table d'où il pouvait voir le mage diriger le drôle d'orchestre. Ils avaient l'embarras du choix, car, pour autant qu'ils puissent en juger, ils étaient les seuls clients dans la salle. Les tables étaient elles aussi circulaires, en bois fin et ornées en leur centre d'une énorme pierre précieuse verte posée sur un piédestal en argent.

— J'ai jamais entendu parler d'un endroit plus étrange, grommela Bruenor, pas très à l'aise depuis l'épisode du sous-pont, mais résigné quant à la nécessité de l'entrevue avec les Harpell.

— Moi non plus, dit le barbare. Et puissions-nous partir bientôt.

— Vous êtes tous les deux coincés dans les étroites chambres de vos esprits, leur dit Régis d'un ton de réprimande. Il fait bon être ici et vous savez bien qu'il n'y a aucun danger. (Lorsque son regard tomba sur Wulfgar, il cligna des yeux.) Rien de grave en tout cas.

— Longueselle nous offre un repos bien mérité, ajouta Drizzt. Ici, nous pouvons déterminer l'itinéraire de notre prochaine étape en toute sécurité et reprendre la route reposés. Le trajet depuis le Val jusqu'à Luskan représentait deux dizaines, et

presque une autre dizaine pour parvenir jusqu'ici, sans répit. La lassitude affaiblit la vigilance d'un guerrier éprouvé. (Il regardait plus particulièrement Wulfgar en disant cela.) Un homme fatigué fera des erreurs. Et les erreurs, dans la nature sauvage, sont trop souvent fatales.

— Par conséquent, détendons-nous et profitons de l'hospitalité des Harpell, ajouta Régis.

— D'accord, dit Bruenor en jetant un coup d'œil autour de lui, mais un court repos seulement. Et par les Neuf Enfers, où diable sont donc les serveuses. Ou alors on est censés se servir en boissons et en mangeaille ?

— Si vous voulez quelque chose, demandez tout simplement, dit une voix émanant du centre de la table.

Wulfgar et Bruenor bondirent sur leurs pieds en dégainant leurs armes.

Drizzt remarqua l'éclat de lumière au sein de la pierre verte et examina l'objet. Il comprit immédiatement l'astuce. Il regarda par-dessus son épaule en direction du tenancier qui était debout à côté d'une pierre similaire.

— Un service de scrutation, expliqua le drow à ses amis.

Ces derniers en étaient venus à la même conclusion et se sentaient vraiment ridicules, debout au milieu d'une taverne vide avec leurs armes à la main.

Régis gardait la tête baissée. Ses épaules étaient secouées par des hoquets d'hilarité.

— Pff ! On le savait depuis le début ! gronda Bruenor. Tu te moques un peu beaucoup de nous, ces derniers temps, Ventre-à-Pattes, l'avertit le nain. Personnellement, je me demande combien de temps encore on va avoir de la place pour toi pendant le voyage.

Régis leva les yeux et soutint le regard furibond de son ami nain ; son regard se fit soudain dur lui aussi.

— Nous avons marché et chevauché ensemble pendant plus de six cents kilomètres ! riposta-t-il ; subi le vent glacial et essuyé des attaques d'orques, combattu contre des spectres. Laisse-moi me réjouir pendant un petit moment, mon bon nain. Si toi et Wulfgar desserraient un peu les brides de vos paquetages et appréciez l'endroit sans vous poser trop de

questions, vous partageriez peut-être vous aussi ma bonne humeur !

Wulfgar sourit. Puis, d'un seul coup, il rejeta la tête en arrière et hurla, rejetant toute colère et idées préconçues, de façon à pouvoir suivre le conseil du halfelin et appréhender Longueselle avec un esprit ouvert. Le mage musicien lui-même cessa de jouer afin d'observer le spectacle du hurlement libérateur du barbare.

Et lorsqu'il eut fini, Wulfgar rit. Non pas un petit rire amusé, mais un éclat de rire tonitruant qui partit de son ventre et sortit en explosant de sa bouche grande ouverte.

— De la bière ! demanda Bruenor à la pierre.

Presque immédiatement, un disque de lumière bleue flottant se glissa par-dessus le bar et leur apporta assez de bière forte pour toute la nuit.

Quelques minutes plus tard, toutes les tensions de la route s'étaient dissipées et ils trinquèrent avec allant puis vidèrent leurs chopes à longs traits.

Seul Drizzt resta sur sa réserve. Il sirotait sa boisson sans relâcher sa vigilance. Il ne sentait aucun danger immédiat ici, mais il voulait garder le contrôle en prévision des questions insidieuses du mage.

Peu de temps après, les Harpell et leurs amis se mirent à affluer à *La Baguette Pompette*. Les compagnons étaient ce soir-là les seuls nouveaux venus, et tous les clients rapprochèrent leurs tables, échangeant des anecdotes de voyage et trinquant à des amitiés durables en partageant des plats délicieux, et plus tard, un bon feu de cheminée. Beaucoup d'entre eux, Harkle le premier, se tournèrent alors vers Drizzt, intéressés par les cités sombres de son peuple, et il répondit à leurs questions sans beaucoup d'hésitation.

Ensuite vinrent les questions insistantes relatives au voyage qui avaient amené les compagnons jusque-là. C'est en fait Bruenor qui lança la discussion en sautant sur sa table et en proclamant :

— Castelmithral, patrie de mes pères, tu seras de nouveau à moi !

Drizzt se fit alors un peu de souci. À voir la réaction curieuse

de l'audience, le nom de l'ancienne patrie de Bruenor était connu ici, au moins par les légendes. Le drow ne craignait pas d'actions maléfiques des Harpell, mais il ne voulait tout simplement pas que le but de leur aventure soit connu et que leur réputation les suive, voire les précède lors de la prochaine partie du voyage. D'autres pourraient bien être intéressés par l'endroit et souhaiter savoir où se trouvait un ancien bastion de nains, un lieu que les légendes décrivaient comme « *les mines où coulent les torrents d'argent* ».

Drizzt prit Harkle à l'écart.

— Il se fait tard. Y a-t-il des chambres disponibles dans le village plus loin ?

— Tu divagues, s'indigna Harkle. Vous êtes mes invités et séjournerez ici. Les chambres ont déjà été préparées.

— Et le prix pour tout cela ?

Harkle repoussa la bourse de Drizzt.

— Le tarif dans la Demeure au Lierre est de narrer une histoire ou deux et d'ajouter un peu de sel à notre existence. Vous et vos amis venez de payer pour un an et même plus !

— Nous vous remercions, répliqua Drizzt. Je pense qu'il est temps que mes compagnons se reposent. Le voyage a été long et nous avons encore beaucoup de route devant nous.

— À propos de la route devant vous, dit Harkle. J'ai arrangé une rencontre avec DelRoy, le doyen des Harpell maintenant à Longueselle. Il est celui qui parmi nous sera le plus en mesure de vous guider.

— Très bien, dit Régis, se penchant afin d'entendre la conversation.

— Cette rencontre a un modeste prix, dit Harkle à Drizzt. DelRoy souhaite un entretien privé avec vous. Cela fait de nombreuses années qu'il est en quête de renseignements sur le drow, mais nous n'avons pas beaucoup d'informations à notre disposition.

— Entendu, répondit Drizzt. Il est temps maintenant pour nous d'aller trouver nos lits.

— Je vais vous montrer le chemin.

— À quelle heure devons-nous rencontrer DelRoy ? demanda Régis.

— Demain matin, répliqua Harkle.

Régis rit, puis se pencha de l'autre côté de la table où Bruenor était assis, immobile, une chope dans ses mains noueuses, les yeux fixes. Régis poussa légèrement le nain et Bruenor bascula. Il tomba par terre avec un bruit sourd, sans même pousser un grognement de protestation.

— Demain soir conviendrait mieux, remarqua le halfelin en désignant une table à l'autre bout de la salle.

Wulfgar était allongé dessous.

Harkle regarda Drizzt.

— Demain soir, acquiesça-t-il. Je parlerai à DelRoy.

Les quatre amis passèrent la journée suivante à cuver et à apprécier les infinies merveilles de la Demeure au Lierre. Drizzt fut convoqué tôt pour un entretien avec DelRoy, tandis que Harkle faisaient faire aux autres un tour de l'étonnante demeure. Il leur fit visiter une dizaine d'ateliers d'alchimie, de pièces de scrutation, de chambres de méditation, ainsi que plusieurs pièces habituellement fermées, spécialement conçues pour invoquer des êtres surnaturels. La statue d'un certain Matherly Harpell était particulièrement intéressante, car il s'agissait en fait du mage lui-même. Un mélange de potions raté l'avait pétrifié, littéralement parlant.

Il y avait ensuite Bidderdoo, le chien de la maison, qui avait été autrefois un cousin de Harkle... Un mélange de potions raté.

Harkle ne cacha rien à ses invités, narrant l'histoire du clan, ses réalisations et ses échecs, souvent désastreux. Et il leur parla des contrées qui s'étendaient autour de Longueselle, des barbares d'Uthgardt, des Poneys Célestes, qu'ils avaient rencontrés, et d'autres tribus qu'ils croiseraient peut-être par la suite.

Bruenor était content qu'ils profitent de cette halte pour s'instruire. Il pensait au but de son voyage chaque minute du jour et lorsqu'il passait un peu de temps sans se rapprocher de Castelmithral, même s'il avait simplement besoin de se reposer, il était tiraillé par la culpabilité. *Tu dois le vouloir de toute ton âme*, se fustigeait-il souvent.

Mais Harkle lui avait fourni des éléments qui aideraient sans aucun doute sa cause dans les jours à venir et il se sentit

satisfait en prenant place à table pour dîner à *La Baguette Pompette*. Drizzt les y rejoignit, maussade et silencieux, et peu enclin à répondre aux questions sur son entretien avec DelRoy.

— Pense à l'entretien que nous allons avoir, fut la réponse du drow aux questions pressantes du nain. DelRoy est très âgé et très érudit. Il pourrait se révéler notre meilleur espoir de découvrir la route qui mène à Castelmithral.

Bruenor pensait en effet à l'entretien.

Et Drizzt s'abandonna à ses réflexions pendant tout le repas, pensant aux légendes et aux images de sa patrie dont il avait fait part à DelRoy, se rappelant la beauté particulière de Menzoberranzan.

Et les esprits malveillants qui l'avaient spoliée.

Un peu plus tard, Harkle conduisit Drizzt, Bruenor, et Wulfgar auprès du vieux mage. Régis s'était excusé de ne pas participer à l'entrevue. Il préférerait participer à une fête à la taverne. Les trois retrouvèrent DelRoy dans une petite chambre sombre, éclairée à la torche. Les tremblotements de la lumière ajoutaient à l'aura de mystère du mage. Bruenor et Wulfgar se rallièrent tout de suite aux observations de Drizzt au sujet de DelRoy, car des décades d'expériences et d'aventures jamais dévoilées étaient sculptées dans les traits de sa peau brune parcheminée. Il était désormais physiquement faible, ils pouvaient le constater, mais l'éclat de ses yeux pâles révélait une intense vie intérieure et attestait de la vivacité de son esprit.

Bruenor déplia sa carte et l'étala sur la table circulaire de la pièce, à côté des livres et des parchemins que DelRoy avait apportés. Le vieux mage l'examina avec attention pendant quelques secondes, traçant du doigt le trajet qui avait conduit les compagnons à Longueselle.

— Que te rappelles-tu des anciens halls, nain ? demanda-t-il. Des points de repère ou des peuples voisins ?

Bruenor secoua la tête.

— Les images qui me viennent à l'esprit montrent des halls profonds et des lieux de travail. Je me souviens aussi du bruit retentissant du fer sur l'enclume. La fuite de mon clan a commencé dans les montagnes, c'est tout ce que je sais.

— Les contrées du nord s'étendent sur un vaste territoire,

remarqua Harkle. Les lieux susceptibles d'abriter un tel bastion sont innombrables.

— C'est la raison pour laquelle Castelmithral, en dépit de la réputation de ses richesses, n'a jamais été trouvé, répliqua DelRoy.

— D'où notre hésitation, ajouta Drizzt. Comment décider par où commencer ?

— Ah, mais vous avez déjà commencé, répondit DelRoy. Vous avez bien fait de vous enfoncer dans les terres. La plupart des légendes attachées à Castelmithral viennent des contrées qui se trouvent à l'est d'ici, plus loin encore de la côte. Il semble plausible que votre but se trouve entre Longueselle et le Grand Désert, mais au nord ou au sud, je ne saurais le deviner. Vous avez fait du bon travail.

Drizzt hocha la tête et interrompit la conversation tandis que le vieux mage reprenait son examen silencieux de la carte de Bruenor, marquant des points stratégiques et se référant souvent à la pile de livres à côté de la table. Bruenor tournait autour de DelRoy, avide de conseils ou de révélations. Les nains étaient patients, toutefois, un trait de caractère qui permettait à leur ingéniosité d'éclipser le travail des autres races, et Bruenor garda son calme du mieux qu'il pouvait, ne voulant pas presser le mage.

Un peu plus tard, lorsque DelRoy fut satisfait d'avoir trié toutes les informations pertinentes, il reprit la parole.

— Où iriez-vous maintenant, demanda-t-il à Bruenor, si aucun conseil ne vous était donné ici ?

Le nain étudia sa carte, Drizzt regardant par-dessus son épaule, et de son doigt épais il suivit une ligne vers l'est. Il échangea un regard avec Drizzt pour avoir son assentiment lorsqu'il eut atteint un certain point dont ils avaient discuté plus tôt sur la route. Le drow acquiesça d'un signe de tête.

— La citadelle d'Adbar, déclara Bruenor en tapotant la carte.

— Le bastion des nains, dit DelRoy, l'air peu surpris. Un excellent choix. Le roi Harbromm et ses nains seront peut-être en mesure de vous apporter une grande aide. Ils sont installés dans les Montagnes de Mithral depuis des siècles et des siècles. Adbar était déjà très âgé à l'époque où les marteaux de

Castelmithral retentissaient comme des chants de nains.

— Tu nous conseilles donc de nous rendre à la citadelle d’Adbar ? demanda Drizzt.

— C’est votre choix, mais une destination qui vaut plus que tout ce je pourrais vous proposer, répliqua DelRoy. La route est longue toutefois, cinq dizaines au moins, si tout se passe bien. Et sur la route qui va vers l’est, au-delà de Sundabar, c’est peu vraisemblable. Toutefois, peut-être arriverez-vous là-bas avant les premiers frimas de l’hiver, même si je ne pense pas que vous seriez en mesure de recueillir les informations de Harbromm et de reprendre votre voyage avant le printemps prochain !

— Le choix semble clair, alors, déclara Bruenor. En route pour Adbar !

— Il y a d’autres choses que vous devez savoir, déclara DelRoy. Et ceci est le conseil au sens propre que je vais vous donner : ne vous laissez pas aveugler par la lueur d’espoir qui se trouve au bout du chemin et ne négligez aucune des possibilités qui s’offriront à vous en cours de route. Pour l’instant, votre trajet a suivi des voies directes, du Valbise à Luskan d’abord, puis de Luskan jusqu’ici. Le long de l’une ou l’autre de ces routes, il n’y a guère de raisons, monstres mis à part, pour faire dévier un cavalier de sa course. Mais lors du voyage en direction d’Adbar, vous passerez par Lunargent, cité de sagesse et d’héritage, où vit Dame Alustriel. C’est là aussi que vous trouverez la Voûte des Sages, la plus belle bibliothèque des contrées du nord. Beaucoup dans cette belle cité seront peut-être en mesure de vous offrir plus d’aide dans votre quête que moi, voire que le Roi Harbromm.

» Et au-delà de Lunargent, vos pas vous mèneront à Sundabar, un ancien bastion de nains, où Helm règne. C’est un ami nain renommé et ses liens avec ta race, Bruenor, remontent à plusieurs générations. Peut-être même est-il lié à ton propre peuple.

— Toutes ces possibilités ! s’écria Harkle, rayonnant.

— Nous allons suivre ton sage conseil, DelRoy, dit Drizzt.

— Ça oui, acquiesça le nain, le moral au zénith. Lorsqu’on a quitté le Val, j’n’avais aucune idée au-delà de Luskan. J’espérais suivre une voie semée d’énigmes, m’attendant à ce que plus d’la

moitié ne débouche sur rien. Le halfelin a été sage de nous amener ici, car on a trouvé une série d'indices ! Et des indices pour nous guider vers d'autres indices ! Il regarda autour de lui et vit que Drizzt, Harkle et DelRoy affichaient des expressions enthousiastes. Puis il remarqua Wulfgar. Le barbare était toujours assis sur sa chaise, les bras croisés sur la poitrine. Il gardait le silence et observait la scène d'un air impassible.

— Et toi, garçon ? demanda Bruenor. Tu veux nous faire partager quelque chose ?

Wulfgar se pencha en avant, posant ses coudes sur la table.

— Ce n'est ni ma quête, ni ma patrie, expliqua-t-il. Je vous suivrai en toute confiance, quel que soit le chemin que vous choisirez. Et je suis heureux de voir votre joie et votre enthousiasme, ajouta-t-il doucement.

Bruenor se contenta de l'explication et se tourna vers DelRoy et Harkle pour obtenir des informations précises sur la route à venir. Drizzt, toutefois, était peu convaincu de la sincérité des paroles que venait de prononcer Wulfgar. Il laissa donc son regard s'attarder sur le jeune barbare et remarqua son expression tandis qu'il observait Bruenor.

De la tristesse ?

Ils passèrent encore deux jours dans la Demeure au Lierre à se reposer. Mais Drizzt était constamment harcelé par des Harpell curieux qui voulaient en savoir plus sur sa race, si rare à leurs yeux. Il écouta poliment les questions car il comprenait que les intentions des mages étaient bonnes. Et il y répondit du mieux qu'il put. Lorsque Harkle vint les escorter le jour de leur départ, le cinquième matin, ils étaient reposés et prêts à reprendre leur route. Harkle promit de rendre les chevaux à leurs propriétaires légitimes en déclarant que c'était le moins qu'il puisse faire pour les étrangers qui avaient animé la ville.

Mais en réalité, les amis avaient davantage tiré profit de leur séjour : DelRoy et Harkle leur avaient fourni de précieuses informations et, ce qui était peut-être encore plus important, avaient ranimé l'espoir dans leur quête. Bruenor s'était levé avant l'aube, ce dernier matin. Son adrénaline montait à l'idée de reprendre la route, maintenant qu'il avait un endroit où aller.

Ils quittèrent la belle demeure, lançant de nombreux adieux

et des regards pleins de regrets par-dessus leurs épaules. Wulfgar ne fut pas en reste, malgré la vive antipathie qu'il éprouvait envers les mages à son arrivée.

Ils traversèrent le pont, dirent adieu à Chardin, trop perdu dans ses méditations sur la rivière pour même les remarquer, et découvrirent bientôt que le bâtiment qui jouxtait l'écurie miniature était une ferme expérimentale.

— Elle va changer le monde ! leur assura Harkle en les orientant vers la bâtisse pour qu'ils la voient de plus près.

Drizzt devina ce qu'il voulait dire avant même d'entrer, dès qu'il entendit les bêlements stridents et les pépiements qui faisaient penser aux stridulations des criquets. Comme l'écurie, la ferme n'avait qu'une pièce. Une partie était dépourvue de toit et était en fait un champ entouré de murs. Des vaches et des moutons de la taille de chats paissaient, tandis que des poules de la taille de mulots esquivaient les minuscules sabots des animaux.

— Ce n'est bien sûr que la première saison et nous n'avons pas encore vu de résultats, expliqua Harkle, mais nous anticipons un très bon rendement, compte tenu du petit nombre de ressources impliquées.

— Efficacité, dit Régis en riant. Moins de nourriture, moins d'espace, et vous pouvez les ramener à leur taille normale lorsque vous voulez les manger !

— Exactement ! dit Harkle.

Ils se rendirent ensuite à l'écurie où Harkle choisit pour eux de bonnes montures, deux chevaux et deux poneys.

— Des cadeaux, expliqua Harkle, à retourner uniquement lorsque les compagnons le souhaiteront. C'est le moins que l'on puisse faire pour aider une quête si noble, dit Harkle en s'inclinant légèrement pour prévenir toute protestation de Bruenor et de Drizzt.

La route serpenta, descendant derrière le tertre. Harkle s'arrêta un moment et se gratta. Il avait l'air perplexe.

— Le sixième poteau, dit-il en s'adressant à lui-même, mais à gauche ou à droite ?

Un homme qui travaillait juché sur une échelle vint à leur aide.

Encore une curiosité amusante : voir une échelle s'élever au-dessus des faux barreaux de la barrière et reposer à mi-air contre le sommet du mur invisible.

— Tu as encore oublié ? dit l'homme à Harkle. (Il rit et désigna la grille qui se trouvait sur un côté.) Le sixième poteau sur votre gauche !

Harkle haussa les épaules pour dissimuler son embarras et continua.

Lorsqu'ils passèrent devant lui, les compagnons observèrent l'ouvrier avec curiosité, leurs montures toujours sous le bras. Il avait un seau et des chiffons et frottait plusieurs taches brun-rouge sur le mur invisible.

— Des oiseaux qui volaient trop bas, expliqua Harkle sur un ton d'excuse. Mais n'ayez crainte, Regweld est justement en train d'essayer de résoudre le problème. C'est le moment de nous séparer, mais de nombreuses années s'écouleront avant qu'on vous oublie à la Demeure au Lierre ! La route vous fera traverser le village de Longueselle. Vous pourrez vous y réapprovisionner... tout a été arrangé.

— Mes salutations les plus sincères à toi et aux tiens, dit Bruenor en s'inclinant profondément. Longueselle a été pour sûr une étape lumineuse sur une route difficile !

Les autres se joignirent à son salut.

— Adieu, donc, compagnons du Castel, soupira Harkle. Les Harpell s'attendent à une petite obole lorsque vous trouverez enfin Castelmithral et ferez de nouveau brûler les forges !

— Ce sera un trésor digne d'un roi ! lui assura Bruenor tandis qu'ils s'éloignaient.

Ils avaient regagné la route qui s'étirait au-delà des frontières de Longueselle avant midi. Leurs montures trottaient facilement avec des paquetages pourtant bien garnis.

— Eh bien, qu'est-ce que vous préférez vous tous, demanda Bruenor un peu plus tard dans la journée, les coups d'un soldat enragé ou les indiscretions d'un mage curieux ?

Drizzt gloussa l'air un peu gêné en réfléchissant à la

question. Longueselle avait été tellement différent de tous les endroits où il était allé, et en même temps tellement semblable. Dans un cas comme dans l'autre, sa couleur le distinguait toujours des autres à cause de son étrangeté ; et ce n'était pas tant l'hostilité habituelle avec laquelle il était traité qui le gênait que les rappels humiliants de son éternelle différence.

Seul Wulfgar qui chevauchait à ses côtés entendit la réponse qu'il grommela.

— La route.

9

Il n'y a pas d'honneur

— Pourquoi arriver aux portes de la cité avant le lever du soleil ? demanda la sentinelle de nuit de la Porte du Nord à l'émissaire de la caravane de marchands qui s'était arrêtée de l'autre côté de l'enceinte de Luskan.

Jierdan, qui était à son poste aux côtés de la sentinelle, observait la scène avec une attention particulière, convaincu que cette troupe arrivait de Dix-Cités.

— Nous n'abuserions pas des réglementations de la cité si l'affaire que nous avons à traiter n'était pas si urgente, répondit le porte-parole. Nous n'avons pris aucun repos depuis deux jours.

Un autre homme émergea du groupe de chariots. Il portait un corps inanimé en travers de ses épaules.

— Assassiné en route, expliqua le porte-parole. Et un autre membre a été kidnappé : Catti-Brie, fille de Bruenor Marteaudeguerre en personne !

— Une jeune fille naine ? s'écria Jierdan, soupçonnant autre chose. Mais il dissimula son excitation de peur de se compromettre.

— Nan, pas une naine, une femme, se lamenta le porte-parole. La plus belle de tout le Val, peut-être même de tout le nord. Le nain l'a accueillie dans sa maison lorsqu'elle était une petite orpheline et l'a adoptée.

— Des orques ? demanda la sentinelle de nuit, plus préoccupée par des dangers potentiels sur la route que par le sort d'une seule femme.

— Ce n'est pas l'œuvre d'orques, répliqua le porte-parole. Ceux qui nous ont enlevé Catti-Brie et qui ont tué le conducteur sont fourbes et rusés. Nous n'avons découvert cet acte abject que le lendemain matin.

Jierdan n'avait pas besoin de plus d'informations ni de description plus complète de Catti-Brie pour assembler les différentes pièces du puzzle. Si Entreri s'intéressait à cette fille, c'était à cause de ses liens avec Bruenor. Jierdan regarda l'horizon, à l'est, et les premiers rayons de l'aube imminente. Il avait hâte d'être relevé de ses fonctions sur le mur d'enceinte afin de communiquer à Dendybar ce qu'il avait appris. Ces bribes d'informations pourraient aider à calmer la colère que le mage marbré nourrissait à son égard depuis qu'il avait perdu la trace du drow dans les docks.

— Il ne les a pas retrouvés ? demanda Dendybar à Sydney avec hargne.

— Il a trouvé une piste, mais elle était déjà froide, répliqua la jeune magicienne. S'ils sont encore dans les docks, ils sont bien déguisés.

Dendybar fit une pause pour réfléchir à ce que venait de lui dire son apprentie. Quelque chose ne tournait pas rond. Quatre individus reconnaissables ne pouvaient pas avoir disparu comme ça.

— As-tu appris quelque chose sur l'assassin, au moins, ou son compagnon ?

— Les vagabonds des ruelles le redoutent. Les ruffians eux-mêmes l'évitent respectueusement.

— Notre ami est donc connu des habitants des bas-fonds, remarqua Dendybar d'un air songeur.

— Un tueur à gages, je pense, raisonna Sydney. Il vient probablement du sud... Eauprofonde, peut-être. Mais si c'était le cas, nous aurions dû plus entendre parler de lui. Peut-être encore plus au sud, venu des contrées au-delà même de notre vision.

— Intéressant, répondit Dendybar en essayant d'élaborer

une théorie qui tienne compte de toutes les possibilités. Et la fille ?

Sydney haussa les épaules :

— Je ne crois pas qu'elle le suive de son plein gré, même si elle n'a rien fait pour se soustraire à son emprise. Et lorsque vous l'avez vue dans la vision de Morkai, il chevauchait seul.

— Il l'a achetée, fut la réponse inattendue, venue du seuil de la porte.

Jierdan entra.

— Comment ? Sans être annoncé ? railla Dendybar avec mépris.

— J'ai des nouvelles... elles ne pouvaient pas attendre, répondit Jierdan avec aplomb.

— Ont-ils quitté la cité ? demanda Sydney avec empressement.

Elle exprimait ses soupçons à voix haute afin d'attiser la colère qu'elle lisait sur le visage livide du mage marbré. Sydney comprenait bien les dangers et les difficultés des docks, et elle avait presque pitié de Jierdan qui devait subir la rage de l'impitoyable Dendybar à cause d'une situation sur laquelle il n'avait aucun contrôle. Mais Jierdan demeurait son rival. Tous deux souhaitaient s'attirer les faveurs du mage marbré et elle ne laisserait pas l'amitié faire obstacle à ses ambitions.

— Non, rétorqua Jierdan d'un ton sec. Mes nouvelles ne concernent pas le drow et ses compagnons. (Il se tourna vers Dendybar.) Une caravane est arrivée aujourd'hui à Luskan... Le chef de convoi est à la recherche de la femme.

— Son nom ? demanda Dendybar, soudain si intéressé qu'il en oublia sa colère provoquée par l'intrusion du soldat.

— La fille adoptive de Bruenor Marteaudeguerre, répliqua Jierdan. Cat...

— Catti-Brie ! Bien entendu ! s'écria Dendybar qui connaissait bien la plupart des gens importants de Dix-Cités. J'aurais dû deviner ! (Il se tourna vers Sydney.) Mon respect pour notre cavalier mystérieux ne fait que croître de jour en jour. Trouve-le et ramène-le-moi !

Sydney hocha la tête. Elle craignait pourtant que la mission que lui assignait Dendybar s'avère plus difficile à remplir que le

mage marbré l'imaginait. Peut-être même qu'elle outrepassait ses capacités.

Sidney passa la nuit, jusqu'aux premières heures du matin suivant à explorer les venelles et les lieux de rencontre du quartier des docks. Mais même en faisant appel aux contacts qu'elle avait sur les docks et à tous les tours de magie à sa disposition, elle ne trouva trace nulle part d'Entreri et Catti-Brie, et personne désireux ou en mesure de lui donner des informations qui pourraient l'aider dans ses recherches.

Fatiguée et frustrée, elle revint le lendemain à la Tour des Arcanes et passa sans s'arrêter devant le couloir qui menait à l'étude de Dendybar. Bien qu'il lui ait ordonné de venir lui faire un compte-rendu dès son retour. Sydney n'était pas d'humeur à supporter les réprimandes du mage marbré à propos de son échec.

Elle entra dans une petite pièce, qui donnait sur le tronc principal de la Tour des Arcanes dans la branche du nord, sous les salles du Maître de la Tour Nord. Elle ferma la porte derrière elle et poussa les verrous, puis elle jeta un sort pour se protéger plus efficacement de toute intrusion malvenue.

À peine s'était-elle couchée que la surface de son précieux miroir de scrutation se mit à onduler et à luire.

— Maudit sois-tu, Dendybar, gronda-t-elle, supposant que la perturbation était l'œuvre de son maître.

Traînant son corps fatigué devant le miroir, elle le scruta, accordant son esprit sur les ondulations afin de rendre l'image plus claire. À son grand soulagement, elle ne se retrouva pas face à Dendybar, mais face à un mage d'une ville lointaine, un prétendant potentiel que la froide Sydney laissait suspendu à un fil d'espoir afin de pouvoir le manipuler quand elle en avait besoin.

— Salutations, belle Sydney, dit le mage. Je prie pour ne pas avoir dérangé ton sommeil, mais j'ai des nouvelles formidables !

En temps normal, Sydney aurait écouté le mage avec courtoisie et feint de s'intéresser à son histoire, puis elle se

serait poliment excusée. Mais pour l'heure, elle était en butte au harcèlement et aux exigences de Dendybar et elle n'avait aucune patience pour les distractions.

— Ce n'est pas le moment ! dit-elle d'un ton sec.

Le mage était tellement transporté par les nouvelles qu'il avait qu'il ne sembla pas remarquer la sécheresse du ton.

— Un événement tout à fait extraordinaire est arrivé dans notre ville, commença-t-il.

— Harkle ! s'exclama Sydney pour couper court à sa logorrhée.

Le mage s'interrompit, déconfit.

— Mais, Sydney, tenta-t-il.

— Un autre jour, insista-t-elle.

— Mais à notre époque il est si rare de rencontrer et de parler avec un véritable elfe drow ! insista Harkle.

— Je ne peux pas... Sydney laissa sa phrase en suspens, méditant les paroles que venait de prononcer Harkle. Un elfe drow, balbutia-t-elle.

— Oui, déclara Harkle avec fierté, ravi de constater que ses nouvelles avaient apparemment impressionné sa bien-aimée Sydney. Drizt Do'Urden, tel est son nom. Il a quitté Longueselle il y a deux jours. Je te l'aurais dit plus tôt, mais sa visite a mis la maison sens dessus dessous !

— Dis-m'en plus, cher Harkle, susurra Sydney. Dis-moi tout.

— Je suis en quête d'informations.

Murmure se raidit au son de la voix inattendue, devinant tout de suite l'identité de celui qui s'adressait à elle. Elle savait qu'il était en ville, et elle savait aussi qu'il était le seul capable de vaincre tous les obstacles qu'elle avait placés et de pénétrer dans ses chambres secrètes.

— Des renseignements, reprit Entreri en sortant de l'ombre du paravent.

Murmure glissa le flacon d'onguent dans sa poche et jaugea l'homme. D'après les rumeurs, il était le plus redoutable des assassins, et elle, qui ne connaissait que trop bien les tueurs, sut

immédiatement que les rumeurs n'en étaient pas. Elle sentit la puissance d'Entreri et remarqua la fluidité de ses mouvements.

— Les hommes n'entrent pas dans ma chambre sans y être invités, avertit-elle avec hardiesse.

Entreri se déplaça afin de pouvoir observer cette femme qui ne manquait pas de courage sous un meilleur angle. Il avait lui aussi entendu parler d'elle : survivante des quartiers malfamés, belle et mortelle. Mais apparemment, Murmure n'était pas sortie victorieuse d'une récente bagarre. Son nez était cassé, tordu et enflé.

Murmure comprit pourquoi il la regardait avec tant d'insistance. Elle se redressa et rejeta fièrement la tête en arrière.

— Un fâcheux incident, dit-elle avec hargne.

— Ça ne m'intéresse pas, répliqua Entreri. Je suis venu chercher des renseignements.

Murmure se détourna pour continuer ce qu'elle faisait, essayant de ne trahir aucune émotion.

— Mon prix est élevé, dit-elle froidement.

Elle se tourna vers Entreri. L'expression intense mais terriblement calme de l'homme semblait lui dire que la vie sauve serait sa seule récompense pour sa coopération.

— Je cherche quatre compagnons, expliqua Entreri. Un nain, un drow, un jeune homme, et un halfelin.

Murmure n'avait pas l'habitude de ce genre de situations. Là, elle n'avait pas le soutien d'arbalètes, ni de gardes du corps, tout près, attendant son signal derrière une porte secrète. Elle essaya de garder son calme, mais Entreri connaissait la profondeur de sa peur. Elle ricana et pointa son nez cassé.

— J'ai rencontré ton nain et ton drow, Artémis Entreri. Elle accentua les syllabes de son nom en les prononçant car elle espérait qu'il serait de nouveau sur la défensive en se sachant reconnu.

— Où sont-ils ? demanda Entreri, toujours maître de la situation. Et que t'ont-ils demandé ?

Murmure haussa les épaules.

— S'ils sont encore à Luskan, je ne sais pas où ils se trouvent. Ils ont très probablement quitté la cité. Le nain a une carte des

contrées du nord.

Entreri soupesa chacun de ses mots.

— Ta réputation est usurpée alors, dit-il d'un air sarcastique. Tu reçois un coup pareil et tu les laisses filer entre tes doigts ?

Les yeux de Murmure se rétrécirent sous l'effet de la colère.

— Je choisis avec soin mes combats, siffla-t-elle. Les quatre sont trop dangereux pour des actes de vengeance frivole. Qu'ils aillent où ils veulent. Je ne veux plus jamais avoir affaire à eux.

L'expression calme d'Entreri se voila un peu. Il s'était déjà rendu au *Coutelas* et avait entendu parler des exploits de Wulfgar. Et maintenant, ça. Une femme de la trempe de Murmure ne se laissait pas facilement intimider. Il devrait peut-être réévaluer la force de ses adversaires.

— Le nain ne connaît pas la peur, poursuivit Murmure en percevant son désarroi et en prenant plaisir à aviver son trouble. Et méfie-toi du drow, Artémis Entreri, cracha-t-elle, laissant planer des sous-entendus et tentant de le reléguer à un même niveau de respect pour les compagnons en adoptant un ton funeste. Il se déplace dans des ombres que même nous ne pouvons voir et frappe depuis l'obscurité. Il invoque un démon sous la forme d'un puissant félin et...

Entreri fit volte-face et s'apprêta à quitter la chambre. Il n'avait nullement l'intention de laisser Murmure gagner plus d'ascendant.

Se délectant de sa victoire, Murmure ne put résister à la tentation de lancer une dernière pique.

— Les hommes n'entrent pas dans ma chambre sans y être invités, répéta-t-elle.

Entreri passa dans la pièce d'à côté et Murmure entendit la porte qui donnait sur la venelle se refermer.

— Je choisis avec soin mes combats, murmura-t-elle, fière de sa menace, en s'adressant à la chambre désormais vide.

Elle se retourna vers une petite table et sortit le bocal d'onguent, très contente d'elle. Elle examina sa blessure dans le miroir au-dessus de la table. Pas trop mal. Le baume l'effacerait comme il avait effacé de si nombreuses cicatrices causées par les vicissitudes de sa profession.

Elle comprit sa bêtise lorsqu'elle vit l'ombre glisser derrière

elle dans le reflet du miroir et qu'elle sentit le souffle d'air dans son dos. Ses activités n'autorisaient pas l'erreur et n'offraient pas de seconde chance. Pour la première et la dernière fois de sa vie, Murmure avait laissé sa fierté prendre le pas sur sa prudence.

Un gémissement d'agonie s'échappa de ses lèvres lorsque la dague sertie de gemmes s'enfonça profondément dans son dos.

— Moi aussi je choisis avec soin mes combats, lui murmura Entreri à l'oreille.

Le lendemain matin, Entreri se trouvait devant un endroit où il ne voulait pas entrer : la Tour des Arcanes. Il savait qu'il n'avait plus vraiment le choix. Désormais convaincu que les compagnons avaient quitté Luskan depuis longtemps, l'assassin avait besoin de l'aide de la magie pour retrouver leurs traces. Il avait mis presque deux ans à débusquer le halfelin à Dix-Cités et sa patience commençait à s'émousser.

Il approcha de la structure, Catti-Brie à ses côtés, réticente, mais obéissante, et fut promptement escorté jusqu'à la salle d'audience de Dendybar, où le mage marbré et Sydney l'attendaient pour le saluer.

— Ils ont quitté la cité, déclara Entreri sans ambages, avant même d'avoir salué les deux mages.

Dendybar sourit afin de montrer à Entreri qu'il avait cette fois l'avantage.

— Il y a dix jours déjà, répondit-il calmement.

— Et tu sais où ils se trouvent ? demanda posément Entreri.

Dendybar hocha la tête en signe d'acquiescement. Le même sourire fendait toujours ses joues creuses.

Le jeu ne plaisait pas à l'assassin. Il passa un long moment à jauger son interlocuteur, essayant de trouver un indice susceptible de révéler les intentions du mage. Dendybar fit la même chose, toujours très intéressé par une alliance avec le redoutable tueur... mais seulement si les conditions étaient favorables.

— Le prix des informations ? demanda Entreri.

— Je ne connais même pas ton nom, fut la réponse de Dendybar.

Une question honnête, pensa l'assassin. Il s'inclina

profondément.

— Artémis Entreri, dit-il, suffisamment sûr de lui pour dire la vérité.

— Et pourquoi es-tu à la recherche des compagnons, accompagné de la fille du nain ? le pressa Dendybar, dévoilant son jeu afin de donner à l'assassin un peu trop sûr de lui un motif de s'inquiéter.

— Ce sont mes affaires, siffla Entreri.

Il plissa les yeux et ce fut le seul signe apparent que les paroles de Dendybar l'avaient troublé.

— Ce sont les miennes aussi si nous devons être alliés ! s'écria Dendybar en se levant pour avoir l'air plus menaçant et dominer Entreri.

L'assassin, toutefois, se préoccupait assez peu des simagrées du mage. Il était trop occupé à jauger la valeur d'une telle alliance.

— Je ne te demande pas ce que tu leur veux, répliqua Entreri. Dis-moi simplement lequel des quatre t'intéresse.

Ce fut au tour de Dendybar de réfléchir. Il voulait Entreri dans son camp, ne serait-ce que parce qu'il craignait de voir l'assassin travailler contre lui. Et il aimait l'idée qu'il n'aurait pas à révéler quoi que ce soit à ce dangereux individu au sujet de l'artefact qu'il convoitait.

— Le drow a quelque chose qui m'appartient ; en tout cas il sait où je peux le trouver, déclara-t-il. Je veux le récupérer.

— Et le halfelin est à moi, exigea Entreri. Où sont-ils ?

Dendybar fit un geste en direction de Sydney.

— Ils se sont arrêtés à Longueselle, dit-elle. Et ils sont en route pour Lunargent, à plus de deux dizaines, à l'est.

Catti-Brie n'avait jamais entendu ces noms, mais elle était contente que ses amis aient une bonne avance. Elle avait besoin de temps pour élaborer un plan, même si elle se demandait comment elle pourrait être efficace, entre les mains de ravisseurs si puissants.

— Et que proposes-tu ? demanda Entreri.

— Une alliance, répliqua Dendybar.

— Mais j'ai les informations dont j'ai besoin, dit Entreri en riant. Que m'apporte une alliance avec toi ?

— Mes pouvoirs peuvent te conduire à eux et peuvent t'aider à les vaincre. Leur force n'est pas négligeable. Considère une alliance comme un bénéfice mutuel.

— Toi et moi sur la route ? Tu me sembles plus fait pour avoir un livre entre les mains et être assis derrière un bureau, mage.

Dendybar regarda d'un air dur, sans ciller, l'arrogant assassin.

— Je t'assure que je peux me rendre où je le souhaite plus vite que tu pourras jamais l'imaginer, gronda-t-il. (Il laissa bien vite retomber sa colère, toutefois, pressé qu'il était de conclure l'affaire.) Mais je vais rester ici. Sydney ira à ma place, et Jierdan, le soldat, sera son escorte.

Entreri n'aimait pas l'idée de voyager avec Jierdan, mais il décida de ne pas protester. Il pourrait s'avérer intéressant, et utile, de partager la chasse avec la Tour des Arcanes. Il donna son accord aux conditions.

— Et elle ? demanda Sydney en désignant vers Catti-Brie.

— Elle m'accompagne, dit sèchement Entreri.

— Bien entendu, approuva Dendybar. Il est inutile de gâcher un otage si précieux.

— Nous sommes trois contre cinq, raisonna Sydney. Si tout ne se passe pas aussi facilement que vous deux semblez l'espérer, la fille pourrait représenter notre perte.

— Elle vient ! dit Entreri d'un ton péremptoire. Dendybar avait déjà trouvé la solution. Il sourit à Sydney avec ironie.

— Prends Bok, dit-il en ricanant.

Le visage de Sydney s'allongea à cette idée, comme si l'ordre de Dendybar lui avait fait perdre son goût pour la traque.

Entreri n'était pas sûr d'apprécier ce nouveau développement.

Percevant la gêne de l'assassin, Dendybar indiqua d'un geste à Sydney un placard fermé par un rideau qui se trouvait dans un coin de la pièce.

— Bok, appela-t-elle doucement lorsqu'elle fut près du placard.

Sa voix tremblait légèrement.

Bok avait écarté le rideau et sortit. Il faisait huit pieds de

haut et trois de large au niveau des épaules. Le monstre s'avança avec raideur aux côtés de la femme. On aurait dit un homme immense, et d'ailleurs le mage avait utilisé des morceaux de corps humains pour de nombreuses parties de la créature. Bok était plus grand et plus robuste que tout homme vivant. Il avait presque la taille d'un géant, et la magie lui avait donné une force surnaturelle.

— Un golem, expliqua Dendybar avec fierté. Ma propre création. Bok pourrait tous nous tuer, là maintenant. Même ta cruelle lame ne serait pas d'une grande utilité contre lui, Artémis Entreri.

L'assassin n'était pas si convaincu que cela, mais il fut incapable de dissimuler complètement son émoi. Dendybar avait manifestement fait pencher la balance de leur association en sa faveur, mais Entreri savait que, s'il se retirait maintenant du marché, il se mettrait le mage marbré et ses sbires à dos, et qu'il était en concurrence directe avec lui pour le groupe du nain. En outre, cela lui prendrait des dizaines, des mois peut-être, pour rattraper les voyageurs par des moyens normaux et il n'avait pas le moindre doute que Dendybar puisse y parvenir plus vite.

Catti-Brie partageait les mêmes pensées désagréables. Elle n'avait aucune envie de voyager avec l'ignoble monstre, mais elle se demandait quel carnage elle trouverait lorsqu'elle rattraperait enfin Bruenor et les autres si Entreri décidait de quitter l'alliance.

— N'aie aucune crainte, le réconforta Dendybar. Bok est inoffensif, incapable de penser de manière indépendante, car, voyez-vous, Bok n'a pas d'esprit. Le golem répond à mes ordres, ou ceux de Sydney, et monterait sur un bûcher pour y être brûlé si nous le lui demandions !

— J'ai des affaires à régler dans la cité, dit Entreri, sans mettre en doute les paroles du mage. (Il éprouvait une certaine réticence à parler du golem.) Quand partons-nous ?

— Ce serait mieux en soirée, raisonna Dendybar. Reviens sur la prairie devant la Tour des Arcanes à la nuit tombée. Nous nous y retrouverons et prendrons alors la route.

Seul dans sa chambre, à l'exception de Bok, Dendybar

caressa les épaules musclées du golem avec affection. Bok était son atout caché, sa protection contre la résistance des compagnons ou la fourberie d'Artémis Entreri. Mais Dendybar ne se séparait pas facilement du monstre car il jouait également un rôle très important pour le protéger de successeurs potentiels dans la Tour des Arcanes. Dendybar avait subtilement, mais sans détour, communiqué l'avertissement aux autres mages : si l'un d'eux l'attaquait, il aurait affaire à Bok, même si Dendybar était mort.

Mais la route serait peut-être longue et le Maître de la Tour du Nord ne pouvait pas délaissier ses fonctions et s'attendre à conserver son titre. Surtout que l'Archimage, conscient de son ambition dévorante, était à l'affût de la moindre excuse pour se débarrasser de lui.

— Rien ne peut t'arrêter, mon joli, dit Dendybar au monstre.

En vérité, il ne faisait qu'exprimer ses propres craintes quant à son choix d'envoyer un mage sans expérience à sa place. Il ne mettait pas en doute sa loyauté, ni celle de Jierdan, mais il ne fallait pas sous-estimer Entreri et les héros du Valbise.

— Je t'ai donné le pouvoir de la chasse, expliqua Dendybar, en jetant le cylindre du parchemin et le parchemin désormais inutile à terre. Le drow est ton objectif et tu peux désormais sentir sa présence à n'importe quelle distance. Trouve-le ! Ne reviens pas sans Drizzt Do'Urden !

Un rugissement guttural sortit des lèvres bleues de Bok, le seul son que l'instrument incapable de penser était en mesure d'émettre.

Lorsque Entreri et Catti-Brie arrivèrent à la Tour des Arcanes plus tard cette nuit-là, les acolytes du mage étaient déjà sur les lieux.

Jierdan se tenait sur le côté, seul. Il n'avait pas l'air ravi de devoir prendre part à l'aventure, mais il n'avait guère le choix. Le soldat craignait le golem et n'aimait pas Entreri, pas plus qu'il ne lui faisait confiance. Il avait toutefois encore plus peur de Dendybar, et les éventuels dangers auxquels il devrait faire face sur la route n'étaient rien comparés à ce que lui ferait subir le mage marbré s'il refusait de partir.

Sydney quitta Bok et Dendybar et traversa afin de venir à la

rencontre des compagnons.

— Salutations, dit-elle poliment, plus désireuse désormais d'apaiser son redoutable partenaire que de le provoquer. Dendybar prépare nos montures. Le trajet jusqu'à Lunargent sera rapide, cela ne fait aucun doute !

Entreri et Catti-Brie regardèrent le mage. Bok se tenait à côté de lui. Il tenait un parchemin enroulé tandis que Dendybar versait un liquide fumant sur une plume blanche et psalmodiait les runes du sort.

Une brume commença à se former aux pieds du mage. Elle tourbillonna et s'épaissit en une forme encore imprécise. Dendybar la laissa se transformer et se déplaça afin de répéter le rituel quelques pas plus loin. Tandis que le premier cheval magique apparaissait, le mage créait la quatrième et dernière monture.

Entreri haussa les sourcils.

— Quatre ? demanda-t-il à Sydney. Nous sommes maintenant cinq.

— Bok ne peut pas monter à cheval, répliqua-t-elle, amusée à cette simple idée. Il courra. Elle se tourna et se dirigea vers Dendybar, laissant Entreri méditer là-dessus.

— Bien sûr, marmonna Entreri, de moins en moins ravi de la présence de la chose surnaturelle.

Mais Catti-Brie commençait à ne plus voir les choses exactement de la même façon. Dendybar avait manifestement décidé que Bok les accompagnerait plus pour prendre l'avantage sur Entreri que pour garantir une victoire sur ses amis. Entreri devait le savoir lui aussi.

Sans le savoir, le mage avait mis en place le type d'environnement instable que Catti-Brie avait espéré, une situation tendue qu'elle pourrait peut-être exploiter.

10

Le poids des réputations

Le soleil brillait de tous ses rayons le lendemain qui suivit leur départ de Longueselle. Les compagnons, reposés par leur visite chez les Harpell, chevauchaient à un rythme soutenu et profitaient malgré tout de la sérénité du temps et du voyage. La région était plate et désolée : pas un arbre ou une colline à l'horizon.

— Trois jours pour arriver à Nesme, quatre peut-être, leur dit Régis.

— Trois jours plutôt, si le temps se maintient, dit Wulfgar.

Drizt tressaillit imperceptiblement sous sa capuche. Si plaisante que puisse leur sembler la matinée, il savait qu'ils se trouvaient encore dans des contrées sauvages. Trois jours pourraient être bien longs.

— Tu sais quoi d'cet endroit, Nesme ? demanda Bruenor à Régis.

— Seulement ce que Harkle nous en a dit, répondit Régis. Une cité de bonne taille, un peuple de commerçants. Mais ils sont méfiants. Je n'y suis jamais allé, mais les histoires sur les braves gens vivant à la frontière des landes Éternelles voyageaient loin.

— Je suis intrigué par les landes Éternelles, dit Wulfgar. Harkle n'a pas dit grand-chose sur l'endroit. Il s'est contenté de secouer la tête et de frissonner chaque fois que je lui posais des questions.

— Un lieu portant un nom plus vrai que nature, pour sûr, dit Bruenor en riant, peu impressionné par les réputations. Ça

pourrait être pire que l'Val ?

Régis haussa les épaules, pas vraiment convaincu par l'argument du nain.

— Les légendes qui courent sur les landes aux Trolls, c'est le nom donné à ces contrées, sont peut-être exagérées, mais elles sont aussi inquiétantes. Chaque cité du nord salut le courage des habitants de Nesme, car ils parviennent à garder ouverte la route du commerce qui longe la Surbrin, en dépit de telles difficultés.

Bruenor rit encore.

— S'aurait-il pas qu'les histoires viennent de Nesme et enjolivent les exploits ?

Régis n'argumenta pas.

Lorsqu'ils s'arrêtèrent pour déjeuner, une brume voilait le soleil. Au nord, une ligne sombre de nuages était apparue. Elle se dirigeait rapidement vers eux. Drizzt n'était pas surpris. En pleine nature, le climat lui-même pouvait être un ennemi.

Dans l'après-midi, le front orageux passa au-dessus de leurs têtes, apportant avec lui des trombes d'eau et de la grêle qui résonnait sur le casque bosselé de Bruenor. Des éclairs zébrèrent soudain le ciel sombre et le tonnerre les fit presque tomber de leurs montures. Mais ils poursuivirent laborieusement leur route dans la boue qui s'épaississait de plus en plus.

— Voilà la véritable épreuve de la route ! leur cria Drizzt dans le hurlement du vent. Il y a bien plus de voyageurs vaincus par les orages que par les orques. Car ils n'anticipent pas les dangers lorsqu'ils entreprennent leur voyage !

— Bah ! Une pluie d'été, sans plus ! s'exclama Bruenor d'un ton de défi.

Comme piqué au vif, un éclair explosa à quelques mètres seulement des cavaliers. Les chevaux se cabrèrent et ruèrent. Le poney de Bruenor trébucha, glissa dans la boue et écrasa presque le nain dans sa chute.

Ayant perdu le contrôle de sa propre monture, Régis réussit à sauter de la selle et à éviter les jambes du poney en faisant un roulé-boulé.

Bruenor se mit à genoux et essuya la boue qui l'aveuglait,

tout en proférant des jurons.

— Par les Neuf Enfers ! cracha-t-il en observant les mouvements du poney. Cette bestiole n'est bonne à rien !

Wulfgar calma son cheval et essaya de se lancer à la poursuite du poney de Régis qui s'emballait. Mais les grêlons, poussés par le vent, le bombardèrent, l'aveuglèrent et cinglèrent son cheval, et il dut de nouveau lutter pour rester en selle.

Un autre éclair fusa. Puis un autre.

Drizzt murmura doucement et couvrit la tête de son cheval avec sa cape pour le calmer. Puis il avança lentement vers le nain.

— Bon à rien ! s'écria de nouveau Bruenor, même si Drizzt l'entendait à peine.

Drizzt secoua la tête avec désarroi et montra du doigt la hache de Bruenor.

D'autres éclairs fusèrent, puis une nouvelle rafale de vent souffla. Drizzt roula sur le côté de l'animal pour se protéger, se rendant compte qu'il ne pourrait pas apaiser plus longtemps l'animal.

Les grêlons se firent plus gros, frappant avec la force de projectiles de lance-pierres.

La monture terrifiée de Drizzt le jeta à terre et détala, terrifiée par le violent orage.

Drizzt se releva rapidement aux côtés de Bruenor, mais tous les plans d'urgence que les deux amis auraient pu avoir furent immédiatement anéantis, car Wulfgar s'avança alors en titubant vers eux.

Il marchait – tant bien que mal – luttant contre la force du vent dont il se servait pour se tenir debout. Son regard était vague, sa mâchoire se convulsait et sa joue était maculée de sang mêlé à la pluie. Il regarda ses amis, avec des yeux vides, comme s'il ne comprenait pas ce qui lui était arrivé.

Puis il s'écroula à leurs pieds, la tête la première dans la boue.

Un sifflement perçant le mur du vent leur parvint, un lumignon d'espoir au sein de la fureur grandissante de la tempête. L'ouïe fine de Drizzt le perçut alors que Bruenor et lui tiraient hors de la boue le visage de leur jeune ami. Le sifflement

semblait venir de très loin, mais Drizzt savait à quel point les tempêtes pouvaient déformer les perceptions.

— Quoi ? demanda Bruenor en remarquant la réaction du drow, car il n'avait pas entendu l'appel.

— Régis ! répondit Drizzt.

Il commença à tirer Wulfgar en direction du sifflement. Bruenor le suivit. Ils n'avaient pas même le temps de vérifier si le jeune homme était encore vivant.

C'est la vivacité d'esprit du halfelin qui les sauva ce jour-là. Tout à fait conscient du potentiel meurtrier des tempêtes qui déboulaient de l'Épine dorsale du Monde, Régis avait cherché en rampant un abri sur le terrain désolé.

Il avait découvert un trou creusé dans le flanc d'une crête : peut-être un ancien antre de loups, désormais vide.

Se guidant sur ses sifflements, Drizzt et Bruenor le trouvèrent sans tarder.

— Elle va se remplir avec la pluie et nous noyer ! hurla Bruenor.

Mais il aida Drizzt à tirer Wulfgar à l'intérieur et à le caler contre la paroi au fond de la grotte. Puis il s'assit à côté de ses amis tandis qu'ils travaillaient à construire un barrage contre l'inondation redoutée avec de la terre et les paquetages qui leur restaient.

Régis se précipita vers Wulfgar en l'entendant pousser un gémissement.

— Il est vivant ! proclama le halfelin. Et ses blessures n'ont pas l'air trop graves !

— Plus coriace qu'un blaireau aux abois, remarqua Bruenor.

Leur tanière fut bientôt supportable, si elle n'était pas confortable, et même Bruenor cessa de se plaindre.

— La véritable épreuve de la route, répéta Drizzt à Régis, pour dérider son ami qui semblait profondément abattu alors qu'ils étaient assis dans la boue à attendre l'aube.

Le roulement incessant du tonnerre et le pilonnage de la grêle leur rappelaient sans cesse la précarité de leur situation.

En guise de réponse, Régis retira sa botte et en fit couler un torrent d'eau.

— On a parcouru combien de lieues, tu penses ? grommela

Bruenor à l'intention de Drizzt.

— Quinze peut-être, répondit le drow.

— À ce rythme, on s'ra à Nesme dans deux dizaines !
marmonna Bruenor en croisant les bras sur sa poitrine.

— La tempête passera, hasarda Drizzt avec espoir, mais le nain ne l'écoutait plus.

La pluie avait cessé le lendemain, mais une couverture épaisse de nuages gris obscurcissait le ciel. Wulfgar allait bien en se réveillant, mais il ne comprenait toujours pas ce qui lui était arrivé. Bruenor insista pour partir sur-le-champ, même si Régis aurait préféré rester dans leur grotte jusqu'à ce qu'ils soient sûrs que la tempête était bien passée.

— Nous avons perdu presque toutes les provisions, rappela Drizzt au halfelin. Mise à part une maigre ration de pain rassis... Tu risques de ne rien avoir d'autre à manger jusqu'à Nesme.

Régis fut le premier à émerger du trou.

Une humidité insupportable et un terrain boueux les ralentirent. Et les quatre amis eurent bientôt mal aux genoux à force de patauger dans la boue. Leurs vêtements trempés leur collaient au corps et gênaient leurs mouvements, rendant chaque pas pénible.

Ils tombèrent sur le cheval de Wulfgar, une silhouette carbonisée et fumant encore, à moitié ensevelie dans la boue.

— La foudre, dit Régis.

Les trois compagnons regardèrent le jeune barbare, stupéfaits qu'il ait pu survivre à un tel coup. Wulfgar regarda lui aussi la carcasse, choqué, et comprenant ce qui l'avait fait choir de sa monture pendant la nuit.

— Plus coriace qu'un blaireau ! tonitrua de nouveau Bruenor à l'adresse de Drizzt.

De temps à autre, un rayon s'immisçait et perçait la couverture de nuages. Mais le soleil était vraiment timide, et à midi, le jour était encore plus sombre que dans la matinée. Le tonnerre lointain annonçait un après-midi lugubre.

La tempête avait épuisé sa rage meurtrière, mais ce soir-là

leurs vêtements mouillés furent leur seule protection, et chaque fois qu'un éclair illuminait le ciel, quatre formes prostrées assises dans la boue se profilaient, les têtes baissées, acceptant leur sort avec une résignation désespérée.

Ils avancèrent d'un pas lourd dans la pluie et le vent pendant encore deux jours, ayant peu de choix et nulle part où aller, si ce n'est de l'avant. Wulfgar fut celui qui sauva le moral du groupe pendant ces jours difficiles. Il souleva Régis du sol détrempé, mettant facilement le halfelin sur son dos et expliqua qu'il avait besoin du poids supplémentaire pour bien équilibrer sa charge. En préservant ainsi la fierté du halfelin, le barbare réussit même à convaincre le nain maussade de faire de même pendant un court moment. Et Wulfgar continua à répéter inlassablement.

— Une bénédiction, je vous le dis, criait-il en s'adressant au ciel gris. La tempête chasse les insectes... et les orques ! Et combien de mois vont passer avant que le besoin d'eau se fasse ressentir ?

Il s'évertua à leur remonter le moral. À un moment donné, il observa les éclairs avec attention, calculant le laps de temps qui s'écoulait entre la foudre et le tonnerre qui suivait. Alors qu'il s'approchait du squelette noirci d'un arbre mort depuis longtemps, un éclair illumina le ciel et Wulfgar sortit un de ses tours de sa manche. Il hurla : « Tempus ! », puis souleva son marteau pour l'abattre et aplatir le tronc au moment exact où le tonnerre explosait autour d'eux. Ses amis se retournèrent, amusés, et le virent fièrement dressé, bras et yeux levés vers les dieux, comme s'ils avaient personnellement répondu à son appel.

Drizt acceptait l'épreuve avec son stoïcisme habituel. Il applaudit silencieusement son jeune ami, et sut, une fois de plus, avec encore plus de certitude, qu'ils avaient pris une sage décision en lui demandant de les accompagner. Le drow comprenait que son devoir à lui, durant cette période difficile, était de continuer à jouer son rôle de sentinelle, de ne pas baisser la garde. Et ce, malgré les affirmations du barbare qui leur assurait qu'aucun danger ne les guettait.

La tempête fut finalement chassée par le même vent vif qui l'avait poussée vers eux. Le soleil éclatant et le ciel bleu azur de

l'aube suivante remontèrent grandement le moral des compagnons et leur permirent de penser à ce qui les attendait plus loin.

Bruenor surtout. Le nain était penché en avant dans sa marche pressée, exactement comme il l'était lorsqu'ils avaient quitté Valbise au début de leur voyage.

Sa démarche énergique faisait tressauter sa barbe rousse. Il avait retrouvé sa concentration. Il se laissa aller aux rêveries de sa patrie, revoyant les ombres tremblantes jetées par la lumière des torches contre les parois ruisselantes d'argent et les merveilleux artefacts, les ouvrages méticuleux de son peuple. Sa profonde réflexion au sujet de Castelmithral ces derniers mois avait fait resurgir de nouveaux souvenirs, plus nets ; et il se remémorait désormais, pour la première fois en plus d'un siècle, la Salle de Dumathoïn.

Les nains de Castelmithral vivaient bien du commerce de leurs pièces d'orfèvrerie, mais ils gardaient toujours pour eux leurs plus beaux objets, et les cadeaux les plus précieux qui leur étaient donnés par des étrangers. Dans une vaste salle ornée, dans laquelle chaque visiteur écarquillait les yeux, l'héritage des ancêtres de Bruenor était exposé à la vue de tous et servait d'inspiration aux futurs artistes du clan.

Bruenor rit doucement en se rappelant l'extraordinaire salle et les magnifiques objets : des armes et des armures essentiellement. Il regarda Wulfgar qui marchait à ses côtés, et le puissant marteau de guerre qu'il avait forgé l'année précédente. Si le clan de Bruenor dirigeait toujours Castelmithral, *Crocs de l'égide* aurait pu être suspendu dans la Salle de Dumathoïn, ce qui aurait valu à Bruenor une renommée éternelle.

Mais en admirant Wulfgar manier le marteau et le lancer aussi facilement qu'il pouvait balancer son bras, Bruenor n'éprouvait aucun regret.

Le lendemain leur apporta d'autres bonnes nouvelles. Peu de temps après avoir levé le camp, les amis découvrirent qu'ils avaient parcouru une plus grande distance qu'ils l'avaient pensé lors des assauts de la tempête, car, au fur et à mesure qu'ils avançaient, le paysage autour d'eux commença à se transformer

imperceptiblement, mais sûrement. Alors que plus tôt le sol était couvert de maigres plaques d'herbe, une mer de boue virtuelle sous le torrent de pluie, ils foulèrent désormais de grasses étendues verdoyantes et découvrirent, ici et là, des bosquets de grands ormes. Leur arrivée au faîte d'une dernière crête confirma leurs espoirs, car la vallée du Dessarin s'étendait devant eux. À quelques kilomètres de là, gonflé par la fonte du printemps et la récente tempête, et clairement visible depuis leur promontoire, l'affluent de la grande rivière descendait vers le sud.

Le long hiver dominait cette contrée, mais lorsqu'elles fleurissaient enfin, les plantes compensaient la fugacité de leur vie par un chatoiement de couleurs unique au monde. Les couleurs vives du printemps environnaient les quatre amis tandis qu'ils descendaient vers la rivière. Le tapis d'herbe était si épais qu'ils retirèrent leurs bottes et s'enfoncèrent pieds nus dans la douceur moelleuse. La vitalité ici était évidente et contagieuse.

— Si seulement vous pouviez voir les halls ! s'exclama Bruenor. Des veines de mithral pur plus larges que vot'main ! Des torrents d'argent qu'elles sont, et rien ne peut les surpasser en beauté, si ce n'est la main du nain qui en façonne des objets.

— Le désir de voir un tel spectacle, voilà ce qui nous fait garder le cap, en dépit des difficultés rencontrées sur le chemin, répliqua Drizzt.

— Bah ! dit Bruenor avec bonne humeur. T'es ici parce que j't'ai forcé la main, elfe. Tu ne trouvais plus de raisons pour m'empêcher de me lancer dans l'aventure !

Wulfgar ne put se retenir de rire. Il avait participé à la ruse qui avait dupé Drizzt et lui avait fait promettre de prendre part à ce voyage. Après la grande bataille à Dix-Cités contre Akar Kessell, Bruenor avait feint une blessure mortelle et sur son faux lit de mort avait supplié le drow de partir avec lui à la recherche de son ancienne patrie. Croyant que le nain était sur le point de rendre son dernier soupir, Drizzt n'avait pas eu le cœur de refuser.

— Et toi ! rugit Bruenor à l'adresse de Wulfgar. J'sais bien pourquoi t'es venu, même si ton crâne est trop épais pour le

comprendre !

— Je t'en prie, dis-moi, répliqua Wulfgar en souriant.

— Tu fuis ! Mais tu ne peux pas t'échapper ! s'exclama le nain. La bonne humeur de Wulfgar se mua en perplexité.

— La fille lui a fait peur, elfe, expliqua Bruenor à Drizzt. Catti-Brie l'a piégé dans un filet dont il arrive pas à se dépêtrer, en dépit de sa force !

Wulfgar rit sans se vexer en entendant les conclusions hardies de Bruenor. Mais grâce aux images que les allusions de Bruenor avaient évoquées, les souvenirs du spectacle d'un coucher de soleil sur le versant du Cairn de Kelvin ou d'heures passées à bavarder sur l'amoncellement de rochers appelé la Rampe de Bruenor, le jeune barbare découvrit que les observations du nain recélaient un troublant élément de vérité.

— Et qu'en est-il de Régis ? demanda Drizzt à Bruenor. As-tu compris pourquoi il nous accompagne ? Serait-ce à cause de son affection pour la boue profonde qui aspire ses petites jambes jusqu'au genou ?

Bruenor cessa de rire et observa la réaction du halfelin aux questions du drow.

— Nan, je n'ai pas compris, répliqua-t-il avec sérieux, après quelques minutes d'un silence pesant. Ce que je sais en tout cas : si Ventre-à-Pattes choisit la route, ça ne peut signifier qu'une chose : c'est que la boue et les orques représentent une perspective plus attrayante que ce qu'il laisse derrière lui.

Bruenor garda le regard rivé sur son ami de petite taille, cherchant des indices dans la posture du halfelin.

Régis garda la tête baissée tandis qu'ils se frayaient un chemin à travers l'épaisse prairie ondulante. Il regardait ses pieds poilus, visibles pour la première fois depuis des mois et auparavant dissimulés par les replis de graisse de son ventre qui avait fondu. L'assassin, Entreri, était à mille lieues, pensait-il. Et il n'avait nullement l'intention de s'appesantir sur un danger qui avait été évité.

Quelques kilomètres plus haut, sur la berge, ils tombèrent sur la première fourche importante de la rivière. La Surbrin qui descendait du nord-est se vidait dans le cours principal de l'affluent nord du réseau de la magnifique rivière.

Les amis cherchèrent un moyen de traverser le plus grand fleuve, le Dessarin, afin d'atteindre la petite vallée qui se trouvait entre elle et la Surbrin. Nesme, leur prochaine et dernière étape avant Lunargent, était situé plus haut sur la Surbrin. Et bien que la cité soit en fait sur la rive est de la rivière, les amis avaient décidé de suivre le conseil de Harkle Harpell et décidé de remonter la rive ouest afin d'éviter les dangers tapis dans les landes Éternelles.

Ils traversèrent le Dessarin sans trop de problèmes : grâce à l'extraordinaire agilité du drow qui passa par-dessus la rivière en rampant le long d'une branche d'arbre qui la surplombait, puis qui sauta sur une perche similaire située sur l'autre berge. Peu après, ils marchaient tous facilement le long de la Surbrin en savourant le soleil, la brise chaude et la chanson sans fin de la rivière. Drizzt réussit même à abattre un renne avec son arc, leur procurant ainsi un bon souper de gibier et de nouvelles provisions pour la route.

Ils installèrent leur camp au bord de l'eau, sous un ciel étoilé, le premier depuis quatre nuits. Ils se rassemblèrent autour d'un feu et écoutèrent les histoires de Bruenor sur les halls d'argent et les merveilles qu'ils découvriraient au bout du voyage.

La sérénité de la nuit ne se prolongea pas jusqu'au matin, toutefois, puisque les amis furent réveillés par les rumeurs d'un combat. Wulfgar escalada immédiatement un arbre qui se trouvait à côté pour voir les combattants.

— Des cavaliers ! hurla-t-il en sautant à terre. (Et il sortit son marteau avant même de toucher le sol.) Quelques-uns sont en mauvaise posture ! Ils se battent contre des monstres que je n'ai jamais vus !

Il partit en courant vers le nord, Bruenor sur ses talons, et Drizzt les contourna le long de la rivière. Moins enthousiaste, Régis resta en arrière. Il sortit sa petite masse, mais ne se prépara pas vraiment pour un combat rapproché.

Wulfgar fut le premier sur les lieux. Sept cavaliers étaient encore en selle. Ils essayaient en vain de former une espèce de ligne de défense avec leurs montures. Les créatures qu'ils affrontaient étaient rapides et n'avaient pas peur de courir sous les jambes des chevaux qui piaffaient pour les faire trébucher.

Les monstres ne faisaient même pas un mètre de haut. Mais leur bras en mesuraient près de deux. Ils faisaient penser à de petits arbres, indéniablement animés toutefois, courant dans tous les sens, donnant de grands coups de leurs bras semblables à des massues ou, comme le découvrit un autre malheureux cavalier au moment même où Wulfgar se mêlait à la bagarre, enroulant leurs membres souples autour de leurs ennemis afin de les faire tomber de leurs montures en les tirant.

Wulfgar fonça entre deux créatures en les écartant et en les assommant, puis il fondit sur celui qui venait de faire tomber le cavalier. Le barbare sous-estimait les monstres, toutefois. Car ses orteils, semblables à des racines, permirent à la créature de retrouver rapidement son équilibre et ses longs bras agrippèrent le barbare par-derrière avant qu'il ait pu faire deux pas.

Bruenor chargea juste derrière lui. La hache du nain s'abattit sur l'un des monstres, le fendant en deux comme du bois de chauffage, puis frappa l'autre avec sauvagerie, faisant voltiger un large morceau de sa poitrine.

Drizzt se jeta dans la bataille, inquiet mais tempéré, comme toujours, par la sensibilité exacerbée qui lui avait permis de survivre à des centaines de combats. Il se déplaça en descendant sur le côté, au pied de la berge abrupte, où il tomba sur un pont de rondins branlant qui enjambait la Surbrin. Drizzt comprit instantanément que les monstres l'avaient construit : ces créatures étaient apparemment capables de penser.

Drizzt jeta un coup d'œil au-dessus de la berge. Les cavaliers s'étaient rassemblés autour des renforts inattendus. Mais l'un d'eux qui se trouvait juste devant Drizzt avait été saisi par un monstre qui l'étouffait avec ses bras et le faisait tomber de son cheval. Il observa les caractéristiques de leurs étranges ennemis. Ces créatures faisaient penser à des arbres. Drizzt comprit alors pourquoi les cavaliers brandissaient tous des haches et il se demanda si la finesse de ses cimenterres pourrait être d'une quelconque efficacité.

Mais il devait intervenir. Bondissant hors de sa cachette, il menaça la créature avec ses deux cimenterres. Les lames ne lui firent que deux petites encoches, sans plus d'effet que si Drizzt avait frappé un arbre.

L'intervention du drow avait toutefois sauvé le cavalier. Le monstre donna un dernier coup de gourdin à sa victime pour l'étourdir, puis relâcha sa prise afin d'affronter Drizzt. Réfléchissant vite, le drow passa à une autre tactique : il se servit de ses lames inefficaces pour parer les coups des membres qui faisaient office de gourdins. Puis, au moment où la créature fondait sur lui, il se jeta à ses pieds, la déracina, et la fit rouler par-dessus lui en direction des berges. Il enfonça ses cimeterres dans la peau semblable à de l'écorce et poussa. Le monstre dégringola vers la Surbrin. Il s'accrocha à quelque chose juste avant de tomber dans l'eau, mais Drizzt fut de nouveau sur lui. Une volée de coups de pied bien placés précipita le monstre dans les flots et la rivière l'emporta.

Le cavalier avait recouvré ses esprits et était remonté en selle. Il guida son cheval vers la berge pour remercier son sauveteur.

C'est alors qu'il vit sa peau noire.

— Un drow ! hurla-t-il et le tranchant de sa hache s'abattit.

L'attaque prit Drizzt par surprise. Ses réflexes rapides lui permirent de lever une lame assez vite pour dévier le bord de la hache, mais le plat de l'arme le toucha à la tête et le fit chanceler. Il plongea, suivant l'élan du coup, et roula, essayant de mettre autant de distance que possible entre lui et le cavalier, car il avait conscience que l'homme le tuerait avant qu'il puisse se ressaisir.

— Wulfgar ! s'écria Régis depuis sa propre cachette, un peu plus loin en retrait de la berge.

Le barbare acheva l'un des monstres d'un coup étourdissant qui le fendit sur toute sa longueur et se retourna au moment précis où le cavalier tournait bride vers Drizzt.

Wulfgar poussa un rugissement de rage et abandonna son propre combat, puis il saisit la bride du cheval alors qu'il était en train de voler et tira de toutes ses forces. Monture et cavalier furent renversés. Le cheval se releva tout de suite en secouant la tête et en trottant nerveusement à droite et à gauche, mais le cavalier resta à terre. Sa jambe avait été écrasée dans la chute par le poids de sa monture.

Les cinq cavaliers restants faisaient maintenant bloc,

chargeant des groupes de monstres et les dispersant. La hache redoutable de Bruenor faisait des ravages, et le nain la maniait en chantant une chanson de bûcheron qu'il avait apprise lorsqu'il était enfant :

*Va fendre le bois pour le feu, mon fils,
fais chauffer la bouilloire et le repas est prêt !*

... chantait-il en abattant un monstre après l'autre, méthodiquement.

Wulfgar se tenait à califourchon sur Drizzt qui était inanimé. Il le protégeait et fracassait avec son marteau tous les monstres qui s'aventuraient trop près.

Ce fut la débâcle et en quelques secondes les créatures qui avaient survécu, terrorisées, s'enfuirent en traversant le pont qui enjambait la Surbrin.

Trois cavaliers étaient à terre, morts. Un quatrième s'appuyait lourdement sur son cheval. Il était sur le point de succomber à ses blessures. Quant à celui que Wulfgar avait fait tomber, il s'était évanoui de douleur. Mais les cinq encore en selle ne se rendirent pas auprès des blessés. Ils formaient un demi-cercle autour de Wulfgar et Drizzt, qui commençait tout juste à recouvrer ses esprits, et acculaient les deux amis à la berge de la rivière.

— C'est comme ça que vous r'merciez vos sauveurs ? aboya Bruenor. (Il écarta un des chevaux en lui donnant une claque de façon à pouvoir rejoindre ses amis.) J'veux bien parier qu'ils vous viendront pas en aide une deuxième fois !

— Tu as de bien mauvaises fréquentations, nain ! riposta l'un des cavaliers.

— Ton ami serait mort sans cette mauvaise fréquentation ! répliqua Wulfgar en désignant le cavalier étendu sur le flanc.

— Et il remercie le drow avec une lame !

— Nous sommes les Cavaliers de Nesme, expliqua le cavalier. Notre destin est de mourir au combat en protégeant les nôtres, et nous l'acceptons sans faillir.

— Fais faire un pas de plus à ton cheval et ton vœu s'ra exaucé vite fait, avertit Bruenor.

— Mais vous nous jugez injustement, dit Wulfgar. Nous nous rendons justement à Nesme. Nous venons au nom de la paix et

de l'amitié.

— Vous n'entrerez pas... pas avec lui ! cracha un cavalier. Tout le monde connaît la corruption des elfes drows. Vous nous demandez de l'accueillir ?

— Bah, t'es un idiot et ta mère aussi, gronda Bruenor.

— Fais attention à ce que tu dis, nain, avertit le cavalier. Nous sommes cinq contre trois, et à cheval.

— Mets ta menace à exécution, alors, riposta Bruenor. Les vautours n'auront pas grand-chose à manger avec ces arbres qui dansent. (Il passa son doigt le long du tranchant de sa hache.) Donnons-leur quelque chose de meilleur à picorer.

Wulfgar balança facilement *Crocs de l'égide* à bout de bras. Drizzt ne fit pas un geste en direction de ses armes et son calme imperturbable était peut-être l'attitude qui déconcertait le plus les cavaliers.

Leur porte-parole n'était plus aussi sûr de lui après l'échec de sa menace, mais il poussa son avantage apparent.

— Mais nous ne sommes pas ingrats. Pour nous être venus en aide, nous vous permettrons de déguerpir. Disparaissez et ne remettez jamais un pied sur nos terres.

— On va où on veut, dit Bruenor d'un ton hargneux.

— Et nous ne souhaitons pas nous battre, ajouta Drizzt. Ce n'est ni notre but, ni notre souhait de porter atteinte à vous ou à votre ville, Cavaliers de Nesme. Nous passons, nous nous occupons de nos affaires et nous vous laissons vous occuper des vôtres.

— Tu ne t'approcheras pas de ma ville, elfe noir ! s'exclama un autre cavalier. Tu peux nous abattre sur le champ de bataille, mais il y en a cent de plus derrière nous et trois fois ce nombre derrière eux ! Partez maintenant !

Son discours hardi sembla redonner courage à ses compagnons. Leurs chevaux se mirent à piétiner nerveusement en sentant la tension soudaine de leurs brides.

— Nous suivons notre chemin, insista Wulfgar.

— Maudits soient-ils ! rugit soudain Bruenor. J'ai assez vu ces bouffons ! Maudite soit leur ville. Que la rivière les emporte ! (Il se tourna vers ses amis.) Y nous rendent service. On gagnera un jour ou plus en allant directement à Lunargent,

au lieu de suivre la rivière.

— Directement ? questionna Drizzt. Les landes Éternelles ?

— Pire que le Val, tu crois ? répliqua Bruenor. (Il se tourna vers les cavaliers.) Gardez votre ville, et vos têtes, pour l'instant, dit-il. On va traverser le pont ici et nous débarrasser de vous et de Nesme !

— Des choses bien pires que des géants des marécages rôdent dans les landes aux Trolls, nain stupide, répliqua le cavalier avec un sourire narquois.

— Nous sommes venus détruire ce pont. Nous allons le brûler derrière vous.

Bruenor fit un signe d'assentiment et le regarda avec le même sourire narquois.

— Continuez vers l'est, avertit le cavalier. Nous allons passer le mot à tous les cavaliers. Si l'on vous repère à proximité de Nesme, vous serez tués.

— Prenez votre vil ami et décampez, persifla un autre cavalier, avant que ma hache trempe dans le sang d'un elfe noir ! Mais je devrais ensuite jeter l'arme souillée !

Tous les cavaliers se mirent à rire.

Drizzt ne l'avait même pas entendu. Il se concentra sur un cavalier, au dernier rang du groupe. Un homme silencieux qui cherchait à passer inaperçu en évitant de prendre part à la conversation. Le cavalier avait fait glisser un arc de son épaule et approchait lentement la main de son carquois.

Bruenor avait fini de parler. Lui et Wulfgar tournèrent le dos aux cavaliers et se dirigèrent vers le pont.

— Viens, elfe, dit-il à Drizzt en passant devant lui. J'dormirai mieux lorsqu'on s'ra loin de ces chiens d'orques dégénérés.

Mais Drizzt avait encore un message à délivrer avant de tourner le dos aux cavaliers. En un mouvement rapide comme l'éclair, il tira l'arc qu'il portait dans le dos, saisit une flèche du carquois et la fit siffler dans les airs en la décochant. Elle s'enfonça dans la coiffe en cuir de l'archer dont il avait perçu les intentions, séparant ses cheveux en deux et se planta dans un arbre juste derrière lui. L'avertissement était clair.

— Tes insultes déplacées, je les accepte, et même je m'y attends, expliqua Drizzt aux cavaliers pétrifiés. Mais je

n'admettrai pas qu'on tente de faire du mal à mes amis et je me défendrai. Je vous avertis et je ne vous avertirai qu'une fois : si vous tentez de nous attaquer, vous mourrez.

Il fit brusquement volte-face et descendit en direction du pont sans un regard en arrière.

Les cavaliers stupéfaits n'avaient certainement pas l'intention de retarder davantage le drow et ses amis. L'archer n'avait même pas cherché à récupérer son couvre-chef.

Drizzt sourit en pensant à l'ironie de son sort : il était incapable de se libérer des légendes concernant son peuple. Elles l'arrangeaient bien parfois. S'il était, d'un côté, considéré comme un paria et menacé, de l'autre, l'aura de mystère qui entourait les elfes noirs lui permettait souvent de dissuader toute agression éventuelle.

Régis les rejoignit sur le pont en faisant sauter une petite pierre dans sa main.

— Je les avais alignés, expliqua-t-il à propos de son arme impromptue. Il jeta la pierre dans la rivière. Si une bataille avait commencé, j'aurais porté le premier coup.

— Si ça avait commencé, corrigea Bruenor, t'aurais souillé le trou dans lequel tu te cachais !

Wulfgar commenta l'avertissement du cavalier sur leur itinéraire.

— Les landes aux Trolls, répéta-t-il d'un air sinistre en regardant en direction de la pente de l'autre côté, vers la région désolée qui s'étendait devant eux.

Harkle leur avait parlé de l'endroit : la contrée brûlée et les marécages sans fond, les trolls et des horreurs pires encore, pour lesquelles il n'y avait pas de nom.

— Un jour de gagné et peut-être plus ! répéta Bruenor avec entêtement.

Wulfgar n'était pas convaincu.

— Tu es renvoyé, dit Dendybar au spectre.

Les flammes se reformèrent dans le brasero, le dépouillant de sa forme matérielle, et Morkai réfléchit à cette deuxième

rencontre. Combien de fois Dendybar allait-il invoquer sa présence ? se demanda-t-il. Le mage marbré n'avait pas encore complètement récupéré de leur dernière rencontre, mais il avait osé le convoquer de nouveau, si peu de temps après. Les affaires de Dendybar avec le drow et ses amis devaient être vraiment urgentes ! Cette supposition ne fit qu'attiser le mépris de Morkai envers ce rôle d'espion qu'il était contraint de jouer pour le mage marbré.

De nouveau, seul dans la chambre, Dendybar sortit de sa position de méditation en s'étirant et sourit d'un air sardonique en repensant à l'image que Morkai lui avait montrée. Les compagnons avaient perdu leurs montures et poursuivaient à pied leur voyage dans la région la plus terrible de tout le Nord. Dans un jour à peu près, le groupe qu'il avait dépêché, volant sur les sabots de ses chevaux magiques, les rattraperait, mais à quarante-cinq kilomètres au nord.

Sydney arriverait à Lunargent bien avant le drow.

11

Lunargent

La chevauchée depuis Luskan fut rapide comme l'éclair. Entreri et ses acolytes n'apparurent aux yeux des passants curieux que comme une tache floue et chatoyante portée par le vent nocturne : Les destriers magiques ne laissèrent aucune trace derrière eux et aucune créature de ce monde n'aurait pu les rattraper. Le golem les suivait ; infatigable, avec de longues enjambées mécaniques.

Les selles des destriers invoqués par Dendybar étaient tellement souples et confortables que le groupe fut en mesure de poursuivre sa chevauchée une fois l'aube passée et tout le jour suivant. Ils firent seulement un bref arrêt pour se restaurer. Aussi, lorsqu'ils installèrent leur camp après le coucher du soleil de la première journée complète passée sur la route, les Escarpes étaient-elles derrière eux.

Catti-Brie se débattit en son for intérieur durant toute cette première journée. Elle n'avait pas le moindre doute qu'Entreri et la nouvelle alliance rattraperait Bruenor. Elle n'était pour l'heure qu'un simple pion dont Entreri pouvait jouer à sa guise.

Elle ne pouvait pas faire grand-chose pour y remédier, à moins qu'elle trouve un moyen de lui faire lâcher prise ou qu'elle surmonte la terreur qu'elle éprouvait en sa présence. Elle passa cette première journée plongée dans ses pensées, faisant autant que possible abstraction de ce qui l'entourait et puisant en elle la force et le courage dont elle avait besoin.

Bruenor l'avait bien préparée au fil des ans dans la perspective d'une telle lutte, un sens de la discipline et une

maîtrise de soi qui lui avaient permis, maintes fois, de se tirer de situations difficiles. Aussi, le deuxième jour, plus sûre d'elle et plus à l'aise, elle fut en mesure de se concentrer sur ses ravisseurs. Le plus intéressant était les regards sombres qu'échangeaient Jierdan et Entreri. Le fier soldat n'avait manifestement pas oublié l'humiliation essuyée le soir de leur première rencontre dans la campagne aux environs de Luskan. Entreri, profondément conscient de ce ressentiment, cherchait à l'attiser afin de provoquer un conflit ouvert et il se méfiait de l'homme.

Cette rivalité grandissante pourrait s'avérer pour Catti-Brie l'espoir le plus prometteur... *Le seul peut-être, de s'échapper*, se disait-elle. Elle prit conscience que Bok était une machine à détruire, dénuée de toute raison et indestructible, qu'elle ne pourrait pas manipuler. Et elle apprit vite qu'elle ne pouvait rien attendre de Sydney.

Catti-Brie avait essayé, le deuxième jour, d'engager une conversation avec la jeune magicienne, mais la concentration de Sydney était trop intense pour autoriser la moindre diversion. Il était impossible de lui faire oublier, ne serait-ce qu'un instant, son obsession. Elle ne répondit même pas au salut de Catti-Brie lorsqu'elles s'assirent pour leur repas de midi. Et lorsque Catti-Brie essaya de lui parler, Sydney demanda à Entreri de « mettre la pute à l'écart ».

L'échec de sa tentative avait toutefois aidé Catti-Brie d'une manière imprévisible aussi bien pour la magicienne hautaine que pour elle-même. Le mépris et les insultes directes de Sydney, une véritable gifle, avaient instillé chez Catti-Brie une autre arme qui l'aiderait à surmonter la terreur qui la paralysait : la colère.

Ils avaient parcouru plus de la moitié du chemin le deuxième jour. Le paysage défilait à une allure presque surnaturelle tandis qu'ils chevauchaient. Et lorsqu'ils établirent leur camp sur les petites collines au nord-est de Nesme, la cité de Luskan se trouvait désormais à trois cents kilomètres.

Des feux de camp rougeoyaient au loin. *Une patrouille venue de Nesme*, se dit Sydney.

— Nous devrions aller là-bas et nous renseigner, suggéra

Entreri, impatient d'avoir des nouvelles de sa proie.

— Tout à fait d'accord, acquiesça Sydney. Nous pouvons nous rendre là-bas et être de retour avant le petit matin.

Entreri regarda Catti-Brie.

— Et elle ? demanda-t-il à la magicienne. Je ne veux pas la laisser avec Jierdan.

— Tu penses que le soldat profiterait de la fille ? répliqua Sydney. Je t'assure que c'est un homme d'honneur.

— Ce n'est pas ce qui m'inquiète, dit Entreri avec un air narquois. Je ne m'inquiète pas pour la fille de Bruenor Marteaudeguerre. Elle aurait tôt fait de s'occuper de notre honorable soldat et de disparaître dans la nuit avant notre retour.

Catti-Brie n'apprécia pas le compliment. Elle voyait bien que le commentaire d'Entreri était plus une insulte à l'encontre de Jierdan qui était parti chercher du petit bois pour le feu qu'une appréciation de ses prouesses, mais le respect inattendu de l'assassin rendrait sa tâche doublement difficile. Elle ne voulait pas qu'Entreri pense qu'elle était dangereuse, voire ingénieuse, car il serait trop sur le qui-vive pour qu'elle puisse faire quoi que ce soit.

Sydney regarda Bok.

— Je pars, dit-elle au golem, suffisamment fort pour que Catti-Brie puisse l'entendre facilement. Si la prisonnière tente de s'enfuir, lance-toi à sa poursuite et tue-la ! (Elle regarda Entreri, un sourire mauvais sur les lèvres.) Tu es satisfait ?

Il lui rendit son sourire et fit un geste en direction du camp éloigné.

Sur ces entrefaites, Jierdan revint et Sydney lui dit ce qu'ils comptaient faire. Le soldat n'eut pas l'air ravi que Sydney et Entreri partent ensemble, mais il ne fit toutefois aucune objection et n'essaya pas de dissuader la magicienne. Catti-Brie l'observa avec attention et comprit ce qui le dérangeait. Cela ne le gênait pas de rester seul avec elle et le golem, mais il redoutait une amitié naissante entre ses deux compagnons de route. Catti-Brie comprenait bien cela et s'y attendait même, car Jierdan était dans la position la plus faible des trois : asservi à Sydney et redoutant Entreri. Une alliance entre les deux, voire

un pacte, excluant Dendybar et la Tour des Arcanes, le mettrait hors jeu et signifierait surtout sa fin.

— Quand même, la nature de leurs tractations joue contre eux, murmura Catti-Brie alors qu'Entreri et Sydney quittaient le camp. (Elle répétait les mots à voix haute pour renforcer son assurance grandissante.) J'peux t'aider pour ça, proposa-t-elle à Jierdan, affairé à préparer le camp.

Le soldat lui jeta un regard noir.

— M'aider, dit-il d'un ton railleur. Je devrais te faire faire tout le travail seule.

— Je sais que t'es en colère, répliqua Catti-Brie avec bienveillance. J'ai souffert moi-même entre les mains abjectes d'Entreri. (Sa pitié ulcéra l'orgueilleux soldat. Il se précipita vers elle d'un air menaçant, mais elle garda son sang-froid et ne tressaillit pas.) Ces tâches ne sont pas dignes de toi.

Jierdan s'interrompit brusquement, sa colère retomba et fit place à de la perplexité. Elle venait de lui faire un compliment. Il s'agissait d'un grossier stratagème, mais pour l'ego blessé de Jierdan, le respect de la jeune femme était particulièrement bienvenu.

— Qu'est-ce que tu sais de moi ? demanda-t-il.

— Je sais que t'es un soldat de Luskan, répliqua Catti-Brie. Membre d'un groupe redouté dans toutes les contrées du nord. Tu ne devrais pas devoir accomplir des tâches serviles tandis que la magicienne et le chasseur d'ombres sont partis s'amuser dans la nuit.

— Tu es une fauteuse de troubles ! gronda Jierdan. (Mais il marqua un temps d'arrêt pour réfléchir.) Tu installes le camp, ordonna-t-il finalement, retrouvant un peu de dignité en affichant sa supériorité sur elle.

Cela ne dérangeait pas Catti-Brie toutefois. Elle se mit sur-le-champ au travail, acceptant sa soumission sans broncher. Elle commença à fomenter un plan et cette phase exigeait qu'elle se fasse un allié parmi ses ennemis, ou tout du moins qu'elle commence à planter les graines de la jalousie dans l'esprit de Jierdan.

Elle tendit l'oreille, satisfaite, tandis que le soldat s'éloignait en marmonnant.

Avant même que le camp soit en vue, un chant rituel indiqua à Entreri et Sydney qu'ils n'avaient pas affaire à une caravane en provenance de Nesme. Ils s'approchèrent avec davantage de prudence pour confirmer leurs soupçons.

Des barbares à la longue chevelure, le poil noir, grands, en costume de cérémonie, couverts de plumes, dansaient en faisant un cercle autour d'un totem de griffon.

— Des Uthgardt, expliqua Sydney. La tribu du Griffon. Nous ne sommes pas loin de Blanc Étincelant, leur tumulus ancestral. (Elle s'éloigna à pas feutrés du rougeoiement du camp.) Viens, murmura-t-elle. Nous n'apprendrons rien d'intéressant ici.

Entreri la suivit en direction de leur propre camp.

— Devrions-nous nous mettre en route maintenant ? demanda-t-il, une fois qu'ils furent suffisamment éloignés pour ne pas risquer d'être vus. Mettre davantage de distance entre nous et les barbares ?

— Inutile, répliqua Sydney. Les Uthgardt vont danser toute la nuit. Toute la tribu prend part à ce rituel. Je ne pense pas qu'ils aient même posté des sentinelles.

— Tu les connais bien, remarqua l'assassin d'un ton accusateur.

Il s'agissait pour lui d'un indice qui corroborait ses soupçons quant à l'existence d'un complot.

— Je me suis préparée en vue de ce voyage, rétorqua Sydney. Les Uthgardt n'ont pas beaucoup de secrets ; leurs coutumes sont connues et inventoriées. Ceux qui voyagent dans les contrées du nord feraient bien de comprendre ce peuple.

— Quelle chance j'ai d'avoir un compagnon de route si avisé, dit Entreri en s'inclinant pour souligner le sarcasme de ses paroles.

Sydney, le regard rivé droit devant elle, ne répondit rien.

Mais Entreri n'allait pas laisser la conversation s'interrompre si facilement. Sa manière d'essayer de confirmer ses soupçons était méthodique. Il avait choisi à dessein ce moment pour sortir son jeu et révéler son manque de confiance

avant même d'avoir su qui avait installé le camp. Ils étaient seuls tous les deux pour la première fois, sans Catti-Brie ou Jierdan pour rendre l'affrontement encore plus difficile, et Entreri était bien décidé à mettre fin à ses inquiétudes ou bien à mettre fin à la magicienne.

— Quand vais-je mourir ? demanda-t-il sans ambages.

Sydney répondit du tac au tac.

— Lorsque le destin le décidera, comme pour tout le monde.

— Laisse-moi poser la question d'une autre manière, continua Entreri, l'agrippant par le bras et la forçant à lui faire face. Quand es-tu censée essayer de me tuer ? Pourquoi Dendybar aurait-il envoyé le golem ? poursuivit-il. Les pactes et l'honneur importent peu au mage. Il fait ce qu'il doit faire pour mener à bien ses desseins de la manière la plus appropriée qui soit, puis il élimine ceux dont il n'a plus besoin. Une fois que je ne vous serai plus d'aucune utilité, vous me tuerez. Une tâche que tu trouveras peut-être plus difficile à accomplir que tu le penses.

— Tu es perspicace, répondit froidement Sydney. Tu as bien jugé le caractère de Dendybar. Il t'aurait tué simplement pour éviter des complications possibles. Mais tu n'as pas tenu compte de mon rôle dans tout ça. J'ai insisté pour que Dendybar me laisse décider de ton sort.

Elle s'arrêta un moment pour laisser Entreri méditer ses paroles. Il pouvait facilement la tuer là maintenant, tous deux le savaient bien, aussi sa franchise sans détour et l'aveu qu'il existait un complot pour l'assassiner interrompirent toute action immédiate et le força à l'écouter.

» Je suis persuadée que nous sommes animés de motifs différents dans notre affrontement contre le nain et ses compagnons, expliqua Sydney, et je n'ai par conséquent nullement l'intention de détruire un allié présent et peut-être futur.

En dépit de sa nature soupçonneuse, Entreri suivait très bien le fil de ses pensées. Il reconnaissait chez Sydney ses propres traits de caractère. Dépourvue de tout scrupule, elle ne laissait aucun obstacle s'interposer sur la voie qu'elle s'était tracée, mais elle ne laissait aucune distraction la faire dévier de cette voie,

quelle que soit la force de ses sentiments.

Il lâcha son bras.

— Mais le golem voyage avec nous, dit-il d'un air absent en se tournant vers la nuit. Dendybar croit-il que nous aurons besoin de lui pour vaincre le nain et ses compagnons ?

— Mon maître laisse peu de chose au hasard, répondit Sydney. Bok a été envoyé pour garantir que Dendybar obtienne ce à quoi il aspire : une protection contre une résistance inattendue de la part des compagnons. Et contre toi.

Entreri poussa son raisonnement un peu plus loin.

— L'objet que désire le mage doit vraiment avoir un grand pouvoir, remarqua-t-il.

Sydney hocha la tête en signe d'assentiment.

— Tentant pour une jeune magicienne, peut-être.

— Qu'est-ce que tu sous-entends ? demanda Sydney, furieuse qu'Entreri mette en doute sa loyauté envers Dendybar.

Le sourire confiant de l'assassin la mit mal à l'aise.

— Si le golem nous accompagne, c'est pour protéger Dendybar de problèmes inattendus causés par... toi !

Sydney bredouilla, mais ne trouva pas les mots pour répondre. Elle n'avait pas envisagé cette possibilité. Elle essaya, par la logique, de rejeter l'extravagante conclusion d'Entreri, mais la remarque suivante de l'assassin voila ses capacités de raisonnement.

— Pour éviter des complications possibles, tout simplement, dit-il d'un air sinistre, se faisant l'écho de ce qu'elle avait dit peu de temps avant.

La logique de ses suppositions la frappa de plein fouet. Comment pouvait-elle penser être au-dessus des machinations de Dendybar ? La révélation lui glaça le sang, mais elle n'avait pas l'intention de chercher la réponse avec Entreri debout à côté d'elle.

— Il faut que nous ayons confiance l'un envers l'autre, lui dit-elle. Nous devons comprendre que nous tirons tous deux profit de l'alliance et qu'elle ne nous coûte rien.

— Renvoie le golem, alors, rétorqua Entreri.

Une alarme retentit dans l'esprit de Sydney. Entreri essayait-il d'éveiller le doute en elle pour simplement marquer un point ?

— Nous n'avons pas besoin de cette chose, dit-il. Nous avons la fille. Et même si les quatre compagnons refusent d'accéder à nos demandes, nous avons la force de prendre ce que nous voulons. (Il retourna le regard soupçonneux de la magicienne.) Tu parles de confiance ?

Sydney ne répondit pas et se remit en route en direction de leur camp. Elle devrait peut-être renvoyer Bok. Le geste mettrait fin aux doutes d'Entreri à son égard. Mais il risquait de lui donner l'avantage sur elle si des problèmes survenaient. Pourtant, écarter le golem pourrait également répondre à certaines des questions encore plus troublantes qui la taraudaient : les questions relatives à Dendybar.

La journée du lendemain fut la plus tranquille et la plus fructueuse du voyage. Sydney cherchait toujours à comprendre les raisons de la présence du golem. Et son inquiétude grandissait, même si elle luttait pour n'en rien laisser paraître. Elle en était arrivée à la conclusion qu'elle devrait renvoyer Bok, ne serait-ce que pour se prouver à elle-même qu'elle pouvait avoir confiance en son maître.

Entreri observa les signes révélateurs de sa lutte intérieure avec intérêt, sachant qu'il avait suffisamment affaibli le lien entre Sydney et Dendybar pour affermir sa propre position auprès de la jeune magicienne. Il n'avait plus qu'à attendre et saisir la prochaine occasion de mater ses compagnons.

De même, Catti-Brie guettait d'autres occasions de cultiver les graines qu'elle avait plantées chez Jierdan. En voyant que le soldat dissimulait sa hargne à Entreri et Sydney, elle comprit que le début de son plan se déroulait de façon magistrale.

Ils arrivèrent à Lunargent juste après midi, le lendemain. Si Entreri avait eu encore le moindre doute quant à sa décision de se joindre au groupe de la Tour des Arcanes, il fut balayé lorsqu'il réfléchit à l'énormité de ce qu'ils venaient d'accomplir. Grâce aux destriers infatigables, ils avaient parcouru près de sept cent cinquante kilomètres en quatre jours. Et le confort de la chevauchée les préserva des fatigues du voyage. Ils parvinrent

frais et dispos aux contreforts des montagnes situées immédiatement à l'ouest de la cité enchantée.

— La Rauvin, leur annonça Jierdan, qui se trouvait en tête du cortège. Et un poste de garde.

— Passe devant, répliqua Entreri.

— Non, dit Sydney. Ce sont les guides pour traverser le pont de la Lune. Ils nous laisseront passer et leur assistance facilitera grandement notre entrée dans la cité.

Entreri se tourna pour regarder Bok qui les suivait d'un pas lourd.

— Nous tous ? demanda-t-il avec incrédulité.

Sydney n'avait pas oublié le golem.

— Bok, dit-elle lorsque le golem parvint à leur hauteur, nous n'avons plus besoin de toi. Retourne chez Dendybar et dis-lui que tout va bien.

Les yeux de Catti-Brie s'illuminèrent à l'idée d'être débarrassés du monstre, et Jierdan, interloqué, regarda derrière lui avec une anxiété grandissante. Catti-Brie observa sa réaction et vit un autre avantage à cette tournure inattendue des événements. En renvoyant le golem, Sydney contribuait à nourrir les craintes d'une alliance entre elle et Entreri, craintes que Catti-Brie avait éveillées chez le soldat.

Le golem ne bougea pas.

— J'ai dit, rentre ! ordonna Sydney. (Elle vit du coin de l'œil le regard d'Entreri qui n'avait nullement l'air étonné.) *Maudit sois-tu*, murmura-t-elle, se parlant à elle-même. (Bok ne bougeait toujours pas.) Tu es perspicace, en effet, dit-elle à Entreri d'un ton hargneux.

» Reste ici, alors, cracha-t-elle au golem. Nous allons séjourner dans la cité.

Elle glissa de sa selle et s'éloigna d'un pas furieux, humiliée par le sourire ironique de l'assassin.

— Et les montures ? demanda Jierdan.

— Elles ont été créées pour nous transporter à Lunargent, rien de plus, répliqua Sydney.

Et alors que tous quatre s'éloignaient sur la route, les lueurs chatoyantes qui avaient été des chevaux s'estompèrent, se muèrent en une douce lueur bleue, puis s'évanouirent

complètement.

Ils n'eurent pas de mal à passer le poste de garde, surtout lorsque Sydney s'identifia comme représentante de la Tour des Arcanes. À la différence de la plupart des cités des hostiles contrées du nord, dont les craintes à l'égard des étrangers frôlaient l'obsession, Lunargent ne s'enfermait pas entre de hauts murs protégés par des bataillons de sentinelles. Aux yeux des habitants de cette cité, les visiteurs représentaient un enrichissement de leur culture, et non une menace pour leurs coutumes.

L'un des Chevaliers d'Argent, les gardes postés sur la Rauvin, conduisit les quatre voyageurs jusqu'à l'entrée du pont de lune, une structure décrivant un arc, invisible et enjambant la rivière avant la principale porte de la cité. Les étrangers traversèrent en hésitant, peu à l'aise de ne pas voir de matière sous leurs pieds. Mais ils se retrouvèrent très vite à arpenter les rues tortueuses de la cité magique. Ils ralentirent leur marche sans même s'en rendre compte, gagnés par la paresse contagieuse, l'atmosphère détendue et contemplative qui atténua même l'intensité de la profonde concentration d'Entreri.

De hautes tours biscornues et des structures à l'architecture étrange les accueillait à chaque tournant. Il n'y avait pas d'unité de style à Lunargent, les bâtisseurs pouvaient laisser libre cours à leur créativité sans avoir à redouter des critiques acerbes ou du mépris. Le résultat donnait une cité d'infinies splendeurs, non pas riches en trésors qui se monnayaient, comme l'étaient Eauprofonde et Mirabar, ses deux voisines les plus puissantes, mais sans rivale au plan de la beauté. Cette cité représentait un retour aux premiers jours des Royaumes, à l'époque où les elfes, les nains et les humains avaient suffisamment de place sous le soleil et les étoiles pour se déplacer sans craindre de traverser la frontière invisible d'un royaume hostile. Lunargent était un défi aux conquérants et tyrans du monde, un lieu où personne ne revendiquait un quelconque droit sur l'autre.

Les peuples de toutes les races s'y déplaçaient librement, sans crainte, empruntant toutes les rues et venelles au plus profond de la nuit. Et si un des habitants négligeait d'accueillir

les voyageurs par un mot de bienvenue, c'était seulement parce qu'il était trop profondément plongé dans une contemplation méditative.

— Le nain et ses amis ne sont qu'à une dizaine de Longueselle, depuis qu'ils ont quitté la ville, remarqua Sydney au cours de leurs déambulations dans la cité. Nous allons peut-être devoir attendre plusieurs jours.

— Où allons-nous ? demanda Entreri.

Il ne se sentait pas à sa place. Les valeurs qui comptaient à Lunargent n'étaient manifestement pas celles des cités où il s'était déjà rendu et elles étaient complètement étrangères à ses propres conceptions : le monde était pour lui dominé par la cupidité et la convoitise.

— Les rues sont bordées d'innombrables auberges, répondit Sydney. Il y a beaucoup de voyageurs de passage ici et ils sont accueillis à bras ouverts.

— Alors ce sera plutôt difficile de trouver les quatre compagnons une fois qu'ils seront arrivés, maugréa Jierdan.

— Pas du tout, répliqua Sydney, narquoise. Le nain se rend à Lunargent en quête d'informations. Peu après leur arrivée, Bruenor et ses amis se rendront à la Voûte des Sages, la bibliothèque du nord la plus renommée.

Entreri plissa les yeux et dit :

— Et nous serons là pour les accueillir.

12

Les landes aux trolls

C'était un territoire de terres noircies et de marécages perdus dans la brume, où la pourriture et une sensation de péril imminent pesaient en permanence sur le moral, même sous le ciel le plus lumineux qui soit. Le terrain montait et descendait constamment si bien que le voyageur gravissait chaque crête avec l'espoir de sortir enfin de cette région maudite. Mais chaque fois le découragement s'emparait de lui, car il rencontrait toujours les mêmes paysages immuables.

Les courageux cavaliers de Nesme s'aventuraient chaque printemps dans les landes afin d'y allumer de longues barrières de feux et chasser ainsi les monstres qui peuplaient la contrée hostile loin des frontières de leur ville. Il était tard dans la saison et plusieurs dizaines s'étaient écoulées depuis le dernier embrasement. Mais les vallons encaissés étaient encore emplis de fumée et les vagues de chaleur émises par les grands incendies continuaient à onduler dans l'air autour des piles les plus hautes de bois carbonisé.

Bruenor avait conduit ses amis dans les landes aux Trolls animé par sa volonté de défier les cavaliers et il était bien résolu à parvenir à Lunargent en les traversant coûte que coûte. Mais après un jour seulement de voyage, il se mit à douter lui-même du bien-fondé de sa décision. Le lieu exigeait que l'on soit constamment sur ses gardes. Et il devait s'arrêter devant chaque bosquet carbonisé, car les souches noires dénudées et les branches tombées ressemblaient étrangement à des créatures des marais. Plus d'une fois, le terrain spongieux sous leurs pieds

avait soudain fait place à des trous profonds remplis de boue. Et seuls les réflexes d'un compagnon qui se trouvait à côté leur avaient évité de découvrir quelle était leur profondeur réelle.

Une bise soufflait sans répit sur les landes, alimentée par les écarts de température entre les terrains secs et les marécages. Elle charriait une odeur plus détestable que celle de la fumée et de la suie venue des feux ; une écœurante odeur douceâtre qui troublait Drizzt Do'Urden car il ne la connaissait que trop bien : la puanteur des trolls.

Ce territoire était leur domaine et toutes les rumeurs courant sur les landes Éternelles que les compagnons avaient entendues et dont ils avaient ri bien à l'abri de *La Baguette Pompette* n'auraient pas pu les préparer à ce qui leur tomba soudain dessus lorsqu'ils y pénétrèrent.

Bruenor avait estimé que leur groupe pourrait traverser les landes en cinq jours s'ils maintenaient un rythme soutenu. Le premier jour, ils couvrirent en fait la distance nécessaire, mais le nain n'avait pas prévu qu'ils devraient sans arrêt revenir sur leurs pas afin d'éviter les marécages. S'ils avaient parcouru plus de trente kilomètres ce jour-là, ils étaient toutefois à moins de quinze kilomètres de leur point de départ.

Mais ils n'avaient pas vu de trolls, ni aucune autre sorte de monstre, et ce soir-là ils installèrent leur camp avec un optimisme feutré.

— Tu montes la garde ? demanda Bruenor à Drizzt.

Il savait que sans le drow le groupe ne survivrait pas à cette nuit, car Drizzt était le seul dont les sens étaient suffisamment aiguisés.

Drizzt hocha la tête pour signifier son accord.

— Toute la nuit, répliqua-t-il.

Et Bruenor ne discuta pas. Le nain savait qu'aucun d'eux n'arriverait à dormir, qu'il soit de garde ou non.

L'obscurité tomba brusquement. Bruenor, Régis, et Wulfgar ne pouvaient pas voir leurs propres mains s'ils les tenaient à quelques centimètres de leur visage. Et des sons évoquant une créature de cauchemar s'élevèrent dans les ténèbres : des bruits de succion, de pas dans la boue... De la fumée se mêla au brouillard nocturne et s'enroula en volutes autour des troncs

des arbres dénudés. Le vent ne se fit pas plus fort, mais la puanteur qu'il charriait, si. Et à son sifflement vinrent s'ajouter les grognements des esprits tourmentés des ignobles habitants des landes.

— Rassemblez votre équipement, murmura Drizzt à ses amis.

— Qu'est-ce que tu vois donc ? demanda Bruenor à voix basse.

— Rien directement, répondit-il. Mais je les sens autour de nous, comme vous tous. Nous ne pouvons pas rester assis et les laisser nous trouver. Il faut que nous nous déplaçons parmi eux pour les empêcher de nous encercler.

— J'ai mal aux jambes, se plaignit Régis. Et mes pieds sont gonflés. Je ne suis même pas sûr de pouvoir remettre mes bottes !

— Aide-le, garçon, demanda Bruenor à Wulfgar. L'elfe a raison. On te portera, s'il le faut, Ventre-à-Pattes, mais on peut pas rester immobiles.

Drizzt prit la tête du cortège ; par moments il devait tenir la main de Bruenor qui marchait derrière lui, et ainsi de suite jusqu'à Wulfgar qui fermait la marche, pour empêcher que ses compagnons trébuchent sur le chemin qu'il avait choisi.

Ils pouvaient tous sentir les ombres qui se déplaçaient autour d'eux, sentir la puanteur des ignobles trolls. Drizzt avait conscience de la précarité de leur situation et il tirait ses amis aussi vite qu'il pouvait, car lui seul voyait clairement le nombre de trolls qui se rassemblaient autour d'eux.

La chance était avec eux car la lune se leva alors, transformant le brouillard en une fantomatique couverture d'argent et révélant à tous les amis l'imminence du danger. Les mouvements étaient désormais visibles de tous les côtés et les compagnons se mirent à courir.

De grandes et maigres silhouettes, titubantes, surgissaient dans la brume tout près d'eux. Elles tendaient des doigts griffus en essayant de les saisir au passage. Wulfgar vint à la hauteur de Drizzt et écarta les trolls en leur donnant de grands coups de *Crocs de l'égide*, afin de permettre au drow de se concentrer sur son rôle de guide.

Ils coururent pendant des heures. Les trolls continuèrent pourtant à affluer. Au-delà de toute sensation d'épuisement, transcendant les douleurs, puis l'engourdissement de leurs membres, les amis coururent, conscients de l'inéluctable et horrible mort qui les attendait s'ils faiblissaient, ne serait-ce qu'une seconde. Leur peur l'emportait sur les appels au secours de leur corps. Même Régis, trop gros et trop mou, dont les jambes étaient trop courtes pour la route, garda le rythme. Et il poussa même ceux qui se trouvaient devant lui pour qu'ils courent encore plus vite.

Drizzt comprenait l'absurdité de leur course. Le marteau de Wulfgar se faisait moins rapide. Ils trébuchaient de plus en plus souvent. La nuit était encore jeune et l'aube ne garantissait même pas la fin de la poursuite. Sur quelle distance encore pourraient-ils courir ? Quand viendrait le moment où ils emprunteraient un chemin qui finirait dans un marécage sans fond, alors qu'une centaine de trolls les poursuivaient ?

Drizzt changea de stratégie. Ne cherchant plus à fuir – et simplement fuir, il se mit à la recherche d'un carré de terrain où ils pourraient se défendre. Il avisa un tertre, relativement peu élevé, de trois mètres de haut peut-être, caractérisé par une pente escarpée ; presque à pic sur les trois côtés qu'il pouvait voir depuis l'angle où il se trouvait. Un jeune arbre solitaire poussait sur l'un des versants. Il indiqua l'endroit à Wulfgar. Celui-ci comprit immédiatement ce que son compagnon avait en tête et il changea de cap. Deux trolls surgirent, tentant de lui bloquer la voie, mais Wulfgar, fou de rage, les chargea. *Crocs de l'égide* frappa brutalement. Les coups du marteau s'abattaient en rafale, et les trois autres compagnons purent se glisser derrière le barbare et rejoindre le tertre.

Wulfgar fit volte-face et se hâta de les rejoindre. Les trolls s'acharnèrent à le poursuivre, désormais accompagnés d'une horde de leurs ignobles congénères.

Faisant preuve d'une souplesse étonnante, en dépit de son embonpoint, Régis escalada prestement l'arbre jusqu'au sommet du tertre. Bruenor, toutefois, qui n'était pas bâti pour de telles acrobaties, peina pour gravir chaque centimètre.

— Aide-le ! cria Drizzt à Wulfgar. (Il était adossé à l'arbre et

ses cimenterres étaient prêts à entrer en action.) Grimpe ! Je les retiens.

La respiration de Wulfgar était saccadée et du sang perlait d'une estafilade à son front. Il agrippa le tronc et suivit le nain dans son ascension. Leurs poids tiraient sur les racines et ils avaient à peine gagné un centimètre qu'ils semblaient en reperdre un. Enfin, Régis put saisir la main de Bruenor et l'aider à se hisser au sommet, et Wulfgar, n'ayant plus personne devant lui, les rejoignit bien vite. Leur propre sécurité immédiate assurée, ils regardèrent en bas, inquiets pour leur ami.

Drizt bataillait avec trois des monstres. Mais d'autres ne cessaient d'affluer derrière lui. Wulfgar envisagea de sauter de son perchoir, à mi-chemin de la cime de l'arbre, et de mourir aux côtés de son ami, mais Drizt, qui jetait des regards par-dessus son épaule à intervalles réguliers afin de voir où en étaient ses compagnons, remarqua l'hésitation du barbare et comprit ce qu'il voulait faire.

— Monte ! hurla-t-il. Tes atermoiements ne servent à rien !

Wulfgar dut marquer un temps d'arrêt pour considérer celui qui lui donnait cet ordre. La confiance et le respect qu'il avait pour Drizt l'emportèrent sur son envie instinctive de se replonger dans la bataille et il se hissa à contrecœur afin de rejoindre Régis et Bruenor sur la petite plate-forme.

Des trolls se placèrent des deux côtés du drow. Ils tentèrent de le saisir avec leurs griffes immondes en l'assaillant de tous côtés. Il entendit ses amis qui le suppliaient tous les trois de cesser le combat et de les rejoindre. Mais il savait que les monstres s'étaient déjà glissés derrière lui, l'empêchant de battre en retraite.

Son sourire s'élargit et la flamme de son regard s'embrasa.

Et il se jeta à corps perdu sur le principal groupe de trolls, s'éloignant du tertre inaccessible et de ses amis horrifiés.

Les trois compagnons n'eurent guère le temps, toutefois, de s'inquiéter du sort du drow, car ils se trouvèrent assaillis de tous les côtés. Les trolls s'acharnaient et griffaient l'arbre en essayant de les atteindre.

Chaque ami se planta résolument sur ses pieds pour défendre son côté. Heureusement, l'escalade de l'autre versant

du tertre s'avéra encore plus ardue, il y avait même des dévers par endroits, et les trolls n'étaient donc pas en mesure de les atteindre par-derrière.

Wulfgar était le plus meurtrier, chaque coup de son formidable marteau faisant tomber un troll du tertre. Mais il n'avait pas le temps de reprendre son souffle qu'un autre prenait déjà la place de celui qu'il venait d'abattre.

Régis n'était pas aussi efficace avec sa petite masse. Il frappait de toutes ses forces sur les doigts, les coudes et même les têtes des trolls qui se rapprochaient, mais il n'arrivait pas à déloger les monstres qui se cramponnaient à leur perchoir. Invariablement, chaque fois que l'un d'eux franchissait la crête, Wulfgar ou Bruenor devait se détourner de leur propre combat et faire reculer la créature.

Ils savaient que, s'ils rataient leur cible une seule fois, un troll parviendrait immédiatement au sommet du tertre.

Le désastre se produisit quelques minutes plus tard. Bruenor tourna sur lui-même pour venir en aide à Régis alors qu'un monstre se hissait au sommet. La moitié de son corps émergeait déjà. La hache du nain trancha net.

Trop net. Tranchant le cou du troll, elle continua sa course, décapitant le monstre. Mais si la tête s'envola, le corps continua à monter. Régis tomba en arrière, trop horrifié pour réagir.

— Wulfgar ! s'écria Bruenor.

Le barbare fit volte-face, mais il n'eut pas le temps d'observer l'adversaire sans tête. Il porta un coup violent dans la poitrine de la chose avec *Crocs de l'égide*, l'envoyant valser au loin.

Deux autres mains saisirent le bord de la plate-forme. Du côté de Wulfgar, un autre troll avait rampé et plus de la moitié de son corps était déjà sur le tertre ; et derrière eux, à l'endroit où s'était tenu Bruenor, un troisième était parvenu au but et se tenait à califourchon sur le halfelin impuissant.

Les compagnons ne savaient plus où donner de la tête. Le tertre était perdu. Wulfgar envisagea même de sauter dans l'amas de trolls qui grossissait de minute en minute afin de mourir comme un guerrier, un vrai, après avoir tué autant d'ennemis que possible, et pour ne pas avoir à assister au

spectacle du massacre de ses deux amis.

Mais soudain, le troll qui chevauchait le halfelin vacilla, comme si quelque chose le tirait par-derrière. L'une de ses jambes se déroba sous lui, puis il tomba en arrière et disparut dans la nuit.

Drizzt Do'Urden retira sa lame du mollet de la créature alors qu'elle passait au-dessus de lui, puis roula jusqu'au sommet du tertre avec son agilité habituelle. Il se remit debout juste à côté du halfelin qui n'en croyait pas ses yeux. Sa cape était en lambeaux et des traînées de sang maculaient ses vêtements.

Mais il souriait toujours, et le feu qui embrasait ses yeux de lavande disait à ses amis qu'il était loin d'avoir fini. Il passa en courant devant le nain et le barbare qui le contemplaient bouche bée, et il tailla en pièces le troll suivant ; puis il le balança prestement hors de la plate-forme.

— Comment ? demanda Bruenor, abasourdi.

Il savait, tandis qu'il se précipitait vers Régis, qu'il n'obtiendrait aucune réponse du drow. Celui-ci était bien trop concentré.

La stratégie audacieuse que Drizzt avait adoptée au pied du tertre lui avait fait gagner un avantage sur ses ennemis. Les trolls faisaient deux fois sa taille et ceux qui se trouvaient derrière ceux qu'il avait combattus ne pensaient pas qu'il était toujours debout. Il savait qu'il n'avait pas infligé des blessures bien graves aux monstres – les blessures infligées par les coups qu'il portait en passant guériraient vite et les membres qu'il tranchait repousseraient -, mais la manœuvre hardie lui avait donné le temps nécessaire pour décimer la horde de monstres qui l'assaillait et se plonger dans l'obscurité en les contournant. Une fois libre de ses mouvements au plus profond de la nuit, il avait choisi son chemin pour regagner le tertre, se frayant un passage à travers les trolls qui ne se méfiaient pas, animé de la même rage explosive. C'est à son extraordinaire agilité qu'il dut son salut lorsqu'il parvint au pied du tertre, car c'est pratiquement en courant qu'il escalada son versant, passant même sur le dos d'un troll en train de grimper, et trop vite pour que les monstres stupéfaits aient le temps de l'attraper.

La défense du tertre s'organisait désormais. Face à la

redoutable hache de Bruenor, au marteau écrasant de Wulfgar et aux cimenterres tournoyants de Drizzt, devant chacun des versants, les trolls qui grimpaient ne pouvaient plus parvenir si facilement au sommet. Quant à Régis, il resta planté au centre de la petite plate-forme, courant aider l'un ou l'autre de ses amis chaque fois qu'un troll passait la tête.

Mais les trolls continuaient à arriver ; la horde grossissait à chaque minute. Les amis voyaient clairement l'inéluctable conclusion de cette lutte. Leur seule chance de salut était de pratiquer une brèche dans le rassemblement de monstres massés sous eux et de se frayer un chemin, mais ils étaient trop occupés à simplement repousser leurs adversaires les plus proches pour réfléchir à une solution.

Sauf Régis.

Cela se fit presque par coïncidence. Un bras tranché par l'une des lames de Drizzt rampa au centre de leurs défenses en se tordant de convulsions. Régis, saisi d'une révolte absolue, frappa sauvagement la chose avec sa masse.

— Ça ne meurt pas ! hurla-t-il tandis que la chose continuait à se tortiller et à essayer de saisir la petite arme. Ça ne meurt pas ! Qu'on le frappe ! Qu'on le découpe ! Qu'on le brûle !

Les trois autres étaient trop affairés pour réagir aux supplications désespérées du halfelin, mais la dernière exclamation de Régis, lancée avec un désarroi total, lui donna une idée. Il sauta sur le membre frétilant, le clouant au sol pendant qu'il fourrageait dans sa sacoche à la recherche de son briquet et de sa pierre à briquet.

Ses mains tremblantes pouvaient à peine frapper la pierre, mais la minuscule étincelle qui jaillit accomplit son travail meurtrier. Le bras du troll prit feu et grésilla, se transformant en une boule crépitante. Déterminé à ne pas laisser passer l'occasion qui se présentait à lui, Régis ramassa le membre en feu et courut vers Bruenor. Il retint la hache du nain, en lui disant de laisser son adversaire grimper sur la plate-forme.

Une fois que le troll se fut hissé et redressé, Régis mit le feu à son visage. La tête explosa pratiquement en une boule de feu, et en poussant des cris d'agonie, le troll tomba du tertre. Le feu meurtrier se propagea vers ses propres compagnons.

Les trolls ne craignaient ni la lame, ni le marteau. Les blessures infligées par de telles armes guérissaient vite, et même une tête décapitée repoussait sans tarder. De telles batailles contribuaient en fait à propager l'immonde espèce, car le bras tranché d'un troll repoussait, et d'un bras tranché naissait un nouveau troll ! Plus d'un chat ou d'un loup avait dévoré la carcasse d'un troll pour mourir dans d'atroces souffrances lorsqu'un nouveau monstre s'était mis à pousser dans ses entrailles.

Mais il y avait une chose dont les trolls avaient peur : le feu était leur ennemi juré. Et les trolls des landes Éternelles ne le connaissaient que trop bien. Les parties du corps détruites ou abîmées par des brûlures ne pouvaient pas se régénérer et un troll tué par les flammes ne revenait plus jamais à la vie. Un peu comme si les dieux l'avaient souhaité en les créant. La peau sèche d'un troll brûlait aussi bien que du petit bois sec.

Les monstres qui se trouvaient sur le versant du côté de Bruenor s'enfuirent ou s'effondrèrent, ne formant plus que des masses carbonisées. Bruenor donna une tape amicale sur le dos du halfelin en observant le réjouissant spectacle. Une lueur d'espoir revint dans ses yeux las.

— Du bois, dit Régis avec bon sens. Il nous faut du bois.

Bruenor fit glisser son paquetage de son dos.

— On va t'le donner, ton bois, Ventre-à-Pattes, dit-il en riant, montrant du doigt le jeune arbre qui poussait tout le long du versant du tertre devant lui. Et j'ai de l'huile dans ma sacoche ! (Il courut vers Wulfgar.) L'arbre, garçon ! Aide le halfelin ! s'écria-t-il en se plantant devant le barbare.

Dès que Wulfgar se retourna et vit Régis occupé à déboucher une flasque remplie d'huile, il comprit le rôle qu'il avait à jouer. Aucun troll n'était pour l'instant revenu de ce côté du tertre et la puanteur de la chair brûlée venue d'en bas était presque insoutenable. D'un simple geste, le barbare musclé arracha les racines du jeune arbre et le porta près de Régis. Puis il revint vers Bruenor et prit le relais contre les trolls, permettant ainsi au nain d'utiliser sa hache pour débiter le bois.

Des projectiles enflammés illuminèrent bientôt le ciel tout autour du tertre et retombèrent sur la foule des trolls, tandis

que des étincelles meurtrières sautaient partout. Régis courut jusqu'au bord du tertre avec une autre flasque d'huile et en aspergea les trolls les plus proches, provoquant une panique générale. La débâcle commençait et, entre la débandade et la rapide propagation des flammes, toute la zone au pied du tertre fut vidée en quelques minutes. Les amis ne décelèrent pas d'autre mouvement pendant le reste de la nuit, déjà bien avancée, si ce n'est les pathétiques contorsions de l'amas de membres, et les mouvements convulsifs des torsos brûlés. Fasciné, Drizzt se demanda combien de temps les choses allaient survivre avec leurs blessures cautérisées qui ne guériraient jamais.

Même s'ils étaient épuisés, aucun des compagnons ne ferma l'œil de la nuit. À l'aube, sans le moindre signe de troll aux alentours et bien qu'une fumée immonde flotte encore lourdement dans l'air, Drizzt insista pour qu'ils s'en aillent.

Ils quittèrent leur bastion et reprirent la route, car ils n'avaient pas d'autre choix et parce qu'ils refusaient de renoncer là où d'autres auraient peut-être baissé les bras. Ils ne firent pas de mauvaises rencontres tout de suite. Mais ils pouvaient encore sentir le poids des regards. Et un silence de mauvais augure régnait sur les landes.

Un peu plus tard dans la matinée, tandis qu'ils avançaient d'un pas pesant sur la tourbe moussue, Wulfgar s'arrêta brutalement et projeta *Crocs de l'égide* sur petit bosquet d'arbres noircis. Le géant des marais, car telle était en fait la cible du barbare, croisa les bras devant le projectile pour se défendre, mais le marteau de guerre magique frappa avec suffisamment de force pour fendre le monstre en son milieu. Ses compagnons terrifiés, presque une dizaine, quittèrent leurs positions et disparurent dans les landes.

— Comment pouvais-tu savoir qu'ils étaient là ? demanda Régis, car il était persuadé que le jeune barbare avait à peine jeté un coup d'œil au bosquet.

Wulfgar secoua la tête, ne sachant vraiment pas ce qui l'avait poussé à intervenir ainsi. Drizzt et Bruenor comprirent très bien. Désormais ils réagissaient tous à l'instinct. Ils étaient trop épuisés pour avoir des pensées cohérentes et rationnelles. Les

réflexes de Wulfgar restaient toujours aussi vifs. Il avait peut-être vu du coin de l'œil un imperceptible mouvement, si fugace que sa conscience ne l'avait même pas enregistré. Mais son instinct de survie était entré en action. Le nain et le drow échangèrent un regard pour confirmer ce qu'ils constataient. Ils furent assez peu surpris cette fois de la maturité dont le jeune barbare continuait à faire preuve en tant que guerrier.

La chaleur devint insupportable au cours de la journée, rendant leur marche encore plus pénible. Ils ne voulaient plus qu'une chose : se laisser tomber à terre et succomber à leur immense fatigue.

Mais Drizzt les faisait aller de l'avant, à la recherche d'un autre endroit d'où ils pourraient assurer leur défense. Il doutait toutefois de pouvoir en trouver un aussi providentiel que le précédent. Mais il leur restait suffisamment d'huile pour tenir encore une autre nuit, à condition de maintenir une petite ligne de défense assez longtemps pour exploiter au mieux les flammes. N'importe quel monticule, un bosquet même, ferait l'affaire.

Ils trouvèrent à la place un autre marécage qui s'étirait à perte de vue, dans toutes les directions, sur des kilomètres peut-être.

— Nous pourrions aller vers le nord, suggéra Drizzt à Bruenor. Nous sommes peut-être suffisamment à l'est désormais pour laisser les landes derrière nous, hors de la juridiction de Nesme.

— La nuit nous surprendra le long de la rive, fit remarquer Bruenor d'un air lugubre.

— Nous pourrions traverser, suggéra Wulfgar.

— Est-ce que les trolls vont dans l'eau ? demanda Bruenor à Drizzt, intrigué par les possibilités qui s'offraient à eux. (Le drow haussa les épaules.) Ça vaut l'coup d'essayer alors ! annonça Bruenor.

— Rassemblons quelques rondins, annonça Drizzt. Ne prenez pas la peine de les lier ensemble... Nous pouvons le faire une fois dans l'eau, s'il le faut.

Se servant des rondins comme flotteurs en les disposant tout autour d'eux, ils entrèrent dans les eaux froides et calmes de

l'immense marécage.

S'ils n'étaient pas ravis par la sensation de succion causée par la boue qui les tirait à chaque pas, Drizzt et Wulfgar découvrirent qu'il y avait beaucoup d'endroits où ils pouvaient marcher, tout en poussant leur radeau de fortune. Régis et Bruenor, trop petits pour pouvoir aller dans l'eau, étaient étendus sur les rondins. Au bout d'un moment, le silence sépulcral du marécage ne leur pesa plus autant et ils accueillirent cette route uligineuse comme une trêve.

Le retour à la réalité fut pour le moins brutal.

Ils se retrouvèrent dans une embuscade : l'eau tout autour d'eux explosa soudain et trois formes à l'allure de trolls les frappèrent. Régis, qui était presque endormi sur son rondin, en fut délogé et tomba à l'eau. Wulfgar reçut un coup en pleine poitrine avant de pouvoir préparer *Crocs de l'égide*. Mais il n'était pas un halfelin et, malgré sa force considérable, le monstre fut incapable de le déséquilibrer. Quant à celui qui surgit devant le drow, toujours sur le qui-vive, il fut pris entre deux cimenterres qui lui tailladèrent la face avant qu'il ait pu sortir complètement la tête de l'eau.

La bataille qui s'ensuivit fut aussi rapide et féroce que son abrupt commencement. Rendus fous de rage par l'hostilité ambiante et les agressions incessantes, les amis réagirent à l'assaut par une contre-attaque d'une fureur sans pareil. Le troll qui avait attaqué le drow fut tailladé avant de pouvoir se mettre debout, et Bruenor eut assez de temps pour se préparer et s'en prendre au monstre qui avait fait tomber Régis.

Le troll de Wulfgar, qui avait assené un second coup juste derrière le premier, fut frappé d'une volée de coups d'une sauvagerie à laquelle il ne pouvait pas s'attendre. Cette créature n'était pas douée d'une grande intelligence et ses facultés de raisonnement limitées, ajoutées à son expérience habituelle des batailles, l'avaient porté à croire que son adversaire ne serait pas en mesure de résister et encore moins de riposter après avoir reçu deux coups violents.

Mais cette prise de conscience ne lui fut pas d'un grand secours : *Crocs de l'égide* le roua de coups, le contraignant à replonger sous la surface de l'eau.

Régis remonta brusquement et s'agrippa à un des rondins. Son visage portait la marque d'un coup et une estafilade qui semblait douloureuse sur tout un côté.

— Qu'est-ce que c'était ? demanda Wulfgar au drow.

— Des espèces de trolls, expliqua Drizzt, tout en continuant à enfoncer ses lames dans la forme inerte étendue sous l'eau juste devant lui.

Wulfgar et Bruenor comprirent la raison de son acharnement. Saisis de peur, ils se mirent à frapper et frapper encore les formes étendues à côté d'eux, espérant mutiler suffisamment les cadavres de façon à se trouver à des kilomètres avant que les choses reviennent à la vie.

Sous la surface du marécage, dans la solitude et la tranquillité des eaux noires, la multitude de coups de hache et de marteau troublèrent le sommeil d'autres habitants. Un en particulier, qui dormait depuis dix ans et même plus. Il n'était pas dérangé par les dangers potentiels qui rôdaient aux alentours. Il se savait en sécurité, fort de sa suprématie.

Étourdi et épuisé par le coup qu'il avait reçu, comme si l'embuscade avait annihilé sa volonté, Régis gisait effondré sur le rondin, vidé de ses forces, et se demandait s'il avait encore le courage de se battre. Il ne remarqua pas que son embarcation partait légèrement à la dérive, poussée par la brise chaude qui soufflait sur les landes. Il s'accrocha aux racines exposées d'une petite rangée d'arbres et vogua dans les eaux recouvertes de nénuphars d'un petit lac tranquille.

Régis s'étira paresseusement, ne se rendant qu'à moitié compte du changement de décor. Il entendait encore vaguement la conversation de ses amis à l'arrière-plan.

Maudissant son insouciance, il luttait toutefois contre l'emprise tenace de la léthargie qui l'envahissait, lorsque l'eau se mit à bouillonner devant lui. Une forme violacée, à l'aspect

parcheminé, fendit la surface, puis il vit l'énorme mâchoire circulaire et ses rangées cruelles de dents semblables à des dagues.

Régis, qui était maintenant debout, ne cria pas, ne réagit pas, fasciné par le spectre de sa propre mort surgissant devant ses yeux.

Un ver géant.

— Je pensais que l'eau nous offrirait au moins une certaine protection contre ces choses immondes, grogna Wulfgar en frappant une dernière fois le cadavre du troll submergé à ses côtés.

— C'est quand même plus facile de se déplacer, répliqua Bruenor. Rassemblons les rondins et avançons. Difficile de savoir combien d'autres bestioles surveillent ce coin.

— Je n'ai aucune envie de rester et de compter, répondit Wulfgar. (Il regarda autour de lui, interloqué, et demanda :) Où est Régis ?

C'était la première fois que l'un d'eux remarquait que le halfelin avait dérivé dans le chaos de la bagarre. Bruenor s'apprêtait à lancer un appel, mais Drizzt lui plaqua une main sur la bouche.

— Écoute, dit-il.

Le nain et Wulfgar restèrent immobiles et tendirent l'oreille dans la direction que le drow regardait maintenant avec attention. Après un petit moment, ils entendirent la voix tremblante du halfelin.

— ... Vraiment une magnifique pierre, entendirent-ils, et ils surent immédiatement que Régis se servait du pendentif pour se tirer d'un mauvais pas.

Ils prirent immédiatement conscience de la gravité de la situation, car Drizzt avait réussi à discerner la nature du danger à travers une trouée dans une rangée d'arbres, une trentaine de mètres à l'ouest.

— Un ver ! murmura-t-il à ses compagnons. Plus grand que tout ce que l'on peut imaginer !

Il indiqua un grand arbre à Wulfgar, puis suivit une voie qui permettait de contourner vers le sud l'endroit où se trouvait Régis. Il extirpa la statuette en onyx de son paquetage tout en s'éloignant et en appelant Guenhwyvar. Ils auraient besoin de toute l'aide possible pour affronter ce monstre.

Se baissant dans l'eau pour ne pas se faire remarquer, Wulfgar avança doucement vers la rangée d'arbres et se mit à grimper sur l'un d'eux. Il eut bientôt un très bon point de vue sur la scène. Bruenor le suivit, mais il se glissa entre les arbres, s'enfonçant plus profondément dans le marécage, et prit position de l'autre côté.

— Il y en a plus, aussi, parlementa Régis à voix plus haute, espérant que ses amis l'entendraient et viendraient à sa rescousse.

Il continua à faire tourner le rubis hypnotisant sur sa chaîne. Il ne pensa pas une seconde que le monstre primitif le comprenait. Mais les étincelles lancées par la pierre précieuse semblaient l'étonner suffisamment pour le retenir de gober le halfelin, au moins pour le moment. En vérité, la magie du rubis n'avait que peu d'influence sur la créature. Les vers géants n'étaient pas doués de raison et les charmes n'avaient absolument aucun effet sur eux. Mais l'énorme ver, qui n'avait pas vraiment faim et était fasciné par la danse de la lumière, laissa Régis continuer à user de son charme.

Drizt se mit en position, un peu plus bas que la rangée d'arbres, son arc à la main, tandis que Guenhwyvar fit un cercle encore plus large, se déplaçant furtivement, afin de se retrouver derrière le monstre. Drizt pouvait voir Wulfgar, immobile, très haut dans l'arbre situé au-dessus de Régis et prêt à entrer en action. Le drow ne voyait pas Bruenor, mais il savait que l'ingénieux nain trouverait un moyen de se rendre utile.

Le ver finit par se lasser de son jeu avec le halfelin et sa pierre tournoyante. Une soudaine aspiration d'air grésilla de bave acide.

Reconnaissant le danger, Drizt fut le premier à agir. Il invoqua une sphère de ténèbres autour du rondin sur lequel était juché le halfelin. Régis crut d'abord que l'obscurité soudaine sonnait son glas, mais lorsque l'eau froide l'aspergea,

puis l'enveloppa au moment où il tomba mollement du rondin, il comprit.

La sphère troubla le monstre un instant, mais la créature cracha malgré tout un jet de son acide meurtrier. L'atroce substance grésilla en touchant l'eau et mit le feu au rondin.

Wulfgar sauta de son perchoir et s'élança sans peur dans les airs en hurlant : « Tempus ! », tout en serrant le marteau de guerre avec assurance, prêt à frapper.

Le ver se pencha sur le côté pour esquiver le barbare, mais il ne fut pas assez rapide. *Crocs de l'égide* s'écrasa sur le côté de sa tête, déchira la peau violacée et fracassa le bord extérieur de sa mâchoire, brisant dents et os. Wulfgar avait donné tout ce qu'il pouvait dans ce coup phénoménal mais il était loin d'imaginer l'ampleur des dégâts au moment où il fit un plat dans l'eau froide, plongeant sous la sphère de ténèbres invoquée par le drow.

Enragé par la douleur et plus mal en point qu'il l'avait jamais été, l'immense ver poussa un rugissement qui fendit les arbres sur une bonne distance et précipita les créatures des landes dans leurs abris sur des kilomètres et des kilomètres. Il tordit son corps de quinze mètres de long, se contorsionna, dans des éclaboussements qui n'en finissaient pas, et projeta de puissants jets d'eau dans les airs.

Drizzt tira. Il encocha sa quatrième flèche avant que la première ait même atteint sa cible. Le ver rugit de nouveau, à l'agonie. Il se tourna vers le drow, et cracha un deuxième jet d'acide.

Mais l'agile elfe s'était déjà déplacé au moment où l'acide grésilla dans l'eau à l'endroit où il s'était tenu. Bruenor, pendant ce temps, avait complètement plongé sous l'eau pour s'approcher du monstre à l'aveuglette. Presque écrasé dans la boue par les contorsions frénétiques de la créature, il parvint juste derrière l'un des anneaux du monstre. En largeur, le corps massif de la créature faisait bien deux fois la taille de Bruenor, mais le nain n'hésita pas et donna un coup de hache contre la peau dure.

Guenhwyvar bondit ensuite sur le dos du monstre, parcourut la longueur de son corps, et trouva un perchoir sur sa tête. Les

pattes griffues du félin s'enfoncèrent dans les yeux du ver avant qu'il ait même le temps de riposter contre les nouveaux attaquants.

Drizzt décocha flèche après flèche, son carquois était presque vide et une dizaine de fûts emplumés dépassaient de la mâchoire et de la tête du ver. La bête décida alors de se concentrer sur Bruenor, car la hache cruelle du nain lui infligeait les blessures les plus terribles. Mais avant qu'elle puisse écraser le nain en roulant sur lui, Wulfgar surgit de l'obscurité et projeta son marteau de guerre. *Crocs de l'égide* heurta de nouveau la mâchoire avec un bruit sourd et l'os déjà affaibli se fendit. Des grosses gouttes de sang et des fragments d'os acides crépitèrent dans le marécage et le ver poussa un troisième rugissement d'agonie et de protestation.

Les amis ne fléchirent pas. Les flèches du drow firent mouche, en une salve continue. Les griffes du félin fouillèrent la chair de plus en plus profondément. La hache du nain trancha et tailla, projetant des lambeaux de peau et des morceaux de chair dans l'eau. Et Wulfgar frappa et frappa encore.

Le ver géant chancela. Il n'était pas en mesure de riposter. Dans la vague d'obscurité vertigineuse qui fondait sur lui, il était trop occupé à simplement essayer de conserver son équilibre. Sa mâchoire était brisée et béante et il avait perdu un œil. Les coups implacables du nain et du barbare avaient franchi la barrière de sa peau, et Bruenor beugla d'un plaisir sauvage lorsque sa hache plongea enfin profondément dans la chair exposée.

Un soubresaut brutal du monstre envoya Guenhwyvar dans le marécage et projeta Bruenor et Wulfgar à quelques mètres. Les amis n'essayèrent même pas de reprendre l'assaut, se rendant compte que leur tâche était accomplie. Le ver trembla, s'agita dans des mouvements convulsifs ; ses derniers soubresauts d'agonie.

Puis il bascula dans le marécage, plongeant dans un sommeil qui serait le plus long qu'il ait jamais connu : le sommeil éternel de la mort.

13

La dernière course

En se dissipant, la sphère de ténèbres révéla un Régis toujours cramponné à son rondin, qui n'était plus guère qu'un morceau de charbon. Le halfelin secouait la tête :

— Nous sommes dépassés, soupira-t-il. Nous n'y arriverons jamais.

— Confiance, Ventre-à-Pattes, le réconforta Bruenor en pataugeant pour rejoindre le halfelin. Nous sommes en train d'écrire des histoires, pour raconter aux enfants de nos enfants, et que d'autres raconteront quand on s'ra plus là !

— Aujourd'hui donc ? dit sèchement Régis. Ou bien peut-être que nous survivrons aujourd'hui, mais que nous ne serons plus là demain.

Bruenor rit et saisit le rondin.

— Pas encore, l'ami, assura-t-il à Régis avec un sourire effronté. Pas avant d'avoir accompli ma mission !

Drizzt, s'approcha pour récupérer ses flèches et il remarqua que Wulfgar s'appuyait lourdement sur le corps du ver. De loin, il crut que le jeune barbare était tout simplement épuisé, mais lorsqu'il fut plus près, il commença à soupçonner quelque chose de plus grave. Wulfgar s'appuyait davantage sur une jambe, comme si l'autre était blessée ou bien son dos.

En voyant le regard inquiet du drow, le jeune homme se redressa stoïquement.

— Continuons, dit-il, se dirigeant vers Bruenor et Régis et en faisant tout ce qu'il pouvait pour ne pas montrer qu'il boitait.

Drizzt ne lui posa pas de questions. Le jeune barbare était

aussi farouchement résistant que la toundra en plein cœur de l'hiver et trop altruiste et fier pour mentionner une blessure quand cela n'avancait en rien d'en parler. Ses amis ne pouvaient pas interrompre le voyage pour attendre qu'il se remette et ils ne pouvaient bien sûr pas le porter : il serrerait donc les dents et continuerait tant bien que mal.

Mais Wulfgar était vraiment blessé. Lorsqu'il avait atterri dans l'eau en se jetant de l'arbre, il s'était méchamment tordu le dos. Au cœur de la bataille, l'adrénaline courant dans ses veines, il n'avait pas senti la violente douleur. Mais chaque pas lui coûtait désormais.

Drizt le constata aussi clairement qu'il constata le désespoir inscrit sur les traits de Régis, lui qui était toujours si jovial, et aussi clairement que l'épuisement qui alourdissait la hache du nain et contredisait l'optimisme de Bruenor. Il regarda de tous côtés les landes qui semblaient s'étirer à l'infini, quelle que soit la direction, et il se demanda pour la première fois si lui et ses amis n'étaient pas en effet arrivés au bout de leur course.

Guenhwyvar n'avait pas été blessée au cours de la bataille, juste un peu secouée. Mais Drizt se rendit compte que le félin était vraiment limité dans ses mouvements par le marécage et il la renvoya à son plan. Il aurait aimé garder la panthère, toujours aux aguets, avec eux. Mais l'eau était trop profonde pour elle, et le seul moyen pour Guenhwyvar de continuer aurait été de bondir d'arbre en arbre. Drizt savait que cela ne serait pas possible, et lui et ses amis devraient donc poursuivre le voyage seuls.

Puisant au plus profond d'eux-mêmes la force pour nourrir leur détermination, les compagnons se concentrèrent sur leurs tâches du moment. Le drow inspecta la tête du ver afin de récupérer les flèches qu'il pouvait. Il en avait décoché beaucoup et il ne savait que trop bien qu'il en aurait probablement de nouveau besoin avant la fin de la traversée des landes. Les trois autres récupérèrent ce qui restait des rondins et des provisions.

Peu de temps après, les amis dérivèrent, traversant le marécage en essayant de faire le moins d'efforts possible, luttant pour rester attentifs aux dangers qui les entouraient. Toutefois, la chaleur de la journée – la plus chaude depuis leur

départ – et le doux bercement des rondins sur l'eau tranquille les firent tous sombrer dans le sommeil, un par un, à l'exception de Drizzt.

Le drow veilla à ce que leur radeau de fortune continue à glisser sur l'eau et resta aux aguets : ils ne pouvaient pas se permettre de relâchement ou de perdre encore du temps. Heureusement, au-delà du petit lac, l'eau s'ouvrit et Drizzt n'eut pas à gérer trop d'obstacles. Au bout d'un moment, le marécage devint une masse indistincte : ses yeux fatigués remarquaient peu de détails, juste les contours et les mouvements soudains qui pouvaient agiter les roseaux.

Mais il restait un guerrier doté de réflexes vifs comme l'éclair et d'une discipline hors du commun. Les trolls de l'eau attaquèrent de nouveau et la minuscule étincelle d'éveil qui restait à Drizzt le ramena à la réalité à temps pour empêcher les monstres de bénéficier de l'effet de surprise.

En entendant son appel, Wulfgar et Bruenor se réveillèrent instantanément, armes au poing. Deux trolls seulement voulurent se frotter à eux cette fois-ci et les trois compagnons les expédièrent en deux temps trois mouvements dans l'au-delà.

L'échauffourée ne réveilla pas Régis.

La nuit fraîche tomba, dissipant miséricordieusement les vagues de chaleur. Bruenor prit la décision de continuer. Deux d'entre eux resteraient éveillés et pousseraient le radeau pendant que les deux autres se reposeraient.

– Régis ne peut pas pousser, expliqua calmement Drizzt. Il est trop petit pour le marécage.

– Alors laisse-le s'asseoir et monter la garde pendant que je pousse, proposa Wulfgar, généreusement. Je n'ai pas besoin d'aide.

– Vous deux, prenez alors le premier quart, dit Bruenor. Ventre-à-Pattes a passé la journée à dormir. Y d'aurait pouvoir veiller une heure ou deux !

Drizzt grimpa sur les rondins pour la première fois ce jour-là et posa la tête sur son paquetage. Il ne ferma pas l'œil pourtant. Le plan de Bruenor de monter la garde chacun son tour était équitable, mais difficile à mettre en place. Il était le seul en mesure de les guider dans les ténèbres et de déceler un danger

proche. Tandis que Wulfgar et Régis assuraient leur quart, le drow leva plus d'une fois la tête afin d'orienter le halfelin et lui donner des conseils quant à la meilleure direction à prendre.

Drizzt ne dort pas cette nuit-là non plus. Il jura de se reposer au matin, mais lorsque l'aube se leva enfin, il découvrit les arbres et les roseaux toujours massés autour d'eux. L'angoisse des landes elle-même les oppressait, comme si un être doué de sensations les observait et complotait pour les empêcher de passer.

La vaste étendue d'eau s'avéra en fait un avantage pour les compagnons. Il était plus facile de se déplacer sur sa surface lisse que de marcher sur la terre ferme, et en dépit des dangers tapis, ils ne firent aucune mauvaise rencontre après leur deuxième combat contre les trolls d'eau. Lorsqu'ils revinrent enfin à des terres noircies après des jours et des nuits passés à glisser sur l'eau, ils eurent l'impression d'avoir peut-être couvert presque toute la distance qui les amènerait de l'autre côté des landes Éternelles. Ils envoyèrent Régis escalader l'arbre le plus haut qu'ils purent trouver, car le halfelin était le seul d'entre eux suffisamment léger pour atteindre les branches les plus élevées (surtout depuis que le voyage lui avait fait perdre presque tout son ventre), et leurs espoirs furent confirmés. Loin à l'est, mais à un jour ou deux pas plus, Régis vit des arbres... pas les petits bosquets de bouleaux ou les arbres couverts de mousse des marécages des landes, mais une forêt dense de chênes et d'ormes.

Ils reprirent leur marche et retrouvèrent un certain allant, malgré leur épuisement. Ils se déplaçaient de nouveau sur la terre ferme et surent qu'ils devraient camper de nouveau, car les hordes de trolls errants rôdaient toujours autour d'eux, mais ils savaient désormais que l'épreuve des landes Éternelles touchait à sa fin. Ils n'avaient nullement l'intention de laisser ses immondes habitants les vaincre à cette étape du voyage qui était la dernière.

— Nous devrions nous arrêter, suggéra Drizzt.

Bien que le soleil soit encore à plus d'une heure de son plongeon sous l'horizon, le drow avait déjà perçu les mouvements des trolls qui commençaient à se rassembler,

s'éveillant de leur repos et captant les étranges odeurs des visiteurs des landes.

— Nous devons soigneusement choisir l'endroit où installer le camp. Les landes n'ont pas encore relâché la prise qu'elles ont sur nous.

— On va perdre une heure et même plus, déclara Bruenor, plus enclin à critiquer le plan qu'à proposer autre chose.

Le nain ne se rappelait que trop bien l'épouvantable bataille sur le tertre et n'avait aucune envie de répéter cet effort colossal.

— Nous rattraperons le temps perdu demain, répondit Drizzt. Pour l'heure, notre priorité est de rester en vie.

Wulfgar était tout à fait d'accord.

— La puanteur des bêtes immondes s'accroît à chaque pas et de tous les côtés. Nous ne pouvons pas les éviter. Alors, battons-nous, dit-il.

— Mais nous décidons des conditions alors, ajouta Drizzt.

— Là-bas, suggéra Régis, indiquant une corniche envahie de végétation sur leur gauche.

— Trop ouvert, dit Bruenor. Les trolls l'escaladeront aussi facilement que nous et y en aura trop à la fois pour qu'on puisse les arrêter !

— Pas pendant que ça brûle, rétorqua Régis avec un sourire en coin, et ses compagnons se rendirent à sa logique.

Ils profitèrent des dernières lueurs pour préparer leurs défenses. Wulfgar et Bruenor transportèrent autant de bois mort qu'ils purent en trouver et le disposèrent sur des lignes stratégiques afin d'élargir le périmètre de la zone désignée. Régis, quant à lui, dégageait un coupe-feu au sommet de la corniche, tandis que Drizzt montait prudemment la garde. Leur stratégie était simple : laisser les trolls lancer leur attaque, puis mettre le feu à toute la zone de la corniche située en dehors de leur camp.

Drizzt était le seul à repérer la faiblesse du plan, bien qu'il n'ait rien de mieux à proposer. Il avait combattu des trolls bien avant leur traversée des landes et il connaissait l'acharnement des abjectes créatures. Une fois que les flammes se seraient éteintes, bien avant l'aube du jour suivant, lui et ses amis se retrouveraient sans défenses devant les trolls qui seraient

encore debout. Ils ne pouvaient qu'espérer que le carnage causé par les feux dissuade d'autres ennemis.

Wulfgar et Bruenor auraient aimé en faire plus, car le souvenir de la nuit passée sur le tertre était encore trop vivace pour qu'ils soient satisfaits des défenses mises en place contre les habitants des landes. Quand le crépuscule vint, des regards avides étaient rivés sur eux. Le nain et le barbare rejoignirent Régis et Drizzt au camp, au sommet de la corniche, et s'accroupirent. L'attente angoissante commençait.

Une longue heure s'écoula, les amis eurent l'impression qu'elle en durait dix, et l'obscurité se fit plus dense.

— Y sont où ? demanda Bruenor en frappant nerveusement sa hache dans sa paume, trahissant ainsi une impatience très rare chez le guerrier émérite.

— Qu'est-ce qu'ils attendent ? renchérit Régis, au bord de la panique.

— Sois patient et sois reconnaissant, lui dit Drizzt. Plus la nuit s'avance avant que nous devions nous battre, plus nous avons de chances de voir l'aube se lever. Ils ne nous ont peut-être pas encore trouvés.

— C'est plutôt qu'y se rassemblent pour se jeter sur nous d'un seul coup, répliqua Bruenor d'un air sinistre.

— C'est bien, dit Wulfgar qui était confortablement tapi et qui scrutait les ténèbres. Que le feu s'abreuve du sang immonde !

Drizzt remarqua que la force et la détermination du colosse avaient sur Régis et Bruenor un effet apaisant. Le nain cessa de s'agiter et reposa calmement sa hache à ses côtés, prête à servir. Même Régis, le guerrier le plus réticent, s'empara de sa petite masse avec un grondement féroce ; ses phalanges blanchirent quand il la serra.

Une autre heure s'écoula, interminable.

Les compagnons ne baissèrent pas leur garde pour autant. Ils savaient que le danger était désormais imminent : ils pouvaient sentir la puanteur des trolls qui se rassemblaient dans la brume et l'obscurité.

— Enflamme les torches, dit Drizzt à Régis.

— On va attirer les monstres sur nous à des kilomètres à la

ronde ! protesta Bruenor.

— Ils nous ont déjà trouvés, répondit Drizzt en désignant la corniche. (Les trolls qu'il voyait avancer d'un pas lourd dans l'obscurité se trouvaient au-delà du champ de vision nocturne limité de ses amis.) La vue des torches les retiendra peut-être et ça nous fera gagner du temps.

Mais tandis qu'il parlait, le premier troll entreprit l'ascension de la corniche. Bruenor et Wulfgar attendirent, tapis, jusqu'à ce que le monstre soit presque sur eux, puis ils bondirent furieusement. La hache et le marteau s'abattirent en une brutale volée de coups bien placés. Le monstre s'écroula immédiatement.

Régis avait préparé une des torches. Il la lança à Wulfgar et le barbare mit le feu au corps du troll agité de convulsions. Deux autres monstres qui étaient parvenus au pied de la corniche firent volte-face et s'enfuirent dans la brume à la vue des flammes tant haïes.

— Ah, t'as dévoilé trop tôt la ruse ! gronda Bruenor. On risque pas d'en attraper un seul si les torches sont allumées !

— Si les torches les empêchent d'avancer, alors les feux nous auront bien servi, insista Drizzt, même s'il savait bien qu'un tel espoir était vain.

Soudain, comme si les landes elles-mêmes avaient craché leur venin, une immense foule de trolls se massa sur toute la longueur au pied de la corniche. Ils approchaient avec hésitation, la présence du feu ne les réjouissait pas, mais ils avançaient inexorablement et gravissaient la pente en bavant de désir.

— Patience, dit Drizzt à ses compagnons en percevant leur impatience. Ne les laissons pas dépasser le coupe-feu, mais laissons-en entrer le plus grand nombre possible dans le périmètre formé par le petit bois.

Wulfgar courut au bord de la zone et brandit sa torche, menaçant.

Bruenor se releva en tenant ses deux dernières flasques d'huile. Des chiffons imbibés dépassaient des goulots. Un sourire sauvage se dessinait sur son visage.

— Il est un peu tôt dans la saison pour que le feu prenne

bien, dit-il à Drizzt en lui faisant un clin d'œil. Un p'tit coup de main s'ra peut-être bienvenu !

Les trolls grouillaient sur la corniche, tout autour d'eux. La horde baveuse s'avavançait inexorablement et ses rangs grossissaient à chaque pas.

Drizzt fut le premier à intervenir. Il courut vers les tas de bois mort, torche au poing, et y mit le feu. Wulfgar et Régis suivirent, allumant autant de feux qu'ils purent entre eux et l'armée de trolls en marche.

Bruenor jeta sa torche par-dessus les premiers rangs des monstres, espérant les piéger au milieu de deux foyers, puis projeta ses flasques remplies d'huile en direction des groupes les plus concentrés.

Des flammes jaillirent vers le ciel nocturne, éclairant les alentours immédiats, mais intensifiant l'obscurité au-delà de leur portée. Les trolls formaient une masse tellement compacte qu'ils n'arrivaient pas à faire demi-tour et peinaient à s'enfuir, et le feu, comme s'il comprenait cela, les attaqua méthodiquement.

Lorsque l'un d'eux se mettait à brûler, sa danse frénétique propageait la lumière plus loin encore, le long de la crête.

Sur toute l'étendue des vastes landes, les créatures interrompirent leurs activités nocturnes et regardèrent en direction de la colonne de flammes grandissante et des hurlements d'agonie des trolls portés par le vent.

Blottis les uns contre les autres au sommet de la corniche, les compagnons ne furent pas loin de succomber à la terrible chaleur. Mais le feu atteignit vite son paroxysme, nourri de la chair volatile des trolls, et commença à faiblir, laissant flotter dans l'air la puanteur épouvantable d'un autre carnage sur les landes Éternelles.

Les quatre compagnons préparèrent d'autres torches en vue de leur départ de la corniche. De nombreux trolls étaient déterminés à les combattre, une fois le feu éteint, et les amis ne pouvaient pas espérer tenir le coup s'ils n'avaient plus de quoi alimenter leurs feux. Sur l'insistance de Drizzt, ils attendirent la première voie libre pour fuir du côté est de la corniche. Lorsqu'elle s'ouvrit, ils chargèrent dans la nuit, fonçant dans les

premiers groupes de trolls et les prenant par surprise avec cet assaut brutal qui dispersa les monstres et en laissa plusieurs carbonisés.

Ils s'enfoncèrent dans la nuit et coururent aveuglément dans la boue et les ronces au risque de finir dans un bourbier sans fond. Leur attaque surprise avait été si brutale et efficace qu'ils n'entendirent aucun bruit de poursuite pendant plusieurs minutes. Mais les landes ne mirent pas longtemps à riposter. Des grognements et des cris perçants retentirent bientôt tout autour d'eux.

Drizt ouvrait la marche. Se fiant à son instinct autant qu'à sa vision, il guida ses amis à gauche et à droite, cherchant les zones où il semblait y avoir moins de résistance, tout en gardant le cap plus ou moins vers l'est. Misant sur la seule peur capable d'effrayer les monstres, ils mirent le feu à tout ce qui pouvait brûler sur leur passage.

Ils ne firent pas de mauvaise rencontre pendant la nuit, mais les grognements et les bruits de succion, bien trop proches, ne faiblirent pas. Ils se mirent bientôt à soupçonner qu'une intelligence collective était liguée contre eux, car, s'ils distançaient manifestement les trolls qui se trouvaient derrière eux et sur les côtés, d'autres attendaient pour reprendre la traque. Une aura maléfique imprégnait les lieux, comme si les landes Éternelles étaient l'ennemi véritable. Les trolls étaient partout et représentaient un danger immédiat, mais même s'ils étaient tous tués ou chassés hors de ce lieu maudit, eux et les autres habitants des landes, les amis avaient le sentiment que cet endroit demeurerait un lieu abject.

L'aube se leva, mais n'amena aucun répit.

— On a mis les landes en colère ! s'exclama Bruenor lorsqu'il se rendit compte que la poursuite, cette fois-ci, ne se terminerait pas si facilement. On va pas pouvoir se reposer tant que leurs immondes frontières ne seront pas derrière nous !

Ils foncèrent en avant. Et, tandis qu'ils se frayaient un passage, les grandes et maigres silhouettes des trolls s'avancèrent vers eux en titubant. Ceux qui couraient et se trouvaient à leur hauteur ou juste derrière eux attendaient simplement que l'un d'eux trébuche. Des brouillards épais les

enveloppèrent, les empêchant de s'orienter, et ils furent persuadés que les landes elles-mêmes les persécutaient.

Incapables de penser ou d'espérer, ils continuèrent, allant au-delà de leurs limites physiques et émotionnelles, car ils n'avaient pas le choix.

Ne se rendant quasiment plus compte de ce qu'il faisait, Régis trébucha et tomba. Sa torche lui échappa, mais il ne le remarqua pas... il n'arrivait même plus à comprendre comment il pouvait se relever ni même qu'il était en fait à terre ! Une bouche avide descendit sur lui. Le festin lui était assuré.

Mais le monstre vorace n'eut pas le temps d'attaquer. Wulfgar intervint et prit le halfelin dans ses bras. L'immense barbare se précipita contre le troll et l'écarta violemment, mais garda son équilibre et poursuivit sa course.

Drizt abandonna tout effort de tactique, car la situation évoluait beaucoup trop vite et en leur défaveur. Il avait dû ralentir plus d'une fois pour attendre Bruenor qui trébuchait, et il ne pensait pas que Wulfgar tiendrait bien longtemps en portant le halfelin. Le barbare épuisé n'avait en effet aucune chance de saisir *Crocs de l'égide* avec ses mains prises. Leur seule chance était de foncer droit vers la frontière. Un vaste marécage aurait raison d'eux, une ravine sans issue les piégerait, et même si aucune barrière naturelle ne bloquait leur course, ils avaient peu d'espoir d'échapper encore longtemps aux trolls. Drizt redoutait l'inéluctable décision qu'il allait devoir prendre : fuir pour se mettre en sécurité, car il semblait être le seul en mesure d'en réchapper, ou rester aux côtés de ses amis condamnés à disputer une bataille qu'ils ne pouvaient pas remporter.

Ils continuèrent et couvrirent pas mal de terrain pendant une heure encore, mais la durée de cette course effrénée commençait à sérieusement les affecter. Derrière lui, Drizt entendit que Bruenor marmonnait, perdu dans un délire où il se remémorait son enfance passée à Castelmithral. Wulfgar suivait en portant le halfelin inconscient dans ses bras. Il récitait une prière à l'un de ses dieux : le rythme de ses incantations l'aidait à courir.

Puis Bruenor tomba, frappé par un troll qui avait bifurqué

vers eux sans se faire remarquer.

Drizzt n'eut pas de mal à prendre sa décision. Il fit volte-face, cimenterres au poing. Il n'était pas en mesure de porter le robuste nain et il ne pouvait pas non plus vaincre la horde de trolls qui se ruait maintenant sur eux.

— C'est donc la fin de notre histoire, Bruenor Marteaudeguerre, s'écria-t-il. Au combat, comme il se doit !

Wulfgar, hébété et le souffle court, ne décida pas consciemment de son action suivante. Ce n'était qu'une simple réaction à la scène qu'il avait devant les yeux, une manœuvre née des instincts farouches d'un homme qui refusait de se rendre. Il trébucha sur le nain à terre qui essayait de se remettre debout, et le saisit de son bras libre. Ils étaient piégés par deux trolls.

Drizzt n'était pas loin et l'acte héroïque du jeune barbare l'inspira. Des flammes de rage dansèrent de nouveau dans ses yeux lavande, et ses lames se mirent à danser la danse de la mort.

Les deux trolls tendirent les bras pour déchirer leur proie sans défense, mais un coup de Drizzt, vif comme l'éclair, laissa les monstres sans bras pour saisir quoi que ce soit.

— Cours ! ordonna Drizzt, gardant les arrières du groupe sans cesser d'encourager et d'aiguillonner Wulfgar.

Toute fatigue quitta le drow après ce dernier sursaut de rage. Il bondissait de tous les côtés en lançant des défis aux trolls. Tous ceux qui s'approchaient de trop près se frottaient aux cimenterres.

Grognant de douleur à chaque pas, les yeux aveuglés par la sueur qui dégoulinait de son visage, Wulfgar chargea aveuglément, droit devant lui. Il ne se demandait pas combien de temps il pourrait maintenir ce rythme avec sa charge. Il ne pensait pas à l'horrible et inévitable mort qui le guettait de tous côtés. Il ne pensait pas à la douleur violente de son dos blessé ni à cette nouvelle brûlure derrière son genou. Il ne se concentrait que sur une chose, une seule : mettre un pied devant l'autre.

Ils foncèrent la tête la première dans des ronces, dévalèrent une colline, en contournèrent une autre. Ils passaient de l'espoir au désespoir, car devant eux se dressait la forêt que Régis avait

repérée, la fin des landes Éternelles. Mais entre eux et les arbres, une rangée compacte de trolls les attendait.

L'étau des landes Éternelles n'était pas si facilement rompu.

— Tiens bon, murmura doucement Drizzt à l'oreille de Wulfgar, comme s'il craignait que les landes l'écoutent. J'ai encore un tour dans mon sac.

Wulfgar vit la rangée de trolls devant lui, mais même dans son état, sa confiance en Drizzt fit taire toutes les objections que lui dictait le bon sens. Il assura sa prise sur Bruenor et Régis, baissa la tête puis rugit en direction des monstres, fou de rage.

Drizzt était à quelques pas derrière le barbare. Et lorsque Wulfgar fut presque sur les trolls baveux qui s'étaient massés pour stopper son élan, le drow abattit sa dernière carte.

Des flammes magiques surgirent du barbare. Elles n'avaient pas le pouvoir de brûler Wulfgar ou les monstres. Mais ce spectre colossal, environné de flammes, qui fonçait sur eux emplit les trolls de terreur. Et pourtant, la peur leur était inconnue.

Drizzt avait parfaitement choisi le moment pour lancer son sort. Il n'avait laissé aux trolls qu'une fraction de seconde pour réagir face à leur redoutable adversaire. Ils s'écartèrent comme l'eau devant la proue d'un navire, et Wulfgar, perdant presque l'équilibre car il s'attendait à un choc, traversa pesamment l'espace vidé de trolls, Drizzt dansant sur ses talons.

Lorsque les trolls commencèrent à se regrouper afin de reprendre leur poursuite, leurs proies étaient déjà en train d'escalader la dernière colline qui marquait la frontière avec la forêt : un bois sous la protection de Dame Alustriel et des vaillants chevaliers d'Argent.

Drizzt se retourna lorsqu'il fut sous les branches du premier arbre afin de guetter des signes de poursuite. Un brouillard épais s'abattit de nouveau sur les landes, comme si l'ignoble contrée avait claqué la porte derrière eux. Aucun troll n'était en vue.

Le drow s'affala contre l'arbre, trop épuisé pour sourire.

14

Nuit enchantée

Wulfgar déposa Régis et Bruenor sur un lit de mousse dans une petite clairière un peu plus loin dans la forêt, puis s'effondra, terrassé de douleur. Drizzt le rattrapa quelques minutes plus tard.

— Il faut que nous installions le camp ici, dit le drow, même si j'aurais souhaité mettre plus de distance entre...

Il s'interrompit en voyant son jeune ami se tordre de douleur et serrer sa jambe blessée. Il perdit presque connaissance tant la douleur était intense. Drizzt se précipita pour examiner le genou et il écarquilla les yeux de choc et de dégoût.

Une main de troll, probablement l'une de celles qu'il avait tranchées lorsque Wulfgar était venu à la rescousse de Bruenor, s'était accrochée au barbare tandis qu'il courait, trouvant à se nicher derrière son genou. Un doigt griffu s'était déjà profondément enfoncé dans la jambe, et deux autres continuaient à fouiller la plaie.

— Ne regarde pas, recommanda Drizzt à Wulfgar.

Il fouilla dans son sac à la recherche de son briquet, puis mit le feu à un petit bâton qu'il utilisa pour toucher l'immonde main ici et là. Dès que la chose se mit à fumer et à se tortiller, Drizzt la sortit de la jambe et la jeta à terre. Elle essaya de détalier, mais Drizzt sauta sur elle, l'empêchant de bouger en y plantant un de ses cimenterres et en la brûlant entièrement à l'aide du bâton enflammé.

Il regarda Wulfgar, stupéfait du cran qui avait permis au barbare d'avancer avec une blessure aussi atroce. Mais leur

course était terminée maintenant, et Wulfgar avait cédé à la douleur et l'épuisement. Il avait perdu connaissance et était étendu à terre à côté de Bruenor et Régis.

— Dormez bien, leur dit doucement Drizzt. Vous l'avez mérité.

Il se pencha sur chacun de ses amis pour s'assurer qu'ils n'étaient pas blessés trop grièvement. Puis, rassuré de constater qu'ils se remettraient tous, il reprit sa garde vigilante.

Mais même le valeureux drow était allé au-delà de son endurance lors de leur traversée effrénée des landes Éternelles et, dodelinant bientôt de la tête, il rejoignit ses amis dans le sommeil.

Ce furent les ronchonnements de Bruenor qui les réveillèrent tard le lendemain matin.

— T'as oublié ma hache ! cria le nain avec colère. J'peux pas découper de sales trolls sans ma hache !

Drizzt s'étira avec aise, un peu reposé, mais loin d'avoir recouvré toutes ses forces.

— Je t'ai pourtant dit de prendre la hache, dit-il à Wulfgar, qui émergeait lui aussi d'un profond sommeil.

— Je te l'ai dit clairement, ajouta Drizzt sur un ton de réprimande moqueuse. Prends la hache et laisse le nain ingrat sur le terrain.

— C'est le nez qui m'a troublé, répliqua Wulfgar. Il ressemblait plus à la tête d'une hache qu'à aucun nez que j'aie jamais vu !

Bruenor loucha sans le vouloir sur son long museau.

— Bah ! gronda-t-il, j'vais m'trouver un gourdin ! et il s'éloigna d'un pas décidé dans la forêt.

— Un peu de silence, si vous le voulez bien ! demanda Régis d'un ton hargneux tandis que le dernier reliquat de ses rêves agréables s'estompait.

Dégoûté d'être réveillé si tôt, il se retourna et couvrit sa tête de sa capuche.

Ils auraient pu arriver à Lunargent ce jour-là, mais une seule nuit de repos ne suffirait pas à dissiper la fatigue des jours passés dans les landes Éternelles et sur une route semée d'embûches avant cela. Wulfgar, entre sa jambe blessée et son

dos douloureux, devait se servir d'un bâton en guise de canne, et le sommeil que Drizzt avait trouvé la nuit précédente avait été son premier repos depuis près d'une dizaine. À la différence des landes, cette forêt semblait accueillante. Et s'ils savaient qu'ils étaient toujours dans des contrées sauvages, ils se sentaient suffisamment en sécurité pour suivre la route en direction de la cité et s'offrir, pour la première fois depuis qu'ils avaient quitté Dix-Cités, le luxe d'une promenade tranquille.

Ils sortirent de la forêt le lendemain à midi et parcoururent les derniers kilomètres qui les séparaient de Lunargent. Ils atteignirent leur dernière montée avant le coucher du soleil et contemplèrent la Rauvin et les innombrables tours de la cité enchantée.

Ils éprouvèrent tous le même sentiment d'espoir et de soulagement en admirant ce spectacle somptueux, mais aucun ne le ressentit plus vivement que Drizzt Do'Urden. Le drow avait espéré depuis les tout premiers préparatifs de leur aventure qu'ils passeraient par Lunargent, bien qu'il n'ait rien fait pour influencer la décision de Bruenor quant au choix du trajet. Drizzt avait entendu parler de Lunargent après son arrivée à Dix-Cités et, s'il n'avait pas rencontré une certaine tolérance à son égard dans la rude communauté, il se serait immédiatement mis en route pour cette cité. Connus pour leur tolérance et l'accueil de tous ceux venus en quête de savoir, quelle que soit leur race, les habitants de Lunargent offraient à l'elfe noir une véritable occasion de trouver un foyer.

Il avait pensé plusieurs fois faire le voyage, mais quelque chose en lui, la crainte peut-être d'un faux espoir et d'attentes frustrées, l'avait empêché de quitter la sécurité du Valbise. Aussi, lorsque la décision avait été prise à Longueselle de faire de Lunargent leur prochaine destination, Drizzt avait soudain eu devant les yeux la réalisation du rêve qu'il n'avait jamais osé concrétiser. Tandis qu'il contemplait son seul espoir d'être vraiment accepté à la surface du monde, il se contraignit courageusement à oublier ses appréhensions.

— Le pont de Lune, dit Bruenor en voyant un chariot en contrebas qui traversait la Rauvin comme s'il flottait dans les airs.

Bruenor avait entendu parler de la structure invisible lorsqu'il était enfant, mais ne l'avait jamais vue de ses propres yeux.

Wulfgar et Régis observèrent, médusés, le spectacle du chariot volant. Le barbare avait surmonté bien des craintes que la magie lui inspirait lors de son séjour à Longueselle et il était vraiment impatient d'explorer cette cité légendaire. Régis y était allé une fois, mais la connaissance qu'il avait de l'endroit n'entama en rien son enthousiasme.

Ils s'approchèrent du poste de garde sur la Rauvin avec entrain en dépit de leur fatigue, le même poste qu'Entreri et ses compagnons avaient passé quatre jours auparavant. Les mêmes gardes qui avaient autorisé l'entrée dans la cité du funeste groupe étaient de faction.

— Bonjour, dit Bruenor d'un ton presque jovial pour un nain. Et sachez que la vue de vot'belle cité a rempli de joie mon cœur bien fatigué.

Les gardes l'entendirent à peine, les yeux rivés sur le drow qui avait ramené sa capuche en arrière. Ils semblaient curieux car ils n'avaient jamais vu d'elfe noir, mais l'arrivée de Drizzt ne les surprenait pas outre mesure.

— Pourriez-vous nous escorter jusqu'au pont de Lune, maintenant ? demanda Régis après un moment de silence qui se faisait de plus en plus pesant. Vous n'avez aucune idée de notre impatience de voir Lunargent. Nous avons tellement entendu parler de cette cité !

Drizzt pressentit ce qui allait se passer. Une boule de colère enfla dans sa gorge.

— Allez-vous-en, dit tranquillement le garde. Vous ne pouvez pas passer.

Le visage de Bruenor s'empourpra de rage, mais Régis prévint l'explosion.

— Nous n'avons rien fait qui soit susceptible de justifier une telle décision, protesta calmement le halfelin. Nous sommes de simples voyageurs et nous ne voulons pas d'histoires. Il approcha sa main de sa veste et du rubis au pouvoir hypnotisant, mais un froncement de sourcils de Drizzt le fit renoncer à son plan.

— Vos actions ne s'accordent pas avec votre réputation, fit remarquer Wulfgar aux gardes.

— Je regrette, répliqua l'un d'eux, mais j'ai des ordres et je les suis.

— Nous ou le drow ? demanda Bruenor.

— Le drow, répondit le garde. Vous pouvez vous rendre dans la cité, mais le drow ne peut pas passer !

Drizzt sentit ses espoirs s'effondrer. Ses mains se mirent à trembler. Il n'avait jamais ressenti une douleur si intense, car c'était la première fois qu'il venait quelque part sans s'attendre à être rejeté. Mais il parvint à sublimer sa colère immédiate et à se rappeler que cette quête était la quête de Bruenor, pas la sienne, pour le meilleur ou pour le pire.

— Bande de chiens ! s'écria Bruenor. L'elfe vaut dix d'entre vous et plus encore ! J'ai lui dois cent fois la vie, et vous avez l'audace de dire qu'il n'est pas digne de votre misérable cité ! Combien d'trolls avez-vous tués ?

— Calme-toi, mon ami, interjeta Drizzt, avec un sang-froid absolu. Je m'attendais à ces réactions. Ils ne peuvent pas savoir qui est Drizzt Do'Urden. Ils ne connaissent que la réputation de mon peuple. Et on ne peut pas leur en vouloir. Allez. J'attendrai votre retour.

— Non, déclara Bruenor d'un ton péremptoire. Si tu ne peux pas entrer dans la cité, alors aucun d'entre nous n'y entrera !

— Pense à notre mission, nain entêté, lui dit Drizzt d'un ton de réprimande. La Voûte des Sages est dans la cité. Notre seul espoir peut-être.

— Pouah, grogna Bruenor. Aux Abysses, cette cité maudite et tous ceux qui y vivent ! Sundabar est à moins d'une dizaine de marches. Helm, Ami-des-Nains, s'en va plus hospitalier, ou je ne suis qu'un gnome à barbe !

— Tu devrais rentrer, dit Wulfgar. Ne laissons pas notre colère faire échouer notre mission. Mais je reste avec Drizzt. Où il ne peut pas aller, Wulfgar, fils de Beornegar, refuse d'aller !

Mais les petites jambes de Bruenor l'entraînaient déjà d'un pas énergique sur la route qui s'éloignait de la cité. Régis haussa les épaules à l'adresse des deux autres et lui emboîta le pas, aussi loyal à l'égard du drow que ses compagnons.

— Choisissez le lieu où installer votre camp, installez-vous où vous voulez et sans crainte, proposa le garde en s'excusant presque. Les Chevaliers d'Argent ne vous dérangeront pas, et ils ne laisseront pas non plus approcher des monstres des frontières de Lunargent.

Drizzt hocha la tête, car, s'il avait encore du mal à se remettre de cette vexation, il comprenait que le garde soit impuissant à changer la regrettable situation. Il s'éloigna lentement, les questions troublantes qu'il avait évité de se poser depuis tellement d'années commençaient à l'assaillir.

Wulfgar n'était pas si magnanime.

— Vous commettez une injustice à son égard, dit-il au garde lorsque Drizzt tourna les talons. Il n'a jamais levé une arme contre quelqu'un qui ne le méritait pas, et ce monde, le tien et le mien, est un monde meilleur parce que Drizzt Do'Urden y vit ! (Le garde détourna les yeux, incapable de riposter devant les reproches justifiés.) Et je mets en doute l'honneur de celui qui obéit à des ordres injustes, déclara Wulfgar.

Le garde jeta un regard furieux au barbare.

— La Dame n'est pas tenue de se justifier, répondit-il en posant la main sur la garde de son épée. (Il comprenait la colère des voyageurs, mais n'accepterait aucune critique envers Dame Alustriel, sa bien-aimée patronne.) Ses ordres sont nobles et sa sagesse bien plus grande que la mienne ou la tienne ! gronda-t-il.

Wulfgar ne répondit pas au ton menaçant et ne montra aucun signe de trouble. Il tourna les talons et suivit ses amis.

Bruenor installa leur campement à quelques centaines de mètres seulement de la Rauvin, bien en vue du poste de garde. Il avait perçu la gêne de la sentinelle qui les avait refoulés et il voulait exploiter ce sentiment de culpabilité autant qu'il le pouvait.

— Sundabar nous indiquera la route, ne cessa-t-il de répéter après leur souper, essayant de se convaincre lui-même autant que les autres que leur échec à Lunargent ne nuirait pas à leur quête. Et au-delà se trouve la citadelle d'Adbar. Si quelqu'un, dans les Royaumes Oubliés, a entendu parler de Castelmithral, ce s'ra Harbromm et les nains d'Adbar !

— C'est bien loin encore, remarqua Régis. L'été sera peut-être fini avant que nous puissions atteindre la forteresse du Roi Harbromm.

— Sundabar, répéta Bruenor avec entêtement. Et Adbar, s'il le faut !

Les deux amis poursuivirent leurs échanges un moment. Wulfgar n'y participa pas, trop occupé à observer le drow qui s'était légèrement éloigné du camp tout de suite après le repas – auquel Drizzt avait à peine touché – et observait silencieusement la cité en aval de la Rauvin.

Pour l'heure, Bruenor et Régis s'installèrent pour dormir, toujours en colère, mais se sentant suffisamment en sécurité dans le camp pour succomber à leur fatigue. Wulfgar rejoignit le drow.

— Nous allons trouver Castelmithral, dit-il pour le reconforter, même s'il savait bien que la consternation de Drizzt n'avait rien à voir avec leur objectif actuel.

Drizzt hocha de la tête en signe d'acquiescement, mais resta silencieux.

— Leur rejet te blesse, observa Wulfgar. Je pensais que tu avais accepté ton destin. Pourquoi est-ce si différent cette fois-ci ? (Le drow ne répondit toujours pas. Wulfgar respecta son désir d'être seul.) Ne perds pas courage, Drizzt Do'Urden, noble rôdeur et fidèle ami. Sache que ceux qui te connaissent donneraient sans hésiter leur vie pour toi ou à tes côtés.

Il posa une main sur l'épaule de Drizzt en se tournant pour s'éloigner. Drizzt garda le silence, mais il fut touché par les paroles de Wulfgar. Leur amitié se passait de remerciements, ils avaient dépassé ce stade, et Wulfgar, tandis qu'il revenait vers le camp en laissant Drizzt à ses pensées, espérait simplement avoir reconforté un peu son ami.

Les étoiles apparurent et le drow se tenait toujours debout, seul, au bord de la Rauvin. Drizzt s'était rendu vulnérable pour la première fois depuis ses premiers jours passés à la surface, et la déception qu'il ressentait maintenant éveillait les mêmes doutes dont il pensait s'être libéré des années auparavant, avant d'avoir même quitté Menzoberranzan, la cité des elfes noirs. Comment pouvait-il espérer mener un jour une vie normale

dans le monde de la lumière des elfes à la peau claire ? À Dix-Cités où les meurtriers et les voleurs obtenaient souvent des postes respectables et influents, il était à peine toléré. À Longueselle, où la curiosité fanatique des inénarrables Harpell primait sur le reste, il avait fait l'objet de la curiosité qu'un animal de ferme ayant subi une mutation éveille : son esprit avait été examiné et fouillé. Et si les mages ne voulaient pas lui faire de mal, ils n'avaient toutefois aucune compassion, aucun respect pour lui. Il n'était rien de plus qu'un objet curieux qu'on souhaite observer.

Et maintenant Lunargent, une cité fondée et structurée sur des principes d'individualité et de justice, où les peuples de toutes les races étaient accueillis s'ils y venaient en amis, cette cité l'avait banni. Toutes les races, apparemment, sauf celle des elfes noirs.

L'inéluctabilité de l'existence de Drizzt en tant que paria ne lui était jamais apparue avec autant d'évidence. Aucune autre cité dans les Royaumes, pas même un village loin de tout, ne pouvait lui offrir un foyer ou une vie, si ce n'est en marge de la civilisation. Les limitations cruelles de ces options et surtout de ses espoirs d'un changement futur l'atterraient.

Il se tenait maintenant sous la voûte des étoiles, les observant avec le même amour profond, la même révérence que ses cousins nés à la surface de la terre, mais en remettant sincèrement en question sa décision de quitter l'Outreterre.

S'était-il dressé contre un plan divin, avait-il enfreint les limites d'un ordre naturel ? Il aurait peut-être dû accepter sa destinée et demeurer dans la cité sombre, parmi les siens.

Un scintillement dans le ciel nocturne le tira de son introspection. Une étoile palpitait au-dessus de lui et grossissait, plus large déjà qu'une étoile normale. Sa lumière baignait Drizzt et l'endroit où il se tenait, formant un doux halo, et l'étoile continuait à palpiter.

Puis la lueur enchantée disparut ; une femme se tenait maintenant devant Drizzt. Sa chevelure resplendissait d'argent et ses yeux brillants reflétaient des années d'expérience et de sagesse dans l'éclat d'une éternelle jeunesse. Elle était grande, plus grande que Drizzt, et droite, vêtue d'une longue robe tissée

de la soie la plus fine, et une couronne en or, sertie de gemmes lui ceignait la tête.

Elle le regardait avec compassion, comme si elle pouvait lire chacune de ses pensées et comprenait l'enchevêtrement d'émotions qu'il devait essayer de démêler.

— Que la paix soit sur toi, Drizzt Do'Urden, dit-elle d'une voix mélodieuse. Je suis Alustriel, Haute Dame de Lunargent.

Drizzt l'observa plus attentivement, bien que sa noblesse et sa beauté parlent pour elle.

— Vous me connaissez ? demanda-t-il.

— Beaucoup ont entendu parler des Compagnons du Hall, car tel est le nom que Harkle Harpell a choisi pour votre troupe. Un nain en quête de son ancienne patrie n'est pas si rare que cela dans les Royaumes, mais un elfe drow marchant à ses côtés attire certainement l'attention de ceux qui croisent son chemin. (Elle prit une profonde inspiration et regarda les yeux lavande.) C'est moi qui t'ai refusé le passage dans la cité, reconnut-elle.

— Alors pourquoi venir maintenant ? demanda Drizzt, plus par curiosité que par colère.

Il était incapable d'associer ce refus avec la personne qui se tenait désormais devant lui. Les principes de justice et de tolérance d'Alustriel étaient bien connus dans les contrées du nord, bien que Drizzt ait commencé à se demander si les histoires n'étaient pas exagérées depuis sa mésaventure au poste de garde. Mais maintenant que la Haute Dame se tenait devant lui en exprimant ouvertement une sincère compassion, il ne pouvait que croire les récits qu'il avait entendus.

— J'estimais te devoir une explication, répliqua-t-elle.

— Vous n'avez pas à justifier votre décision.

— Mais je le dois, insista Alustriel. Pour moi et ma cité autant que pour toi. Mon refus t'a plus blessé que tu veux bien l'admettre. (Elle s'approcha de Drizzt.) Cela m'a peinée également, ajouta-t-elle doucement.

— Pourquoi, alors ? demanda Drizzt (Sa colère transparaissait malgré son calme apparent.) Si vous me connaissez, alors vous savez aussi que je ne représente aucune menace pour votre peuple.

Elle lui caressa la joue de sa main fraîche.

— Les apparences, expliqua-t-elle. Des événements sont en cours dans le nord qui font qu'en ce moment les apparences sont vitales. Elles prennent même le pas sur ce qui est juste. Tu as été victime d'un sacrifice.

— Un sacrifice que je ne connais que trop.

— Je sais, murmura Alustriel. Nous avons appris que tu avais été refoulé de Nesme, cela devient une habitude pour toi.

— Je m'y attends, dit froidement Drizzt.

— Mais pas ici, rétorqua Alustriel. Tu ne t'y attendais pas à Lunargent, et tu n'avais pas à t'y attendre.

Sa sensibilité toucha Drizzt. Sa colère s'évanouit tandis qu'il attendait une explication, persuadé désormais que la femme avait de bonnes raisons pour agir comme elle l'avait fait.

— De nombreuses forces sont ici à l'œuvre qui n'ont rien à voir avec toi, et ne devraient rien avoir avec toi, commença-t-elle. Des menaces de guerre et d'alliances secrètes ; des bruits qui courent et des conjectures dénués en fait de fondement et incompréhensibles pour des gens sensés. Je me méfie beaucoup des marchands, bien qu'ils traversent librement Lunargent. Ils redoutent nos idées, nos idéaux, ils les perçoivent comme des menaces à leurs pouvoirs, et ils ont raison de les redouter. Ils sont très puissants et aimeraient voir Lunargent se rallier à leur point de vue.

» Mais parlons d'autre chose. Comme je l'ai dit, cela n'a rien à voir avec toi. Tout ce que je te demande de comprendre, c'est qu'en tant que patronne de ma ville, je suis parfois forcée d'agir pour le bien général, quel que soit le prix que cela puisse coûter à un individu.

— Vous redoutez les mensonges et les conjectures susceptibles de courir sur vous si un elfe noir marche librement dans Lunargent ? soupira Drizzt avec incrédulité. Permettre tout simplement à un drow de circuler au milieu de votre peuple vous impliquerait dans une alliance sournoise avec l'Outreterre ?

— Tu n'es pas un elfe drow ordinaire, expliqua Alustriel. Tu es Drizzt Do'Urden, un nom destiné à être connu sur toute l'étendue des Royaumes. Pour l'instant, cependant, tu es un drow dont la réputation est arrivée jusqu'aux dirigeants du

nord, et au début, du moins, ils ne comprendront pas que tu as abandonné ton peuple.

» Et cette histoire se complique, semble-t-il, continua Alustriel. Tu sais que j'ai deux sœurs ? (Drizzt secoua la tête.) Oragie, une barde renommée, et Colombe Fauconnier, une rôdeuse. Toutes deux s'intéressent à Drizzt Do'Urden – Oragie parce que c'est une légende qui a besoin d'être chantée comme il se doit, et Colombe... je ne comprends pas encore ses raisons. Tu es devenu un héros à ses yeux. Je crois que tu représentes pour elle la quintessence des qualités qu'en tant que rôdeuse elle aussi aspire à exalter. Elle est arrivée ce matin dans la cité, et savait que tu serais là bientôt.

» Colombe est bien plus jeune que moi, poursuivit Alustriel, et peu versée dans la politique du monde.

— Elle pourrait bien me chercher, souligna Drizzt, voyant les implications qu'Alustriel redoutait.

— Elle va le faire, à un moment ou à un autre, répondit la dame. Mais je ne peux pas le permettre maintenant, pas à Lunargent. (Alustriel l'observa avec intensité, son regard laissant entrevoir des émotions plus profondes et plus personnelles.) Et surtout, moi-même, j'aurais cherché à te rencontrer, comme je le fais maintenant.

Les implications d'une telle rencontre dans la cité semblaient désormais évidentes aux yeux de Drizzt, maintenant qu'il avait entendu les allusions d'Alustriel au sujet des luttes politiques.

— Une autre fois, un autre lieu, peut-être, dit-il. Cela vous contrarierait beaucoup ?

— Absolument pas, répondit-elle en souriant.

Un sentiment de satisfaction et de fébrilité envahit soudain Drizzt. Il regarda de nouveau les étoiles, se demandant s'il découvrirait un jour toute la vérité sur sa décision de se rendre à la surface, ou si son existence ne serait toujours qu'un tumulte d'espoirs vains et d'attentes brisées.

Ils gardèrent le silence pendant de longues minutes, puis Alustriel reprit la parole.

— Vous êtes venus pour vous rendre à la Voûte des Sages, dit-elle, pour voir si vous y trouveriez quelque chose mentionnant Castelmithral.

— J’ai dit au nain d’y aller, répondit Drizzt. Mais il est têtue.

— J’avais cru le comprendre, dit Alustriel en riant. Mais je ne voulais pas que mes actions entravent votre si noble quête. J’ai parcouru la Voûte moi-même. Tu ne peux pas imaginer sa taille ! Tu n’aurais pas su où commencer ta recherche parmi les milliers de volumes qui tapissent les murs. Et je connais la Voûte mieux que quiconque. J’ai appris des choses que toi et tes amis auraient mis des dizaines à découvrir. Mais en vérité, bien peu de chose a été écrit sur Castelmithral, et rien du tout qui donne ne serait-ce qu’un vague indice sur l’endroit approximatif où il se trouve.

— Alors vous nous avez rendu service en nous refoulant.

Alustriel rougit d’embarras, bien que Drizzt n’ait pas eu l’intention de faire une remarque sarcastique.

— Mes gardes m’ont dit que vous aviez l’intention de vous rendre à Sundabar, dit la Dame.

— C’est vrai, répondit Drizzt, et de là jusqu’à la citadelle d’Adbar s’il le faut.

— Je vous déconseille cet itinéraire, dit Alustriel. D’après tout ce que j’ai pu lire dans la Voûte et ce que je sais moi-même des légendes parlant de l’époque où les trésors affluaient de Castelmithral, je pense que cette cité se trouve à l’ouest, pas à l’est.

— Nous sommes arrivés de l’ouest et notre périple, à la recherche de ceux ayant des informations sur les halls d’argent, nous a continuellement conduits vers l’est, répliqua Drizzt. Au-delà de Lunargent, les seuls espoirs que nous avons sont Helm et Harbromm, tous deux à l’est.

— Helm aura peut-être quelque chose à vous dire, reconnut Alustriel. Mais vous n’apprendrez pas grand-chose du Roi Harbromm et des nains d’Adbar. Ils sont eux-mêmes partis en quête de l’ancienne patrie de Bruenor il y a quelques années seulement, et ils sont passés par Lunargent – en direction de l’ouest. Mais ils n’ont jamais trouvé l’endroit et sont rentrés chez eux convaincus que Castelmithral avait été soit détruit et profondément enseveli dans une montagne inconnue, soit n’avait jamais existé et était simplement une fable colportée par les négociants du sud qui vendent leurs marchandises dans les

contrées du nord.

— Vous n’offrez guère d’espoir, remarqua Drizzt.

— Mais si, répliqua Alustriel. À l’ouest d’ici, à moins d’un jour de marche, le long d’un chemin qui n’est indiqué nulle part et qui commence au nord de la Rauvin, se trouve le fort du Héraut, un ancien bastion de savoirs accumulés. Le héraut, Vieille Nuit, pourra vous guider. Si quelqu’un est en mesure de le faire, c’est bien lui. Je lui ai annoncé votre venue et il a consenti à vous recevoir, bien qu’il n’ait pas eu de visiteurs depuis des décades, à l’exception de moi et de quelques érudits choisis.

— Nous vous sommes redevables, dit Drizzt en s’inclinant.

— N’espérez pas trop de cette rencontre, avertit Alustriel. Castelmithral fut, puis a disparu du monde en un clin d’œil. Trois générations de nains, à peine, exploitèrent les mines de ce lieu, même si je t’accorde qu’une génération de nain est une très, très longue période de temps, et ils étaient très jaloux de leur travail. Si ce que l’on raconte est vrai, ils laissaient rarement quelqu’un entrer dans leurs mines. Ils sortaient leurs œuvres au milieu de la nuit et les faisaient circuler par l’intermédiaire d’un réseau secret et complexe d’agents nains pour qu’elles soient mises sur le marché.

— Ils se protégeaient bien de la cupidité du monde extérieur, observa Drizzt.

— Mais c’est une chose venue des mines qui a entraîné leur perte, ajouta Alustriel. Un danger inconnu qui rôde peut-être encore, tu le sais. (Drizzt hocha la tête en signe d’assentiment.) Et tu as quand même décidé de partir ?

— Les trésors ne m’intéressent pas, encore que s’ils sont aussi splendides que Bruenor les décrit, j’aimerais les admirer. Mais cette quête est la quête du nain, sa grande aventure, et je serais un piètre ami, vraiment, si je ne l’aidais pas à la mener à bien.

— Ce n’est pas une épithète que l’on risque d’associer à ton nom, Drizzt Do’Urden, dit Alustriel. (Elle sortit un petit flacon d’un pli de sa robe.) Prends cela avec toi, lui recommanda-t-elle.

— Qu’est-ce que c’est ?

— Une potion de mémoire, expliqua Alustriel. Donne-la au

nain lorsque les réponses à ce que tu cherches sembleront à portée de main. Mais attention, ses pouvoirs sont grands ! Bruenor déambulera un moment dans les souvenirs de son lointain passé ainsi que dans les expériences de son présent.

» Et ceci, dit-elle, sortant un petit sac du même pli et le tendant à Drizzt, est pour toi. Un onguent pour aider les blessures à guérir et des biscuits qui redonnent des forces au voyageur fatigué.

— Mes remerciements et les remerciements de mes amis, dit Drizzt.

— Comparé à la terrible injustice dont j'ai fait preuve envers toi, ce n'est pas grand-chose.

— Mais la sollicitude de la personne qui me les donne n'a pas été un cadeau insignifiant, répliqua Drizzt. (Il la regarda droit dans les yeux et elle fut captivée par l'intensité de son regard.) Vous avez ranimé mon espoir, Dame de Lunargent. Vous m'avez rappelé que ceux qui suivent la voie de la conscience sont récompensés : ils trouvent un trésor bien plus précieux que les babioles qui tombent trop souvent entre les mains des hommes de peu de foi.

— Oui, ils le sont en effet, acquiesça-t-elle. Et ton futur t'en montrera bien plus encore, fier rôdeur. Mais la nuit est maintenant bien avancée et tu dois te reposer. Ne crains rien car on veille sur toi ce soir. Adieu, Drizzt Do'Urden, et que la route devant toi soit sans embûches.

Avec un signe de la main, elle s'évanouit dans la lueur des étoiles, laissant Drizzt se demander s'il n'avait pas rêvé toute la scène. Mais ses dernières paroles flottèrent alors vers lui, accompagnées par la brise légère.

— Adieu, et ne désespère pas, Drizzt Do'Urden. Ton honneur et ton courage ne passent pas inaperçus !

Drizzt se tint immobile un long moment. Il se pencha et cueillit une fleur sauvage sur la berge de la rivière, la faisant rouler entre ses doigts et se demandant si lui et la Dame de Lunargent se rencontreraient de nouveau un jour dans des circonstances plus favorables. Et où une telle rencontre pourrait mener.

Puis il jeta la fleur dans la Rauvin.

— Laissons les événements suivre leur cours, dit-il de manière résolue en regardant en direction du camp et de ses amis les plus proches. Je n'ai pas besoin de ruminer des pensées qui déprécient les trésors que j'ai déjà en ma possession.

Il inspira profondément afin de dissiper les vestiges de son apitoiement sur lui-même.

Puis, sa confiance retrouvée, le vaillant rôdeur s'endormit.

15

Les yeux du golem

Drizzt n'eut pas de mal à convaincre Bruenor de changer de direction et de se diriger vers l'ouest, d'où ils venaient. Si le nain avait hâte d'arriver à Sundabar et de déterminer ce que Helm pouvait savoir, la possibilité d'obtenir des informations précieuses à moins d'une journée de marche ne le fit pas hésiter longtemps et il prit la route en courant.

Quant à la manière dont Drizzt avait eu ces informations, le drow resta évasif, disant simplement qu'il avait rencontré pendant la nuit un voyageur solitaire sur la route de Lunargent. Si l'explication leur sembla un peu tirée par les cheveux, ses amis, respectant son désir de ne pas s'étendre et lui faisant totalement confiance, ne lui posèrent pas de questions. Lorsqu'ils mangèrent leur petit déjeuner, toutefois, Régis espéra en apprendre un peu plus, car les biscuits que ce voyageur avait donnés à Drizzt étaient vraiment délicieux et incroyablement toniques. Après quelques bouchées seulement, le halfelin eut l'impression qu'il s'était reposé une dizaine. Et le baume magique guérit immédiatement la jambe et le dos blessés de Wulfgar qui put marcher sans canne pour la première fois depuis qu'ils avaient quitté les landes Éternelles.

Wulfgar soupçonnait que Drizzt avait rencontré quelqu'un de très important bien avant qu'il sorte les merveilleux cadeaux. Le rayonnement d'optimisme intérieur du drow, l'étincelle dans ses yeux qui reflétait l'invincible force de caractère sans laquelle il n'aurait pas surmonté des épreuves qui auraient eu raison de la plupart des hommes, étaient en effet revenus, totalement et

de manière spectaculaire. Le barbare ne connaissait pas l'identité de la personne : il était tout simplement heureux que son ami ait retrouvé sa vitalité et son enthousiasme.

Lorsqu'ils se mirent en route un peu plus tard dans la matinée, ils avaient plus l'allure d'un groupe commençant une aventure qu'une troupe épuisée par un long voyage. Tout en sifflotant et en discutant, ils suivirent le cours de la Rauvin en direction de l'ouest. En dépit de toutes les difficultés qu'ils avaient rencontrées, ils étaient sortis de ce périple relativement indemnes, et avaient apparemment bien avancé vers leur but. Le soleil de l'été leur souriait et Castelmithral semblait être à leur portée.

Ils ne pouvaient pas deviner qu'un regard meurtrier était rivé sur eux.

Depuis les contreforts des collines au nord de la Rauvin, loin au-dessus des voyageurs, le golem perçut le passage de l'elfe drow. Il se conformait à la volonté de Dendybar qui lui avait jeté un sort et espionnait les compagnons depuis sa position élevée tandis qu'ils poursuivaient leur route. Sans hésiter, le monstre suivit les ordres qu'il avait reçus et se mit en route pour rejoindre Sydney.

Bok poussa un rocher qui était sur son passage, puis en escalada un autre qui était trop gros pour pouvoir être déplacé, sans comprendre qu'il serait plus simple de contourner les roches. Sa voie était clairement tracée et le monstre refusait d'en dévier ne serait-ce que d'un centimètre.

— Il est grand, celui-là ! s'esclaffa l'un des gardes du poste situé sur la Rauvin en voyant Bok de l'autre côté.

Mais à peine venait-il de parler que le garde se rendit compte de l'imminence du danger : ce n'était pas un voyageur ordinaire qui s'approchait !

Il fonça courageusement à la rencontre du golem, l'épée au poing et son collègue sur ses talons.

Absolument concentré sur son objectif, Bok ne prêta aucune attention à leurs avertissements.

— Ne fais pas un pas de plus ! ordonna le soldat une dernière fois alors que Bok couvrait les derniers mètres qui les séparaient.

Le golem n'éprouvait pas d'émotions, il ne ressentit par conséquent aucune colère à l'égard des gardes lorsqu'ils frappèrent. Mais ils lui bloquaient le passage et Bok les écarta d'une chiquenaude sans réfléchir à deux fois. L'incroyable force de ses bras, fruit de la magie, eut raison de leurs défenses et les projeta dans les airs. Sans marquer de temps d'arrêt, le golem poursuivit sa progression en direction de la rivière sans ralentir son pas, et disparut sous les eaux rugissantes.

Des alarmes retentirent dans la ville, car les soldats postés à la porte de l'autre côté de la rivière virent la scène qui s'était déroulée au poste de garde. Les énormes portes de la ville furent fermées et solidement barricadées tandis que les Chevaliers d'Argent scrutaient la Rauvin, attendant de voir réapparaître le monstre.

Bok avança droit devant lui au fond de la rivière, se frayant un passage à travers la vase et la boue et maintenant facilement son cap contre la puissante poussée des courants. Lorsque le monstre refit surface, directement en face du poste de garde, la stupéfaction coupa le souffle des chevaliers postés devant la porte de la cité, mais ils maintinrent leur position en affichant une expression sinistre et en serrant leurs armes.

La porte était légèrement décalée par rapport à l'angle d'approche qu'avait choisi Bok. Le golem continua jusqu'à l'enceinte de la cité, mais ne dévia pas de sa course pour se rendre jusqu'à la porte.

Il donna un coup de poing dans la muraille, y faisant une brèche par laquelle il s'engouffra pour entrer dans la cité.

Entreri faisait les cent pas dans sa chambre à l'*Auberge des Sages Rebelles*, située près du centre de la cité.

— Ils auraient dû arriver, dit-il à Sydney d'un ton cassant.

Elle était assise sur le lit et resserrait les liens de Catti-Brie.

Avant qu'elle puisse répondre, une boule enflammée apparut au centre de la pièce, pas un vrai feu, mais l'image de flammes, une illusion, comme quelque chose brûlant à cet endroit précis, mais sur un autre plan. Les flammes se tordirent et changèrent :

un homme vêtu d'une robe apparut.

— Morkai ! suffoqua Sydney.

— Salutations, répliqua le spectre. Et salutations de la part de Dendybar le Marbré.

Entreri se glissa dans le coin de la chambre, se méfiant de la chose. Catti-Brie, ligotée, impuissante, resta parfaitement immobile.

Sydney, versée dans les subtilités des invocations, savait que l'être détaché de ce monde était sous le contrôle de Dendybar, et elle n'avait pas peur.

— Pourquoi mon maître t'a-t-il commandé de venir ici ? demanda-t-elle résolument.

— J'ai des nouvelles, répliqua le spectre. Le groupe que vous recherchez a été refoulé vers les landes Éternelles il y a une dizaine, au sud de Nesme.

Sydney se mordit la lèvre anticipant la prochaine information du spectre, mais Morkai resta silencieux et attendit lui aussi.

— Et où sont-ils maintenant ? le pressa Sydney avec impatience.

Morkai sourit.

— On me l'a demandé deux fois, mais on ne m'a pas encore forcé à y répondre.

Les flammes enflèrent de nouveau et le spectre disparut.

— Les landes Éternelles, dit Entreri. C'est ce qui explique leur retard.

Sydney hocha la tête distraitement, car elle avait d'autres choses en tête. *Pas encore forcé*, se dit-elle, en pensant aux dernières paroles du spectre. Des questions troublantes la taraudaient. Pourquoi Dendybar avait-il mis une dizaine à dépêcher Morkai avec des nouvelles ? Et pourquoi le mage ne pouvait-il pas forcer le spectre à révéler les faits et gestes les plus récents du drow et de ses amis ? Sydney connaissait les dangers et les limitations des invocations, et se rendait compte de la considérable énergie que le sort coûtait aux pouvoirs d'un mage. Dendybar avait récemment invoqué Morkai au moins trois fois : une fois lorsque le groupe du drow était arrivé à Luskan et deux fois au moins depuis qu'elle et ses compagnons

s'étaient lancés à leur poursuite. L'obsession que Dendybar nourrissait au sujet de l'Éclat de cristal lui avait-elle fait abandonner toute prudence ? Sydney sentait que l'emprise du mage marbré sur Morkai avait grandement perdu de sa force et elle espérait que Dendybar ferait preuve de plus de retenue lors d'invocations futures, au moins jusqu'à ce qu'il soit suffisamment reposé.

— Des dizaines pourraient s'écouler avant leur arrivée ! cracha Entreri en réfléchissant à ce qu'il venait d'apprendre. S'ils arrivent un jour.

— Tu as peut-être raison, acquiesça Sydney. Ils ont peut-être succombé dans les landes.

— Et si c'est effectivement le cas ?

— Alors nous les y suivons, répondit Sydney sans hésiter.

Entreri l'observa pendant quelques instants.

— Le trésor que tu recherches doit être d'une bien grande valeur, remarqua-t-il.

— J'ai une mission et je ne décevrai pas mon maître, répliqua-t-elle d'un ton cassant. Bok les trouvera même s'ils reposent au fond du marécage le plus insondable !

— Nous devons décider de notre itinéraire sans trop tarder, insista Entreri. (Il tourna son cruel regard vers Catti-Brie.) Je suis fatigué de surveiller celle-là.

— Et je me méfie d'elle, ajouta Sydney. Mais elle s'avérera utile lorsque nous retrouverons le nain. Nous allons attendre encore trois jours. Puis nous reviendrons à Nesme et nous irons dans les landes Éternelles, s'il le faut.

Entreri hocha la tête, réticent, mais d'accord.

— Tu as entendu, siffla-t-il à Catti-Brie. Il te reste trois jours à vivre, sauf si tes amis arrivent. S'ils sont morts dans les landes, nous n'avons plus besoin de toi.

Catti-Brie resta impassible pendant toute la durée de la conversation, décidée à ne pas laisser Entreri gagner le moindre ascendant. Elle se refusait à lui dévoiler sa faiblesse ou même sa force. Elle avait la conviction que ses amis n'étaient pas morts. Des êtres de la trempe de Bruenor Marteaudeguerre et de Drizzt Do'Urden n'étaient pas destinés à mourir et à pourrir dans un marais perdu. Et Catti-Brie n'admettrait jamais que Wulfgar

soit mort sans en avoir la preuve irréfutable. Se cramponnant à sa conviction que ses amis n'étaient pas morts, elle se souvint que son devoir envers eux était de ne trahir aucune émotion. Elle savait qu'elle gagnait sa bataille personnelle, que la peur paralysante qu'Entreri lui inspirait perdait un peu de sa force chaque jour. Elle serait prête à agir le moment venu. Elle devait juste s'assurer qu'Entreri et Sydney ne s'en rendent pas compte.

Elle avait remarqué que les fatigues du voyage et la présence de ses nouveaux compagnons affectaient l'assassin. Entreri faisait preuve de plus d'émotivité, de nervosité, révélatrices de la tension qui l'habitait et de son obsession. Était-il possible qu'il commette une erreur ?

— Il est là ! cria quelqu'un dans le couloir.

Ils sursautèrent tous les trois, puis reconnurent la voix de Jierdan, qui faisait le guet à la Voûte des Sages. Une seconde plus tard, la porte s'ouvrit avec fracas et le soldat fit irruption dans la chambre en haletant.

— Le nain ? demanda Sydney en agrippant Jierdan pour l'empêcher de perdre l'équilibre.

— Non, s'écria le garde. Le golem ! Bok est entré dans Lunargent ! Ils l'ont piégé à la porte ouest. Un mage a été convoqué.

— Malédiction ! s'exclama Sydney et elle sortit de la pièce.

Entreri s'apprêtait à lui emboîter le pas mais saisit Jierdan par le bras et l'obligea à lui faire face.

— Reste avec la fille, ordonna l'assassin.

Jierdan lui jeta un regard noir.

— Cette fille n'est pas mon problème.

Entreri aurait pu facilement tuer le soldat à ce moment précis, remarqua Catti-Brie. Elle espérait que Jierdan avait lu son regard meurtrier aussi clairement qu'elle.

— Fais ce qu'on te demande ! hurla Sydney à Jierdan, mettant un terme à la discussion.

Elle et Entreri s'en allèrent. L'assassin claqua la porte derrière eux.

— Il t'aurait tué, dit Catti-Brie à Jierdan après leur départ. Tu le sais.

— Silence, gronda Jierdan. J'en ai assez d'entendre tes viles

paroles !

Il s'approcha d'elle d'un air menaçant en serrant les poings.

— Frappe-moi alors, lui dit Catti-Brie avec défi. (Elle savait qu'il n'oserait pas, car son honneur de soldat lui interdisait de s'attaquer à un ennemi sans défense.) Mais tu sais très bien que je suis ta seule alliée dans ce maudit voyage !

Jierdan s'arrêta.

— Alliée ? dit-il avec hésitation.

— Pour le moment, t'en trouveras pas d'meilleur, répliqua Catti-Brie. T'es un prisonnier ici aussi sûrement que moi. (Elle comprenait la vulnérabilité de cet homme fier qui avait été réduit à l'état de simple serviteur par l'arrogance de Sydney et d'Entreri, et enfonça le clou :) Ils veulent te tuer, tu l'sais maintenant, et même si t'échappes à la lame, t'auras nulle part où aller. T'as abandonné tes amis à Luskan et le mage de la tour t'réserve un mauvais sort si tu retournes là-bas de toute façon ! (Jierdan se raidit de rage, mais ne la frappa pas.) Mes amis n'sont pas loin, poursuit Catti-Brie en dépit des avertissements. Y vivent toujours, et nous nous r'trouverons en face d'eux d'un jour à l'autre. Ce s'ra l'heure d'vérité, soldat, vivre ou mourir. En ce qui me concerne, je vois une p'tite chance. Que mes amis gagnent ou qu'on marchande ma liberté, mon destin m'appartiendra. Mais pour toi, la voie est bien sombre, c'est sûr ! Si mes amis gagnent, ils te mettront en pièces et si tes acolytes gagnent... (Elle laissa planer la menace, sans rien ajouter, laissant à Jierdan le soin d'imaginer ce qui l'attendait.) Une fois qu'ils auront obtenu c'qu'ils cherchent, ils n'auront plus b'soin de toi, dit-elle gravement. (Elle remarqua son tremblement, non pas de peur, mais de rage, et le poussa au-delà de ses limites.) Y t'laiss'ront pt'êtré vivre, poursuit-elle d'un ton narquois. Vu qu'ils auront peut-être besoin d'un laquais !

Il la frappa alors, mais juste une fois, puis recula.

Catti-Brie encaissa le coup sans broncher, en souriant même. Mais elle veilla à dissimuler sa satisfaction. La perte de contrôle de Jierdan était pour elle la preuve que le manque continu de respect de Sydney à son égard, et surtout celui d'Entreri, avait nourri les flammes de sa fureur et qu'il était sur le point

d'exploser.

Elle savait aussi que, quand Entreri reviendrait et verrait le bleu provoqué par le coup de Jierdan, ces flammes redoubleraient de force.

Sydney et Entreri parcoururent en courant les rues de Lunargent, en direction des bruits provoqués par une évidente agitation. Lorsqu'ils parvinrent au mur d'enceinte, ils trouvèrent Bok enfermé dans une sphère de brillantes lumières vertes. Des chevaux sans cavaliers allaient et venaient au milieu d'une dizaine de soldats blessés qui poussaient des grognements de douleur. Un vieil homme, le mage, se tenait devant le globe de lumière en se grattant la barbe et en observant le golem pris au piège. Un Chevalier d'Argent de très haut rang était à ses côtés. Il montrait des signes d'impatience et s'agitait avec nervosité en étreignant le pommeau de son épée.

— Détruis la chose et qu'on n'en parle plus, dit le chevalier au mage.

— Oh non ! s'exclama le mage. C'est tout à fait merveilleux !

— Tu as l'intention de le garder ici éternellement ? répliqua le chevalier d'un ton sec. Regarde donc un peu autour...

— Pardonnez-moi, messires, interrompit Sydney. Je suis Sydney de la Tour des Arcanes à Luskan. Peut-être puis-je vous aider.

— Bonjour, dit le mage. Je suis Mizzen de la Seconde École du Savoir. Connaissez-vous le propriétaire de cette magnifique créature ?

— Bok m'appartient, admit-elle.

Le chevalier la dévisagea, stupéfait qu'une femme, ou quiconque en fait, puisse contrôler le monstre qui avait assommé et mis à terre quelques-uns de ses meilleurs soldats et démoli une partie du mur d'enceinte de la cité.

— Cela va te coûter cher, Sydney de Luskan, dit-il avec hargne.

— La Tour des Arcanes aura des comptes à rendre, acquiesça-t-elle. Pouvez-vous maintenant me remettre le golem ? demanda-t-elle au mage. Bok m'obéira.

— Nan ! riposta le chevalier. Je ne vais pas laisser cette chose libre de ses mouvements.

— Du calme, Gavin, lui dit Mizzen. (Il se tourna vers Sydney.) J'aimerais étudier le golem, si c'est possible. La plus magnifique construction que j'aie jamais vue, dotée d'une force dépassant les attentes des livres de création.

— Je regrette, répondit Sydney, mais je manque de temps. J'ai encore beaucoup de chemin à faire. Dites-moi combien coûtent les dégâts causés par le golem et je transmettrai l'information à mon maître. Vous avez ma parole, celle d'un membre de la Tour des Arcanes.

— Vous paierez tout de suite, déclara le garde.

Mizzen le fit taire encore une fois.

— Excusez la colère de Gavin, dit-il à Sydney. (Il contempla la scène qu'il avait sous les yeux.) Nous pourrions peut-être nous arranger. Aucun ne semble avoir été grièvement blessé.

— Trois hommes ont été emmenés ! objecta Gavin. Et un cheval au moins est estropié et devra être achevé !

Mizzen agita la main comme pour balayer les récriminations.

— Ils guériront, dit-il. Ils guériront. Et le mur d'enceinte avait besoin d'être réparé de toute façon. (Il regarda Sydney et se gratta de nouveau la barbe.) Voici mon offre, et une offre plus équitable, vous n'en trouverez pas ! Prêtez-moi le golem pour une nuit, juste une, et cela compensera les dégâts et le chaos qu'il a causés. Une nuit seulement.

— Et vous ne désassemblerez pas Bok, déclara Sydney.

— Pas même la tête ? supplia Mizzen.

— Pas même la tête, répéta Sydney. Et je viendrai chercher le golem à la première lueur du jour.

Mizzen se gratta encore la barbe.

— Une œuvre extraordinaire, marmonna-t-il en regardant à l'intérieur de la prison magique. C'est entendu !

— Si ce monstre..., commença Gavin avec colère.

— Allons, où est donc passé ton goût de l'aventure, Gavin ? lui demanda Mizzen avant que le chevalier puisse même achever sa mise en garde. Rappelle-toi les préceptes de notre ville, l'ami. Nous sommes ici pour nous instruire. Si seulement tu comprenais le potentiel d'une telle création !

Ils s'éloignèrent de Sydney, ne lui prêtant plus aucune attention. Le mage continuait à parler à l'oreille de Gavin.

Entreri sortit de l'ombre d'un bâtiment proche et s'approcha de Sydney.

— Pourquoi la chose est-elle venue ? lui demanda-t-il.

Elle secoua la tête.

— Il n'y a qu'une seule réponse possible.

— Le drow ?

— Oui, dit-elle. Bok a dû les suivre jusque dans la cité.

— C'est peu probable, dit Entreri, bien qu'il soit possible que le golem les ait vus.

» Si Bok s'était jeté sur le drow et ses vaillants amis, ils auraient été ici sur les lieux de la bataille, à aider à le mettre en déroute.

— Ils sont peut-être encore quelque part, alors.

— Ou bien ils quittaient peut-être la cité lorsque Bok les a vus, dit Entreri. Je vais me renseigner auprès des gardes. Ne crains rien, notre proie est à portée de main !

Ils revinrent à la chambre deux heures plus tard. Ils avaient appris des gardes à la porte que le groupe du drow avait été refoulé et ils étaient maintenant impatients de récupérer Bok et de quitter Lunargent.

Sydney commença à débiter une liste d'instructions à Jierdan concernant leur départ le lendemain matin. Mais l'ecchymose de Catti-Brie attira l'attention d'Entreri. Il s'approcha pour vérifier ses liens et, constatant qu'ils étaient intacts, se rua sur Jierdan, sa dague au poing.

Sydney comprit vite la situation et le stoppa dans son élan.

— Pas maintenant ! exigea-t-elle. Nos récompenses sont à portée de main. Nous ne pouvons pas nous permettre cela !

Entreri eut un rire sardonique et remit la dague dans son fourreau.

— Nous en reparlerons, promit-il à Jierdan d'un ton hargneux. Ne lève plus jamais un doigt sur la fille.

Parfait, se dit Catti-Brie. Du point de vue de Jierdan, l'assassin aurait tout aussi bien pu dire qu'il avait l'intention de le tuer.

Du combustible pour les flammes.

Lorsqu'elle alla chercher le golem chez Mizzen le lendemain matin, les soupçons de Sydney furent confirmés : Bok avait vu le groupe du drow. Ils quittèrent Lunargent immédiatement. Bok les entraîna sur le même chemin que Bruenor et ses amis avaient suivi la veille.

Eux aussi observés.

Alustriel écarta ses longs cheveux de son beau visage. Le soleil du matin se reflétait dans ses yeux verts tandis qu'elle contemplait le groupe avec une curiosité grandissante. La Dame avait appris des sentinelles que quelqu'un posait des questions sur l'elfe noir.

Elle ne pouvait pas encore savoir quel rôle ce groupe qui quittait Lunargent jouait dans la quête, mais elle soupçonnait que leurs intentions n'étaient pas louables. Alustriel avait étanché sa propre soif d'aventure de nombreuses années auparavant, mais elle souhaitait désormais pouvoir aider d'une manière ou d'une autre le drow et ses amis à mener à bien leur noble mission. Des affaires importantes réclamaient son attention, toutefois, et elle n'avait pas de temps pour de telles diversions. Elle envisagea un moment d'envoyer une patrouille capturer ce second groupe, de façon à se renseigner sur leurs intentions.

Puis elle se retourna vers sa cité, se rappelant qu'elle ne jouait qu'un tout petit rôle dans la quête de Castelmithral. Elle ne pouvait que faire confiance aux capacités de Drizzt Do'Urden et ses amis.

Troisième partie

Nouveaux chemins

Au cours de mes voyages à la surface, j'ai rencontré une fois un homme qui portait ses croyances religieuses sur les manches de sa tunique comme un insigne honorifique. « Je suis un gondien ! » me dit-il fièrement alors que nous étions assis l'un à côté de l'autre à un bar, dans une taverne, moi buvant mon vin à petites gorgées, et lui, je le crains, profitant un peu trop de sa boisson plus forte. Il poursuivit en expliquant le dogme de sa religion, sa raison d'être, à savoir que toutes les choses se fondent sur la science, la mécanique, et les découvertes. Il me demanda même s'il pouvait prélever une partie de ma peau, qu'il l'étudierait peut-être pour comprendre pourquoi la peau d'un elfe drow était noire. « Quel est l'élément, se demandait-il, qui rend ta race différente de celle de la surface ? »

Je crois que le gondien pensait sincèrement que, s'il pouvait simplement analyser les divers éléments qui constituent la peau d'un drow, il pourrait apporter une modification à cette pigmentation afin que les elfes noirs ressemblent davantage à leurs parents de la surface. Et, compte tenu de sa dévotion, proche du fanatisme, j'ai eu le sentiment qu'il pensait pouvoir changer plus que l'apparence physique.

Parce que, dans la conception qu'il avait du monde, tout pouvait être expliqué et corrigé.

Comment pourrais-je même commencer à l'éclairer en parlant de la complexité ? Comment pourrais-je lui montrer les différences entre le drow et l'elfe de la surface dans la conception même du monde, des différences nées de siècles de

marche sur des routes considérablement différentes.

Pour un fanatique gondien, tout peut être démantibulé, démonté, puis assemblé de nouveau. La magie d'un mage ne serait peut-être qu'un moyen de transporter les énergies universelles – et cela, aussi, pourrait être un jour reproduit. Mon compagnon gondien me promet que lui et les autres prêtres inventeurs reproduiraient un jour chaque sort du répertoire d'un mage, en utilisant les éléments naturels dans les justes proportions.

Mais pas un mot ne fut dit sur la discipline que chaque mage doit cultiver tandis qu'il perfectionne son art. Pas un mot ne fut dit sur le fait que la magie puissante exercée par les mages n'est pas donnée à tout le monde, mais se gagne, jour après jour, année après année, et décade après décade. C'est une démarche qui dure toute la vie, accompagnée d'un développement progressif du pouvoir, aussi mystique que séculaire.

Et c'est la même chose pour le guerrier. Le gondien parla d'une arme appelée une arquebuse, un lanceur de projectiles de forme tubulaire qui aurait plusieurs fois la puissance de l'arbalète la plus redoutable.

Une telle arme frappe de terreur le cœur du vrai guerrier, et non pas parce qu'il redoute d'en être la victime, ni même par crainte qu'elle le remplace un jour. De telles armes sont une offense parce que le vrai guerrier comprend que celui qui apprend à se servir d'une épée doit aussi apprendre pourquoi et comment s'en servir. Accorder la puissance d'un maître d'armes à quiconque, sans effort, sans entraînement, et sans preuve que les leçons ont porté leurs fruits, c'est refuser la responsabilité qui accompagne une telle puissance.

Il y a, bien sûr, des mages et des guerriers qui atteignent la perfection dans leur art sans cultiver le niveau de discipline émotionnelle qui doit l'accompagner, et pour sûr, il y a ceux qui atteignent un niveau où leurs prouesses sont remarquables dans l'une ou l'autre des disciplines, au détriment de tous – Artémis Entreri semble en être l'exemple parfait -, mais ces individus sont, heureusement, rares, essentiellement parce que leur néant émotionnel sera révélé tôt dans leurs carrières, et entraînera souvent une chute plutôt brutale. Mais si le gondien arrive à

convaincre, si sa vision dévoyée du paradis devait se réaliser, alors toutes les années d'entraînement n'auront pas beaucoup de sens. N'importe quel imbécile pourra saisir une arquebuse ou toute autre arme puissante et sommairement abattre un guerrier accompli. Ou un enfant pourrait utiliser la machine magique d'un gondien et reproduire une boule de feu, peut-être, et embraser la moitié d'une cité.

Lorsque j'ai exprimé au gondien certaines de mes craintes, il a eu l'air choqué – non par les possibilités désastreuses, mais plutôt, par, comme il le dit, mon arrogance. « Les inventions des Prêtres du Gond rendront tous les êtres égaux ! déclara-t-il. Nous élèverons l'humble paysan. »

Pas exactement. Tout ce que le gondien et ses amis feraient est de garantir mort et destruction à un degré jusque-là inconnu dans les Royaumes.

Il n'y avait plus rien à dire, car je savais que l'homme n'entendrait jamais mes mots. Il pensait que moi, ou quiconque, en fait, qui atteignait un niveau d'excellence au combat ou dans les arts de la magie, était arrogant, parce qu'il n'était pas capable d'apprécier le sacrifice et l'engagement nécessaire à un tel accomplissement.

Arrogant ? Si l'humble paysan, comme l'appelait le gondien, venait vers moi avec le désir d'apprendre les arts du combat, je serais heureux de les lui apprendre. Je me réjouirais de ses succès comme s'ils étaient les miens, mais j'exigerais, j'exigerais toujours, un sens de l'humilité, de l'engagement, et une compréhension de cette puissance que j'enseignais, une appréciation du potentiel de destruction. Je ne transmettrais pas mon savoir à quelqu'un qui ne continuerait pas à faire preuve d'un sens profond de la compassion et de la communauté. Pour apprendre à se servir d'une épée, il faut d'abord savoir quand utiliser une épée, et maîtriser ce savoir.

Le raisonnement du gondien contient une autre erreur, je crois, à un niveau purement émotionnel. Si les machines remplacent la réussite, à quoi les peuples vont-ils alors aspirer ? Et qui sommes-nous, vraiment, sans de tels objectifs ?

Méfiez-vous des architectes de la société, je vous le dis, qui rendraient tous les êtres égaux. Chacun devrait avoir les mêmes

chances, chacun doit avoir les mêmes chances, mais la réussite doit rester individuelle.

Drizt Do'Urden

16

Jadis

Une tour de pierre, ramassée, était nichée dans un petit vallon en face d'une pente escarpée. Un simple passant n'aurait même pas remarqué la bâtisse, car elle était recouverte de lierre et envahie par les herbes.

Mais les Compagnons du Hall ne ménageaient pas leur peine dans leur quête. Ils avaient devant eux le fort du Héraut, la clé, peut-être, de toute leur recherche.

— Tu es sûr que c'est bien là ? demanda Régis à Drizzt alors qu'ils observaient l'endroit depuis un petit promontoire.

L'ancienne tour donnait vraiment l'impression d'une ruine. Rien ne bougeait, aucun bruit ne se faisait entendre aux alentours, pas même d'animaux, comme si une aura de solennité régnait sur le lieu.

— J'en suis sûr, répondit Drizzt. Éprouve, sens l'âge de la tour. Elle est là depuis de nombreux siècles. De nombreux siècles.

— Et elle est inhabitée depuis combien de temps ? reprit Bruenor, très déçu par l'apparence du lieu qui lui avait été décrit comme la plus belle promesse de sa quête.

— Elle n'est pas inoccupée, répliqua Drizzt. Sauf si les informations que l'on m'a transmises sont erronées.

Bruenor sauta sur ses pieds et dégringola du promontoire.

— T'as probablement raison, ronchonna-t-il. Un troll ou un sale yéti est en train de nous observer à cet instant précis, j'parie, bavant d'espoir qu'on rentre ! Qu'on en finisse, alors ! Sundabar est à un jour de plus de distance que lorsqu'on est

partis !

Les trois amis du nain le rejoignirent sur les restes du sentier envahi d'herbes qui avait été un jour une allée menant à la porte de la tour. Ils s'approchèrent prudemment de la vieille porte de pierre, armes à la main.

Recouverte de mousse et rendue lisse par l'usure du temps, elle n'avait apparemment pas été ouverte depuis de longues, très longues années.

— Sers-toi de tes bras, garçon, dit Bruenor à Wulfgar. Si un homme est en mesure d'ouvrir cette chose, c'est toi !

Wulfgar appuya *Crocs de l'égide* contre la muraille et se tint devant l'énorme porte. Il se campa sur les pieds du mieux qu'il put et fit courir ses mains sur la pierre à la recherche d'une petite infractuosité qui lui permettrait d'assurer une prise pour pousser.

Mais dès qu'il appliqua la plus légère pression sur le portail de pierre, il s'ouvrit silencieusement, et sans effort.

Une brise fraîche sortit en flottant de l'obscurité immobile, charriant un mélange d'odeurs inconnues qui évoquait une atmosphère ancestrale. Les amis sentaient que ce lieu était détaché du monde, qu'il appartenait à une autre époque, peut-être, et ce ne fut pas sans une certaine appréhension que Drizzt les guida à l'intérieur.

Ils entrèrent doucement, mais le bruit de leurs pas résonna dans le silence. Le jour qui entrait par la porte n'aidait pas beaucoup, comme si une barrière de ténèbres restait dressée entre l'intérieur de la tour et le monde extérieur.

— Nous devrions allumer une torche..., commença Régis, mais il s'arrêta brutalement, effrayé par le volume sonore de son chuchotement.

— La porte ! s'exclama soudain Wulfgar en remarquant que le portail silencieux s'était refermé derrière eux.

Il bondit pour le saisir avant qu'il se ferme complètement, les plongeant dans une obscurité complète, mais sa force immense elle-même ne pouvait pas lutter contre la magie qui le poussait. Il se referma sans un bruit, juste un souffle d'air qui résonna comme le soupir d'un géant.

Les ténèbres sépulcrales qu'ils attendaient tous tandis que

l'énorme porte occultait le dernier rayon de lumière ne vinrent pas. Car dès qu'elle fut fermée une lueur bleue éclaira la pièce, le hall d'entrée du fort du Héraut.

Ils furent alors si ébahis qu'ils restèrent sans voix. Ils avaient devant les yeux l'histoire de l'Homme, dans une bulle intemporelle qui réfutait leurs propres conceptions du temps qui passe et de leur place dans l'univers. En un clin d'œil, ils avaient été propulsés dans une position d'observateurs distants, leur propre existence restant suspendue à une autre époque, dans un autre lieu, et ils regardaient défiler l'histoire de la race humaine à la manière d'un dieu. De complexes tapisseries, aux couleurs autrefois vives mais désormais estompées, entraînaient les amis dans une fantastique mosaïque d'images qui racontaient les légendes de la race, chacune narrant la même histoire ; la même histoire, en apparence du moins, mais très légèrement modifiée chaque fois, afin de présenter différents principes et divers résultats.

Des armes et des armures de toutes les époques tapissaient les murs, sous les étendards et les armoiries de milliers de royaumes depuis longtemps oubliés. Des bas-reliefs de héros et de sages, familiers pour certains, mais inconnus du plus grand nombre, à l'exception des érudits les plus savants, ornaient les chevrons. Les traits de leurs visages étaient suffisamment précis pour évoquer le caractère, l'essence même des hommes qu'ils représentaient.

Une seconde porte, en bois celle-là, se dressait de l'autre côté de la pièce cylindrique, exactement en face de la première, et conduisait apparemment vers la colline située derrière la tour. Ce ne fut que lorsqu'elle s'ouvrit que les compagnons parvinrent à se libérer de la puissance magique du lieu.

Aucun d'eux ne mit la main à ses armes, toutefois, car ils comprenaient que quiconque ou quoi que ce soit qui vivait dans cette tour ne pouvait être touché par une quelconque force terrestre.

Un très vieil homme entra dans la pièce. Ils n'avaient jamais vu personne d'aussi âgé. Son visage était plein, l'âge ne l'avait pas creusé, mais sa peau donnait l'impression d'avoir la texture du bois. D'ailleurs ses rides faisaient plutôt penser à des

craquelures et sa peau parcheminée semblait défier le temps d'une manière aussi opiniâtre que l'écorce d'un très vieil arbre. Sa démarche se définissait plus comme une série de mouvements fluides que comme des pas, il flottait plus qu'il marchait. Il s'approcha des amis et attendit. Ses bras, qu'on devinait minces sous les plis de sa longue robe satinée, pendaient paisiblement le long du corps.

— Êtes-vous le héraut de la tour ? demanda Drizzt.

— Vieille Nuit, je suis, répliqua l'homme, sa voix chantante était empreinte de sérénité. Bienvenue, Compagnons du Hall. Dame Alustriel m'a informé de votre arrivée et m'a parlé de votre quête.

Malgré sa fascination pour l'atmosphère solennelle du lieu, Wulfgar remarqua la référence à Alustriel. Il croisa le regard du drow et lui fit un sourire complice.

Drizzt détourna les yeux et sourit lui aussi.

— Cette pièce est la Chambre de l'Humanité, proclama Vieille Nuit. La plus grande du fort, à l'exception de la bibliothèque, bien sûr.

Il remarqua la mine renfrognée de Bruenor.

— Les traditions de ta race remontent à loin, bon nain, et encore plus loin celles des elfes, expliqua-t-il. Mais les crises de l'histoire sont plus souvent mesurées en générations qu'en siècles. Les humains qui ont des vies courtes ont peut-être renversé mille royaumes et en ont bâti mille autres au cours des quelques siècles pendant lesquels un seul roi nain peut régner en paix sur ses sujets.

— Aucune patience ! pouffa Bruenor, apparemment apaisé.

— Nous sommes d'accord, dit Vieille Nuit en riant. Mais venez, dînons. Nous avons fort à faire cette nuit.

Il ouvrit la marche, passa le seuil de la porte et les guida dans un couloir éclairé de la même manière que la Chambre. Des portes ouvragées situées de chaque côté du corridor permettaient d'identifier les pièces qui se trouvaient derrière : une pour chacune des races importantes, et quelques-unes même consacrées à l'histoire des orques, des gobelins et des géants.

Les quatre amis et Vieille Nuit soupèrent autour d'une

immense table circulaire, faite dans un bois ancien aussi dur que la roche des montagnes. Des runes étaient gravées sur son pourtour. La plupart dans des langues disparues que Vieille Nuit lui-même avait oubliées. La nourriture, comme tout le reste, rappelait un passé éloigné. Mais elle était savoureuse, avec un goût légèrement différent de tout ce que les amis avaient jamais mangé. La boisson, un vin cristallin, avait un bouquet d'une richesse qui surpassait même les légendaires élixirs des elfes.

Vieille Nuit les divertit pendant qu'ils mangeaient, leur narrant les exploits de héros ancestraux et des événements qui avaient forgé les Royaumes pour en faire ce qu'ils étaient. Les compagnons étaient attentifs, même s'il était probable que les indices importants sur Castelmithral ne soient éloignés que d'une porte ou deux.

Le repas terminé, Vieille Nuit se leva et les regarda les uns après les autres avec une étrange, curieuse intensité.

— Le moment viendra, dans mille ans à compter de ce jour, peut-être, où j'aurai de nouveau des invités. Ce jour-là, j'en suis sûr, l'un des récits que je narrerai concernera les Compagnons du Hall et leur magnifique quête.

Les amis ne pouvaient répondre à l'hommage que le vénérable vieil homme venait de leur rendre. Même Drizzt, impassible et inébranlable, resta assis sans ciller, pendant un très, très long moment.

— Venez, leur dit Vieille Nuit, il est temps de prendre un nouveau départ. Il les fit entrer dans une autre pièce par une autre porte, une porte qui ouvrait sur la plus extraordinaire bibliothèque du Nord.

Des volumes de toutes tailles couvraient les murs et de hautes piles d'ouvrages s'élevaient sur les nombreuses tables disposées partout dans la vaste pièce. Vieille Nuit indiqua une table en particulier, moins grande que les autres, sur le côté, sur laquelle reposait un seul livre ouvert.

— J'ai effectué pour vous une grande partie des recherches, expliqua Vieille Nuit. Et dans tous les volumes concernant les nains, celui-ci était le seul dans lequel Castelmithral est mentionné.

Bruenor s'approcha du livre et le saisit avec des mains tremblantes. Il était rédigé en haut nain, la langue de Dumathoïn, Gardien des Secrets sous la Montagne, une écriture presque perdue des Royaumes. Mais Bruenor savait la lire. Il survola rapidement la page, puis lut à haute voix les passages qui les intéressaient :

— « Le Roi Elmor et son peuple ont richement profité des fruits du labeur de Garumn et des membres du clan Marteaudeguerre, mais les nains des mines secrètes n'ont pas refusé les gains d'Elmor. Calmepierre s'avéra un allié précieux et fidèle d'où Garumn put faire partir la voie secrète qui acheminait sur le marché les œuvres en mithral. »

Bruenor leva les yeux vers ses amis, une lueur d'inspiration dans l'œil.

— Calmepierre, murmura-t-il. J'connais ce nom. Il replongea dans le livre.

— Tu ne trouveras pas grand-chose d'autre, dit Vieille Nuit. Car les récits de Castelmithral sont perdus. Le livre indique simplement que le flot de mithral cessa bientôt, entraînant la fin de Calmepierre.

Bruenor n'écoutait plus. Il fallait qu'il parcoure les passages lui-même, qu'il lise chaque mot écrit sur son héritage perdu, quelle qu'en soit l'importance.

— Qu'en est-il de ce Calmepierre ? demanda Wulfgar à Vieille Nuit. Un indice ?

— Peut-être, répliqua le vieil héraut. Pour l'instant je n'ai trouvé aucune mention du lieu ailleurs que dans ce livre. Mais je suis tenté de penser d'après tout ce que j'ai lu que Calmepierre était plutôt insolite pour une ville de nains.

— À la surface ! s'écria soudain Bruenor.

— Oui, acquiesça Vieille Nuit. Une communauté de nains qui vivaient dans des habitations à la surface. Phénomène rare de nos jours, et tout simplement incroyable à l'époque de Castelmithral. Deux possibilités seulement, autant que je sache.

Régis poussa un cri de victoire.

— Ton ent housia sme est peut-être prématuré, remarqua Vieille Nuit. Même si nous avons une idée d'où se trouve Calmepierre, la piste vers Castelmithral ne fait que partir de là.

Bruenor feuilleta quelques pages du livre, puis le remit sur la table.

— Si près du but ! gronda-t-il en frappant du poing sur le bois pétrifié de la table. Et j'devrais savoir !

Drizzt s'approcha de lui et sortit un flacon des plis de sa cape.

— Une potion, expliqua-t-il en voyant le regard étonné de Bruenor, qui te ramènera à l'époque où tu vivais à Castelmithral.

— Un sort puissant, avertit Vieille Nuit. Et qu'on ne peut pas contrôler. Sois prudent, bon nain.

Bruenor ne réfléchit pas, car il savait qu'il était sur le point de découvrir quelque chose d'essentiel. Il ne fit qu'une gorgée du contenu de la fiole, puis il prit appui sur le rebord de la table en attendant la réaction violente que la potion allait provoquer. Des perles de sueur se formèrent sur son front ridé et son corps fut parcouru de tressautements involontaires tandis que la potion lui faisait remonter des siècles.

Régis et Wulfgar s'approchèrent de lui. Le jeune barbare le saisit par les épaules et le fit s'asseoir.

Les yeux de Bruenor étaient grands ouverts, mais il ne voyait rien dans la pièce devant lui. Il était désormais couvert de sueur, et les tressautements étaient devenus des tremblements.

— Bruenor, appela doucement Drizzt en se demandant s'il avait bien fait de fournir au nain une occasion aussi tentante.

— Non, moi, père ! hurla Bruenor. Pas ici dans le noir ! Viens avec moi, alors ! Que pourrais-je faire sans toi ?

— Bruenor ! appela Drizzt avec plus de force.

— Il n'est pas avec nous, expliqua Vieille Nuit.

Il connaissait les effets de la potion car elle était souvent utilisée par les races qui vivaient longtemps, les elfes surtout, lorsqu'ils cherchaient à retrouver des souvenirs de leur lointain passé. D'ordinaire, ceux qui l'avalait revenaient toutefois à des époques plus agréables. Vieille Nuit observa le nain avec inquiétude, car la potion avait ramené Bruenor à une journée funeste de son passé, un souvenir que son esprit avait bloqué, ou tout du moins brouillé pour le protéger contre des émotions puissantes. Ces émotions seraient désormais à l'état brut,

révélées à la conscience du nain dans toute leur violence.

— Emmène-le dans la Chambre des Nains, lui conseilla Vieille Nuit. Laisse-le s'imprégner des images de ses héros. Elles l'aideront à se souvenir et lui donneront la force dont il a besoin pour cette épreuve.

Wulfgar souleva Bruenor et le porta doucement jusqu'à la Chambre des Nains, puis il l'étendit au centre du sol de la pièce circulaire. Les amis reculèrent, laissant le nain à ses divagations.

Désormais, Bruenor ne voyait plus qu'à moitié les images autour de lui : il était pris entre le passé et le présent. Des images de Moradin, de Dumathoin, de toutes ses divinités et de tous ses héros semblaient l'observer depuis leurs perchoirs dans les chevrons et lui apportaient un peu de réconfort du drame qui se rejouait. Il était entouré d'armures taillées pour des nains et de haches et de marteaux de guerre habilement ouvragés, et il baignait dans les exploits de sa fière race.

Les images, toutefois, ne pouvaient pas chasser l'horreur qu'il devait de nouveau affronter : la chute de son clan, de Castelmithral, de son père.

— *La lumière du jour !* s'exclama-t-il, déchiré entre le soulagement et la consternation. *Hélas pour mon père et le père de mon père ! Mais oui, not'salut est à portée d'main ! Calmepierre...* il avait perdu connaissance pendant un moment, accablé... *donne-nous asile. La perte, la perte, donne-nous asile !*

— Le prix est élevé, dit Wulfgar, peiné de voir le tourment du nain.

— Il est prêt à le payer, répliqua Drizzt.

— Il le regrettera si nous n'apprenons rien, dit Régis. Ses divagations n'ont aucun sens. Devons-nous attendre et espérer contre tout espoir ?

— Ses souvenirs l'ont déjà ramené à Calmepierre, sans aucune mention de la piste derrière lui, observa Wulfgar.

Drizzt dégaina un cimenterre et tira la capuche de sa cape sur son visage.

— Quoi... ? commença à demander Régis.

Mais le drow s'était déjà avancé. Il se précipita vers Bruenor

et mit son visage tout près de la joue couverte de sueur du nain.

— Je suis un ami, murmura-t-il à Bruenor. Venu en apprenant la chute de Castelmithral ! Mes alliés attendent ! La vengeance sera nôtre, puissant nain du clan Marteaudeguerre ! Montre-nous la voie, que nous puissions faire renaître les hauts faits du hall !

— *Secret*, hoqueta Bruenor, au bord de l'évanouissement.

Drizzt le pressa encore.

— Nous n'avons pas beaucoup de temps ! L'obscurité tombe ! cria-t-il. La voie, nain, nous devons connaître la voie !

Bruenor marmonna de manière inaudible et tous les amis furent saisis en se rendant compte que le drow avait abattu la dernière barrière mentale qui empêchait Bruenor de retrouver le hall.

— Plus fort ! insista Drizzt.

— *Quatre Pics !* hurla Bruenor en réponse. *En haut d'la grande montée et dans la vallée du Gardien !*

Drizzt regarda Vieille Nuit qui hochait la tête pour signifier qu'il connaissait le nom, puis il se tourna vers Bruenor.

— Repose-toi, puissant nain, dit-il gentiment. Ton clan sera vengé !

— D'après la description que le livre donne de Calmepierre, Quatre Pics ne peut décrire qu'un seul endroit, expliqua Vieille Nuit à Drizzt et à Wulfgar lorsqu'ils revinrent dans la bibliothèque.

Régis resta dans la Chambre des Nains pour veiller sur le sommeil agité de Bruenor.

Le héraut tira un cylindre d'une étagère élevée et déroula l'ancien parchemin qu'il contenait : une carte des contrées centrales du nord, entre Lunargent et Mirabar.

— Le seul village de nains à la surface à l'époque de Castelmithral, et suffisamment près d'une chaîne de montagnes pour pouvoir évoquer la référence de plusieurs pics, serait ici, dit-il, marquant le pic le plus au sud sur le contrefort le plus au sud de l'Épine dorsale du Monde, immédiatement au nord de Nesme et des landes Éternelles. La cité de pierre désertée est simplement appelée « les Ruines » de nos jours, et lorsque la race barbue y vivait, l'endroit était connu sous le nom de

« Flèche des Nains ». Mais les divagations de votre compagnon m'ont convaincu qu'il s'agissait bien de Calmepierre dont parle le livre.

— Pourquoi le livre n'y ferait pas référence en utilisant le nom de Flèche des Nains ? demanda Wulfgar.

— Les nains sont une race secrète, expliqua Vieille Nuit avec un petit rire, surtout lorsqu'il est question d'un trésor. Garumn de Castelmithral était résolu à garder secret le lieu où il se trouvait, à l'abri de la cupidité du monde extérieur. Lui et Elmor de Calmepierre ont certainement conclu un accord rédigé avec des codes complexes et des noms inventés pour faire référence à ce qui les entourait. Tout ce qu'ils pouvaient pour égarer les mercenaires qui furetaient pour trouver la piste. Des noms qui apparaissent maintenant confusément dans les ouvrages de l'histoire des nains. De nombreux érudits ont probablement lu des choses sur Castelmithral. Mais la cité était désignée par un autre nom, si bien que les lecteurs supposaient qu'il s'agissait d'une autre des nombreuses patries des anciens nains désormais perdues. (Le héraut fit une pause afin de réfléchir à tout ce qui s'était passé.) Vous devriez partir immédiatement, conseilla-t-il. Portez le nain, s'il le faut, mais emmenez-le à Calmepierre avant que les effets de la potion se soient dissipés. En marchant dans ses souvenirs, Bruenor sera peut-être en mesure de revenir sur ses pas, où il se trouvait il y a deux cents ans, et de gravir les montagnes pour retrouver la vallée du Gardien, et la porte de Castelmithral.

Drizt étudia la carte et l'endroit que Vieille Nuit avait désigné comme étant Calmepierre.

— Retour vers l'ouest, marmonna-t-il en pensant aux conseils d'Alustriel. À peine deux jours de marche d'ici.

Wulfgar s'approcha pour examiner le parchemin et ajouta, d'une voix qui trahissait une certaine impatience, mais aussi une certaine tristesse :

— Notre quête touche à sa fin.

17

Le défi

Ils partirent sous le ciel étoilé et ne s'arrêtèrent pas avant que le ciel soit de nouveau étoilé. Bruenor n'avait pas besoin d'être soutenu. Bien au contraire. C'était le nain qui les poussait. Il était sorti de son délire et ses yeux étaient enfin rivés sur une voie concrète, vers le but qu'il cherchait depuis si longtemps. Il imposa le rythme le plus rapide qu'ils aient jamais adopté depuis leur départ de Valbise. Le regard vide et marchant tour à tour dans le passé et le présent, Bruenor semblait consumé par son obsession. Il rêvait de ce retour depuis près de deux cents ans, et ces derniers jours sur la route lui semblaient plus longs que les siècles qui les avaient précédés.

Les compagnons avaient apparemment vaincu leur ennemi le plus redoutable : le temps. Si les calculs qu'ils avaient faits au fort étaient justes, Castelmithral n'était plus qu'à quelques jours de marche, alors que la courte saison de l'été n'était qu'à moitié écoulée. Le temps n'étant plus un problème désormais, Drizzt, Wulfgar, et Régis avaient prévu d'adopter un rythme modéré en quittant le fort. Mais, lorsqu'il se réveilla et apprit ce qu'il avait découvert, Bruenor ne voulut entendre aucune objection. Personne ne discuta de toute façon, car, avec l'excitation, le tempérament déjà revêché de Bruenor n'avait fait qu'empirer.

— Bouge tes pieds ! ne cessait-il de dire à Régis avec hargne. (Les petites jambes du halfelin ne pouvaient pas égaler le rythme frénétique du nain.) T'aurais dû rester à Dix-Cités avec ton gros ventre !

Le nain s'absorbait ensuite en lui-même. Il marmonnait à

voix basse des paroles inintelligibles, se penchait encore plus sur ces pieds qui moulinaient à toute allure, et fonçait en avant, ne prêtant aucune attention aux remarques que Régis lui adressait ni aux observations de Wulfgar ou de Drizzt sur son comportement.

Ils se dirigèrent vers la Rauvin, afin de se guider sur son cours. Drizzt réussit à convaincre Bruenor de changer de direction et de se diriger vers le nord-ouest dès qu'ils purent voir les pics de la chaîne de montagne. Le drow n'avait aucune envie de croiser d'autres patrouilles de Nesme, convaincu que c'étaient les cris d'avertissement de cette cité qui avaient forcé Alustriel à lui refuser l'entrée à Lunargent.

Bruenor ne se détendit pas ce soir-là au camp, alors qu'ils avaient manifestement couvert plus de la moitié de la distance qui les séparait de Calmepierre. Il allait et venait en martelant le sol de son pas lourd comme un animal en cage en serrant et desserrant ses poings noueux et en marmonnant. Il revivait le jour funeste où son peuple avait été chassé de Castelmithral et ressassait la revanche qu'il prendrait lorsqu'il reviendrait enfin.

— C'est la potion ? demanda Wulfgar à Drizzt un peu plus tard dans la soirée tandis qu'ils observaient le nain depuis le camp.

— En partie, peut-être, répondit Drizzt, tout aussi inquiet pour son ami. La potion a forcé Bruenor à revivre l'expérience la plus douloureuse de sa longue vie. Et maintenant, les souvenirs de ce passé se fraient un chemin dans ses émotions, ils attisent vivement le désir de vengeance qui couve en lui depuis toutes ces années.

— Il a peur, nota Wulfgar.

Drizzt hocha la tête en signe d'assentiment.

— C'est la plus grande épreuve de sa vie. Toute son existence repose sur ce serment qu'il a fait de retrouver un jour Castelmithral.

— Il est trop dur, remarqua Wulfgar en regardant Régis qui s'était effondré, épuisé, dès la fin du souper. Le halfelin ne peut pas tenir le rythme.

— Nous avons moins d'un jour de marche devant nous, répliqua Drizzt. Régis survivra à ce voyage, comme nous tous.

Il donna une tape amicale sur l'épaule du barbare. Alors Wulfgar, pas complètement satisfait, mais résigné à l'idée qu'il ne pouvait pas faire fléchir le nain, s'éloigna pour essayer de trouver un peu de repos. Drizzt reporta son attention sur le nain qui allait et venait, et une expression d'inquiétude plus profonde qu'il avait bien voulu le révéler au jeune barbare s'inscrivit sur son visage d'ébène.

Drizzt n'était pas réellement inquiet pour Régis. Le halfelin trouvait toujours le moyen de surmonter les difficultés. Mais Bruenor... Il se souvenait des jours où le nain avait façonné *Crocs de l'égide*, le puissant marteau de guerre. L'arme avait été la plus belle création de Bruenor, dans une longue carrière d'artisan, une arme qui entrerait dans la légende. Bruenor ne pouvait pas espérer surpasser cet exploit, ni même l'égaliser. Et il n'avait plus jamais touché un marteau et une enclume.

Et maintenant le voyage à destination de Castelmithral était pour Bruenor l'objectif de toute une vie. Comme *Crocs de l'égide* avait été la plus belle réalisation de Bruenor, ce voyage serait son ascension la plus haute. Drizzt s'inquiétait pour une raison plus subtile, et en même temps plus dangereuse, que le succès ou l'échec de la quête ; les dangers de la route les affectaient tous autant et ils les avaient volontiers acceptés avant d'entreprendre le voyage. Que les anciens halls soient retrouvés ou pas, Bruenor serait parvenu au sommet de sa montagne. Son heure de gloire serait arrivée.

— Calme-toi, mon ami, dit Drizzt, en venant près de Bruenor.

— C'est ma patrie, elfe, riposta Bruenor, mais il retrouva un peu de son calme.

— Je comprends, dit Drizzt. Il semblerait en effet que nous soyons sur le point de retrouver Castelmithral, et cela pose une question à laquelle nous allons devoir bientôt répondre. (Bruenor le regarda, intrigué, même s'il savait où Drizzt voulait en venir.) Nous nous sommes pour l'instant préoccupés de retrouver Castelmithral et nous n'avons pas beaucoup parlé de ce que nous comptons faire une fois que ce serait fait.

— Au nom de tout ce qui est juste, je suis Roi du Hall, gronda Bruenor.

— Oui, dit le drow, mais qu'en est-il de la noirceur qui s'y cache peut-être encore ? Une force qui a chassé tout ton clan des mines. Nous sommes censés la vaincre à nous quatre ?

— Elle a peut-être abandonné le lieu, elfe, répliqua Bruenor d'un ton maussade. (Il refusait d'envisager le contraire.) Pour tout ce qu'on sait, les halls sont peut-être débarrassés d'elle.

— Peut-être. Mais qu'as-tu l'intention de faire si cette noirceur s'y trouve toujours ?

Bruenor réfléchit un moment.

— Un message sera envoyé au Valbise, répondit-il. Les miens nous rejoindront au printemps.

— À peine une centaine de guerriers, lui rappela Drizzt.

— Eh bien j'en appellerai alors à Adbar s'il en faut plus ! riposta Bruenor d'un ton cassant. Harbromm s'ra heureux de nous aider, contre la promesse d'un trésor.

Drizzt savait que Bruenor rechignerait à faire une telle promesse, mais il décida de mettre un terme à son flot de questions aussi dérangelantes que nécessaires.

— Dors bien, dit-il au nain. Tu trouveras les réponses en temps voulu.

Le rythme ne fut pas moins effréné le lendemain matin. Des montagnes les dominèrent bientôt tandis qu'ils cheminaient à vive allure. Et un nouveau changement se manifesta chez le nain. Il s'arrêta soudain, pris de vertige et luttant pour ne pas perdre l'équilibre. Wulfgar et Drizzt se précipitèrent vers lui et le retinrent.

— Qu'est-ce qui se passe ? demanda Drizzt.

— La Flèche des Nains, répondit Bruenor d'une voix désincarnée. Il désigna un rocher qui faisait saillie au pied de la montagne la plus proche.

— Tu reconnais l'endroit ?

Bruenor ne répondit pas. Il reprit sa marche, en chancelant, mais refusa toute aide. Ses amis haussèrent les épaules, impuissants, et lui emboîtèrent le pas.

Une heure plus tard, les structures étaient en vue. Comme

des châteaux de cartes géants, d'énormes blocs de pierre avaient été astucieusement assemblés pour former des habitations, et s'ils avaient été désertés depuis plus de cent ans, les saisons et le vent ne les avaient pas altérés. Seuls des nains pouvaient avoir imprimé une telle force à la roche, pouvaient avoir disposé les roches d'une manière si parfaite qu'elles puissent résister aussi longtemps que les montagnes, au-delà des générations et des légendes des bardes, de sorte qu'une race future puisse un jour s'émerveiller et admirer leur construction sans savoir qui avait bien pu les créer.

Bruenor se rappelait. Il erra dans le village comme il l'avait fait si longtemps auparavant, une larme au bord de son œil gris. Il tremblait, assailli par les souvenirs de la noirceur qui était tombée sur son clan.

Ses amis le laissèrent faire, ne voulant pas interrompre le flot d'émotions solennelles qui avait trouvé à se déverser, malgré l'épaisse carapace. Finalement, l'après-midi tirant à sa fin, Drizzt s'approcha de lui.

— Tu connais le chemin ? demanda-t-il.

Bruenor leva les yeux vers un défilé qui grimpait le long de la montagne la plus proche.

— Une demi-journée, déclara-t-il.

— On installe ici le camp ? demanda Drizzt.

— Ça me f'rait du bien, dit Bruenor. J'dois réfléchir à beaucoup de choses, elfe. Je n'vais pas oublier le chemin, t'inquiète pas. (Il plissa les yeux pour se concentrer sur le chemin qu'il avait emprunté pour s'enfuir le jour où la noirceur était tombée et il murmura :) Je n'oublierai plus jamais.

La hâte de Bruenor avait été providentielle, car Bok avait facilement suivi les traces du drow une fois sorti de Lunargent, et lui et son groupe avaient progressé très rapidement. Ils avaient contourné le fort – les sentinelles magiques de la tour ne les auraient pas laissé s'en approcher de toute façon – et couvert une distance considérable.

Non loin de là, dans un autre camp, Entreri, un sourire

mauvais sur les lèvres, avait les yeux rivés sur l'horizon et le point de lumière qu'il savait être le feu de camp de sa proie.

Catti-Brie le voyait aussi et savait que le lendemain serait le jour où elle allait devoir relever son plus grand défi. Elle avait passé l'essentiel de sa vie parmi les nains habitués aux combats, sous la tutelle de Bruenor en personne. Il lui avait enseigné la discipline et la confiance. Non pas une bravade de façade pour dissimuler les failles, mais une véritable confiance en elle et une capacité à évaluer ce qu'elle pouvait et ne pouvait pas accomplir. Si elle eut du mal à s'endormir ce soir-là, ce fut davantage à cause de son impatience de relever ce défi que par crainte d'échouer.

Ils levèrent le camp de bonne heure et parvinrent aux ruines au lever du soleil. Ils étaient aussi fébriles que Bruenor et ses compagnons. Toutefois, ils ne trouvèrent que les restes de leur camp.

— Une heure... deux peut-être, observa Entreri, se penchant pour sentir la chaleur des cendres.

— Bok a déjà trouvé la nouvelle piste, remarqua Sydney, et elle désigna le golem qui se dirigeait en direction des contreforts de la montagne la plus proche.

Un large sourire se dessina sur le visage d'Entreri. Il était galvanisé par l'excitation de la poursuite. Catti-Brie prêta peu d'attention à l'assassin, cependant. Elle était plus préoccupée par ce qu'elle lisait sur le visage de Jierdan.

Le soldat ne semblait pas sûr de lui. Il leur emboîta le pas dès que Sydney et Entreri suivirent Bok, mais avec réticence. La confrontation imminente ne le réjouissait manifestement pas comme Sydney et Entreri.

Catti-Brie était contente.

Ils foncèrent droit devant eux toute la matinée, évitant ravins et rochers, et choisissant le chemin qui grimpait à flanc de montagne. C'est alors que, pour la première fois depuis qu'il avait commencé sa poursuite plus de deux ans plus tôt, Entreri vit sa proie.

L'assassin venait de franchir un tertre jonché de roches et il ralentit l'allure afin de négocier une brutale déclivité dans un petit vallon envahi d'arbres, lorsque Bruenor et ses amis

surgirent de broussailles et traversèrent une pente escarpée loin devant eux. Entreri s'accroupit et fit signe aux autres de ralentir.

— Arrête le golem, dit-il à Sydney.

Bok avait déjà disparu dans le bosquet qui se trouvait en contrebas et il allait bientôt émerger bruyamment de l'autre côté, sur un autre tertre rocheux nu. Il risquait d'être repéré.

Sydney se précipita.

— Bok, reviens ! cria-t-elle aussi fort qu'elle l'osa, car si les compagnons étaient loin, les échos semblaient se répercuter à l'infini sur le versant de la montagne.

Entreri indiqua les points qui se déplaçaient sur le flanc de la montagne devant eux.

— Nous pouvons les rattraper avant qu'ils passent sur l'autre versant, dit-il à Sydney.

Il remonta pour rejoindre Jierdan et Catti-Brie et lia brutalement les mains de cette dernière dans son dos.

— Si tu cries, tu verras tes amis mourir, assura-il. Quant à ta propre mort, elle sera des plus désagréables.

Catti-Brie prit son air le plus effrayé. Elle était soulagée que la menace la laisse indifférente. Elle n'était plus dominée par la terreur qu'Entreri avait instillée en elle lorsqu'ils s'étaient affrontés la première fois à Dix-Cités. Elle avait réussi à se persuader, en luttant contre la répugnance instinctive que lui inspirait le tueur implacable, qu'il n'était après tout qu'un homme.

Entreri désigna la vallée profonde qui se trouvait en contrebas des compagnons.

— Je vais passer par le ravin, expliqua-t-il à Sydney, et établir le premier contact. Toi et le golem, continuez le long du sentier et bloquez-leur le passage par-derrrière.

— Et moi ? protesta Jierdan.

— Reste avec la fille ! ordonna Entreri du ton qu'il aurait utilisé pour s'adresser à un serviteur.

Il fit volte-face et se mit en marche, sourd à toute protestation.

Sydney ne se retourna même pas pour regarder Jierdan en attendant le retour de Bok. Elle n'avait pas de temps à perdre avec des querelles de ce genre et se disait que, si Jierdan n'était

pas capable de tenir tête à Entreri, il ne méritait pas qu'on se préoccupe de lui.

— Interviens maintenant, murmura Catti-Brie à Jierdan, pour toi, pas pour moi ! Il la regarda, plus intrigué qu'en colère, et ouvert à toutes les suggestions susceptibles de l'aider à se tirer du mauvais pas dans lequel il se trouvait.

» La magicienne n'a plus aucun respect pour toi, soldat, poursuit Catti-Brie. L'assassin t'a remplacé et elle va se rallier à lui et non à toi. C'est ta chance d'agir, la dernière que t'as si j crois c'que j'vois ! L'est temps de montrer à la magicienne de quoi t'es fait, soldat de Luskan !

Jierdan regarda autour de lui avec nervosité. En dépit de toutes les manipulations auxquelles il s'attendait venant de la femme, il savait pourtant qu'elle parlait avec la voix de la raison.

Son orgueil prit le dessus. Il se rua sur Catti-Brie et la frappa, la projetant à terre, puis il passa en courant devant Sydney, à la poursuite d'Entreri.

— Où vas-tu ? lui cria Sydney, mais les échanges stériles n'intéressaient plus Jierdan.

Surprise et troublée, Sydney se tourna pour voir ce que faisait la prisonnière. Catti-Brie avait prévu son mouvement et elle gémit et se roula sur la pierre dure, donnant l'impression d'avoir reçu un coup suffisamment brutal pour l'assommer ou presque, alors qu'en fait elle avait esquivé le poing de Jierdan qui l'avait à peine touchée. Elle était en pleine possession de ses moyens et ses mouvements étaient calculés. Elle essayait de se mettre dans une position qui lui permettrait de faire passer ses mains liées par-dessus ses jambes afin de les ramener devant elle.

Le numéro de Catti-Brie trompa assez Sydney pour que la magicienne reporte toute son attention sur la confrontation imminente entre les deux hommes. En entendant Jierdan s'approcher, Entreri lui fit vivement face, sa dague et son sabre dégainés.

— Je t'ai dit de rester avec la fille ! siffla-t-il.

— Je n'ai pas entrepris ce voyage pour être le gardien de ta prisonnière ! riposta Jierdan, son épée à la main.

Le sourire sarcastique se dessina de nouveau sur le visage

d'Entreri.

— Retourne là-bas, ordonna-t-il à Jierdan une dernière fois.

Mais il savait que le fier soldat ne tournerait pas les talons et il s'en réjouissait.

Jierdan fit un autre pas en avant.

Entreri frappa.

Jierdan était un combattant aguerri, vétéran de nombreux combats, et si Entreri pensait se débarrasser de lui avec un seul coup, il se trompait. Jierdan para et frappa à son tour.

Sydney avait redouté cette confrontation depuis qu'ils avaient quitté la Tour des Arcanes. Elle s'était rendu compte du mépris manifeste qu'Entreri affichait à l'égard de Jierdan et elle savait que le soldat était fier. Elle se fichait que l'un d'eux meure maintenant – elle soupçonnait que ce serait Jierdan -, mais elle ne pouvait pas tolérer qu'un tel incident mette sa mission en danger. Le drow une fois à sa merci, Entreri et Jierdan pourraient régler leurs comptes.

— Rejoins-les ! ordonna-t-elle au golem. Mets fin à ce combat !

Bok obéit et se précipita vers les combattants. Sydney secoua la tête, dégoûtée. Elle avait hâte qu'ils en finissent pour qu'ils reprennent la poursuite.

Ce qu'elle ne voyait pas, c'était Catti-Brie qui se dressait derrière elle.

Catti-Brie savait qu'elle n'avait qu'une seule chance. Elle avança à pas de loup et abattit ses mains liées sur la nuque de la magicienne. Sydney s'effondra sur la pierre dure. Alors Catti-Brie se mit à courir et se rua vers le bosquet, le cœur battant à toute allure. Il fallait qu'elle s'approche suffisamment de ses amis pour pouvoir leur crier un avertissement clair avant d'être rattrapée par ses ravisseurs.

Alors que Catti-Brie venait de s'enfoncer entre les arbres épais, elle entendit Sydney souffler :

— Bok !

Le golem fit immédiatement volte-face. Il était assez loin derrière Catti-Brie, mais il gagnait du terrain à chaque longue enjambée.

Même s'ils avaient pu la voir s'enfuir, Jierdan et Entreri

étaient trop pris dans leur propre bataille pour s'inquiéter d'elle.

— Tu ne m'insulteras plus ! s'écria Jierdan alors que leurs armes s'entrecroisaient.

— Oh mais si ! siffla Entreri. Il y a bien des manières de profaner un cadavre, imbécile, et sache que je m'y appliquerai sur chacun de tes os pourrissants.

Il accéléra le rythme, totalement concentré sur son ennemi. Ses lames dansèrent, portées par un élan meurtrier.

Jierdan ripostait hardiment, mais l'assassin consommé n'avait pas de mal à contrer toutes ses bottes avec d'adroites parades et de subtils changements de rythme. Le soldat eut bientôt épuisé son répertoire de feintes et de bottes, et il n'avait même pas été près de faire mouche. Il se fatiguerait avant Entreri... Il le voyait bien, même à ce stade précoce du combat.

Ils échangèrent plusieurs attaques. Les frappes d'Entreri étaient de plus en plus rapides, tandis que les coups à deux mains de Jierdan faiblissaient de plus en plus. Le soldat avait espéré que Sydney serait intervenu à ce moment du combat. Il regarda autour de lui, désespéré. Puis il vit Sydney, étendue, face contre terre.

Une échappatoire honorable, pensa-t-il, plus inquiet pour lui-même toutefois.

— La magicienne, cria-t-il à Entreri. Nous devons lui venir en aide !

Entreri fit la sourde oreille.

— Et la fille ! hurla Jierdan en espérant piquer l'intérêt de l'assassin. (Il essaya d'interrompre le combat : sauta en arrière pour s'éloigner d'Entreri et baissa son épée.) Nous continuerons plus tard, déclara-t-il d'un ton menaçant, même s'il n'avait nullement l'intention d'engager de nouveau l'assassin dans un combat loyal.

Entreri ne répondit pas, mais baissa ses lames.

Jierdan, toujours honorable, se retourna pour aller s'occuper de Sydney.

Une dague sertie de gemmes se planta dans son dos en sifflant.

Catti-Brie avançait péniblement, incapable de garder l'équilibre avec les mains liées. Elle dérapait sur les pierres et tomba plus d'une fois. Agile comme un chat, elle se relevait vite.

Mais Bok était le plus rapide.

Catti-Brie tomba de nouveau et roula par-dessus une crête rocheuse tranchante. Elle s'engagea sur une pente dangereuse de roches glissantes, entendit le pas lourd du golem derrière elle et comprit qu'il était impossible de semer la créature. Elle n'avait pourtant pas le choix. La sueur qui la couvrait brûlait une multitude d'égratignures et lui piquait les yeux, et elle avait perdu tout espoir. Elle continua à courir pourtant, refusant d'accepter la fin inéluctable.

Luttant contre le désespoir et la terreur, elle trouva la force de réfléchir. La pente continuait pendant encore cinq mètres, tout près d'elle se trouvait la souche mince et pourrissante d'un arbre mort depuis longtemps. Un plan lui vint alors à l'esprit, un plan de la dernière chance, mais qui portait suffisamment d'espoir pour lui donner la force de le tenter. Elle s'arrêta un moment pour examiner la structure des racines de la souche en décomposition et pour jauger l'effet que pourrait avoir son déracinement sur les pierres.

Elle remonta la pente sur quelques mètres et attendit, en position accroupie, prête à tenter un impossible bond. Bok dépassa la crête et fonça sur elle, les roches roulant sous les pas lourds de ses pieds bottés. Il était juste derrière elle et tendait ses bras affreux pour la saisir.

C'est alors que Catti-Brie sauta.

Elle accrocha la corde qui lui liait les mains à la souche en volant au-dessus d'elle, se jetant de tout son poids sur les racines pour les arracher.

Bok la poursuivit, incapable de comprendre ses intentions. Alors même que la souche basculait et que le réseau de racines mortes s'arrachait du sol, le golem ne voyait toujours pas le danger. Les roches branlantes bougèrent et commencèrent leur descente, Bok garda les yeux rivés sur une seule chose : sa proie.

Catti-Brie rebondit, à l'écart de l'éboulis de rochers. Elle n'essaya pas de se lever, elle continua à rouler et tomber malgré la douleur afin de mettre toute la distance qu'elle pouvait entre

elle et la pente qui s'effondrait. Ses efforts l'amènèrent sur le tronc épais d'un chêne et elle roula derrière, se retournant afin de regarder la pente.

Juste à temps pour voir le golem englouti sous une tonne de roches.

18

Le secret de la vallée du Gardien

— La vallée du Gardien, déclara solennellement Bruenor.

Les compagnons se tenaient sur une haute saillie rocheuse et regardaient le fond accidenté d'une gorge profonde et rocailleuse situé des centaines de mètres en contrebas.

— Comment allons-nous descendre ? demanda Régis avec effarement, car chaque versant tombait à pic, comme si le canyon avait été taillé directement dans la pierre.

Il y avait une voie qui permettait de descendre, bien sûr, et Bruenor, toujours habité par les souvenirs de sa jeunesse, la connaissait bien. Il guida ses amis jusqu'à la périphérie est de la gorge et regarda vers l'ouest, en direction des pics des trois montagnes les plus proches.

— Tu te tiens sur Quatre Pics, expliqua-t-il, nommée pour sa situation à côté des trois autres pics. « Trois pics qui n'en font qu'un », récita le nain, un vers d'une très vieille et plus longue chanson que tous les jeunes nains de Castelmithral apprenaient avant d'être assez âgés pour s'aventurer hors des mines.

Trois pics qui n'en font qu'un

Derrière toi, le soleil du matin.

Bruenor se déplaça de-ci de-là pour trouver la ligne exacte des trois montagnes à l'ouest, puis avança doucement tout près du bord du défilé et regarda en bas.

— On est arrivés à l'entrée du Val, déclara-t-il calmement, mais son cœur battait la chamade.

Les trois autres s'avancèrent pour le rejoindre. Ils virent une

marche sculptée dans la pierre, juste au-dessus du bord, la première d'une longue volée qui descendait la face de la falaise, et parfaitement camouflée par la coloration de la pierre, de telle sorte que la construction tout entière était pratiquement invisible, quel que soit l'angle d'où on la regardait.

Régis tomba presque en pâmoison lorsqu'il regarda, pas loin d'être terrassé à l'idée de descendre sur des centaines de mètres un étroit escalier dénué de toute rampe.

— Nous allons nous rompre le cou ! glapit-il en reculant.

Mais une fois encore, Bruenor ne demandait l'opinion de personne et n'était pas disposé à écouter les protestations. Il se mit à descendre, et Drizzt et Wulfgar lui emboîtèrent le pas, ne laissant pas à Régis d'autre choix que de les suivre à son tour. Ils comprenaient toutefois son désarroi et l'aidèrent du mieux qu'ils purent, Wulfgar le prit même dans ses bras lorsque le vent commença à souffler fort.

La descente fut lente et laborieuse, même avec Bruenor en tête, et des heures semblèrent s'être écoulées avant que la pierre qui tapissait le fond du canyon se rapproche.

— *Cinq cents à gauche, puis cent encore*, chantonna Bruenor lorsqu'ils parvinrent enfin en bas.

Le nain longea la paroi en direction du sud, comptant ses pas et guidant les autres, passant devant des piliers de pierre imposants, magnifiques monolithes venus du fond des âges qui, vus d'en haut, ressemblaient à de simples amas de gravats. Même Bruenor, dont le peuple avait vécu ici pendant de nombreux siècles, ne connaissait aucune légende racontant la création ou la signification des monolithes. Mais quelle qu'en soit la raison, ils se dressaient depuis d'innombrables siècles au fond du canyon, sentinelles imposantes, séculaires avant même l'arrivée des nains, jetant des ombres menaçantes et rabaissant les simples mortels qui avaient jamais foulé ce sol.

Le vent, en passant entre eux, semblait pousser un cri étrange et plaintif. Et ces colonnes conféraient à tout le fond du canyon une aura surnaturelle, intemporelle, comme celle du fort du Héraut, et rappelaient leur mortalité à ceux qui les contemplaient, comme si les monolithes, du haut de leur éternelle présence, se moquaient des simples mortels.

Bruenor, indifférent aux tours, finit de compter ses pas.

*Cinq cents à gauche, puis cent encore,
les contours cachés de la porte dérobée.*

Il observa la paroi qui se dressait à côté de lui, l'inspectant afin d'y repérer des marques qui indiqueraient l'entrée des halls.

Drizzt fit lui aussi courir ses mains sensibles sur la pierre lisse.

— Tu es sûr ? demanda-t-il au nain après de longues minutes de recherche, car il n'avait senti aucune aspérité.

— Oui, j'suis sûr ! déclara Bruenor. Mon peuple était astucieux dans ses travaux et j'pense que la porte est trop bien dissimulée et qu'il n'est pas facile de la trouver.

Régis s'approcha pour les aider, tandis que Wulfgar, mal à l'aise dans l'ombre des monolithes, montait la garde.

Quelques secondes plus tard, le barbare remarqua un mouvement venu de l'endroit d'où ils étaient arrivés, près de l'escalier de pierre. Il se baissa, se mit en position de défense, et serra *Crocs de l'égide* comme jamais auparavant.

— Des visiteurs, murmura-t-il à ses amis.

Le sifflement de son chuchotement résonna, comme si les monolithes se gaussaient de sa discrétion.

Drizzt bondit vers la colonne la plus proche et entreprit de la contourner, en suivant le regard de Wulfgar toujours rivé sur l'endroit où il avait perçu un mouvement. Irrité de l'interruption, Bruenor tira une petite hache de sa ceinture et se tint aux côtés du barbare. Régis était derrière eux.

Puis ils entendirent Drizzt s'exclamer :

— Catti-Brie !

Ils furent trop soulagés et ravis pour se demander ce qui avait bien pu conduire leur amie jusqu'ici depuis Dix-Cités, ou comment elle avait bien pu les retrouver.

Leurs sourires disparurent lorsqu'ils la virent. Elle était couverte de bleus, ensanglantée et titubait vers eux. Ils se précipitèrent à sa rencontre, mais le drow, soupçonnant qu'elle était poursuivie, se glissa parmi les monolithes et fit le guet.

— Qu'est-c'qui t'amène ? s'exclama Bruenor en agrippant Catti-Brie et en la serrant contre lui. Et qui t'a fait du mal ? J'vais lui tordre le cou !

— Et il tâtera de mon marteau ! ajouta Wulfgar, enragé à l'idée que quelqu'un ait pu frapper Catti-Brie.

Régis se fit encore plus petit. Il commençait à soupçonner ce qui s'était passé.

— Gardefeu Mallot et Grollo sont morts, dit Catti-Brie à Bruenor.

— Sur la route, avec toi ? Mais, pourquoi ? demanda le nain.

— Non, à Dix-Cités, répondit Catti-Brie. Un homme, un tueur, y était, à la r'cherche de Régis. J'suis partie à sa poursuite, essayant d'vous r'trouver et d'vous avertir, mais il m'a capturée et m'a entraînée avec lui.

Bruenor jeta un regard furieux au halfelin qui se tenait encore plus loin et baissait la tête.

— J'savais que t'étais dans une situation périlleuse quand t'as couru derrière nous en quittant les Cités ! maugréa-t-il. C'est quoi, alors ? Et plus d'contes à dormir debout !

— Il s'appelle Entreri, admit Régis. Artémis Entreri. Il vient de Portcalim, de Pacha Amas. (Régis sortit le pendentif en rubis.) Pour ça.

— Mais il n'est pas seul, ajouta Catti-Brie. Des mages de Luskan recherchent Drizzt.

— Pour quelle raison ? lança Drizzt depuis son poste de guet dans l'ombre des monolithes.

Catti-Brie haussa les épaules.

— Y font attention à ne rien dire, mais j'pense qu'y sont en quête de réponses concernant Akar Kessell.

Drizzt comprit tout de suite. Ils étaient à la recherche de l'Éclat de cristal, la puissante relique qui avait été ensevelie dans l'avalanche sur le Cairn de Kelvin.

— Combien ? demanda Wulfgar. Et à quelle distance ?

— Ils étaient trois, répondit Catti-Brie. L'assassin, une magicienne, et un soldat de Luskan. Ils avaient un monstre avec eux. Un « golem » qu'ils disaient, mais j'n'en ai jamais vu un de cette sorte.

— Un golem, répéta doucement Drizzt.

Il avait vu bon nombre de telles créatures dans la cité de l'Outreterre des elfes noirs. Des monstres très puissants et dont la loyauté envers leurs créateurs était absolue. Ces individus

devaient être de redoutables adversaires, en effet, s'ils en avaient un avec eux.

— Mais la créature est morte, poursuivit Catti-Brie. Il m'a poursuivie et m'aurait rattrapée, pas de doute, mais j'ai joué un tour et lui ai fait dégringoler une montagne de roches sur la tête !

Bruenor la serra de nouveau contre lui.

— Bon travail, ma p'tite ! murmura-t-il.

— Et la dernière fois qu'j'ai vu le soldat et l'assassin, ils étaient engagés dans un combat terrible, continua Catti-Brie. L'un d'eux est mort, j'pense, et sûrement le soldat. C'est dommage, car c'était pas un mauvais bougre.

— Il aurait eu affaire à ma lame pour avoir aidé les chiens ! riposta Bruenor. Mais assez bavardé, on aura l'temps de l'faire plus tard. T'es au hall, fillette, tu l'savais, ça ? Tu vas pouvoir voir de tes yeux les splendeurs dont j'te parle depuis toutes ces années ! Alors viens et repose-toi un peu.

Il se retourna pour demander à Wulfgar de veiller sur elle, mais remarqua Régis à la place. Le halfelin avait l'air désespéré. Il gardait la tête baissée et se demandait s'il n'avait pas poussé ses amis trop loin cette fois-ci.

— Ne crains rien, mon ami, lui dit Wulfgar en remarquant lui aussi la détresse de Régis. C'est ton instinct de survie qui a guidé tes actes. Il n'y a pas de honte à avoir. Mais tu aurais dû nous dire que nous courions un danger !

— Ah, relève la tête, Ventre-à-Pattes ! dit Bruenor sèchement. On s'attendait pas à autre chose de toi, filou que t'es, t' imagine pas qu'on soit étonnés ! (La rage de Bruenor qui le brûlait de l'intérieur, nourrie de sa propre volonté, s'amplifia soudain alors qu'il fustigeait le halfelin.) Comment as-tu pu oser nous jouer un tour pareil ? rugit-il en écartant Catti-Brie et en faisant un pas en avant. Et alors que j'avais l'espoir de r'trouver ma patrie !

Wulfgar ne perdit pas de temps pour s'interposer, même s'il était réellement stupéfait du soudain changement chez le nain. Il n'avait jamais vu Bruenor sous l'emprise d'une telle émotion. Catti-Brie, elle aussi, l'observait, ébahie.

— C'était pas d'la faute du halfelin, dit-elle. Et les mages

s'raient venus de toute façon !

Drizzt revint vers eux à ce moment-là.

— Personne n'est encore arrivé à l'escalier, dit-il. Mais lorsqu'il se tourna vers eux, il se rendit compte que ses paroles n'avaient pas été entendues.

Un long et pesant silence se prolongea, puis Wulfgar réagit.

— Nous n'avons pas fait tout ce voyage et traversé toutes ses épreuves pour nous disputer et batailler entre nous ! dit-il à Bruenor.

Bruenor le regarda sans le voir ne sachant pas comment se comporter face à la réaction de Wulfgar qui ne lui tenait d'ordinaire jamais tête.

— Pouah ! dit finalement le nain en levant les mains pour exprimer sa frustration. Le bouffon d'halfelin va causer not'perte... mais pas besoin de nous en faire ! grommela-t-il d'un ton sarcastique, retournant vers la paroi pour chercher la porte.

Drizzt regarda le nain maussade avec curiosité, mais c'est Régis qui l'inquiétait le plus. Le halfelin, consterné, s'était assis et semblait avoir perdu tout désir de continuer.

— Courage, lui dit Drizzt. La colère de Bruenor passera. L'essence de ses rêves est devant lui.

— Et pour ce qui est de l'assassin qui veut ta tête, dit Wulfgar en rejoignant les deux amis, il ne sera pas déçu de l'accueil qu'on va lui faire lorsqu'il arrivera, s'il arrive un jour. (Wulfgar caressa la tête de son marteau.) Nous pourrions peut-être lui faire changer d'avis quant à cette traque !

— Si nous pouvons entrer dans les mines, ils perdront peut-être notre trace, dit Drizzt à Bruenor pour essayer d'apaiser la colère du nain.

— Y vont pas arriver à l'escalier, ajouta Catti-Brie. J'ai eu du mal à l'trouver, même en vous voyant le descendre !

— Je préférerais me mesurer à eux maintenant ! déclara Wulfgar. Ils ont beaucoup de choses à expliquer et ils n'échapperont pas à mon châtiment pour la manière dont ils ont traité Catti-Brie !

— Méfie-toi de l'assassin, l'avertit Catti-Brie. Ses lames portent la mort, faut pas s'faire d'illusions !

— Et un magicien peut être un ennemi redoutable, ajouta Drizzt. Une tâche plus importante nous attend : nous n'avons pas besoin de nous engager dans des combats que nous pouvons éviter !

— Pas question d'attendre ! dit Bruenor, en prévenant ainsi toute protestation du grand barbare. Castelmithral est devant nous et j'ai l'intention d'y entrer ! Qu'ils nous suivent, s'ils en ont l'audace ! (Il se retourna vers la paroi pour continuer à chercher la porte, et demanda à Drizzt de l'aider.) Fais le guet, garçon, ordonna-t-il à Wulfgar. Et veille sur ma fillette.

— Un mot pour l'ouvrir, peut-être ? demanda Drizzt lorsqu'il fut de nouveau seul avec Bruenor devant la paroi nue.

— Ouais, dit Bruenor, y a bien un mot. Mais la magie qui y est liée disparaît après un certain temps, et il faut choisir un autre mot. Personne n'était là pour le faire !

— Essaie l'ancien mot, alors.

— J'l'ai fait, elfe, une dizaine de fois quand on venait d'arriver. (Il frappa la pierre du poing.) Y a un autre moyen, j'le sais, maugréa-t-il, furieux.

— Tu vas t'en souvenir, lui assura Drizzt.

Et ils continuèrent à inspecter la paroi.

Mais même l'entêtement d'un nain ne paie pas toujours. La nuit tomba et les amis étaient assis dans le noir. Ils n'avaient pas trouvé l'entrée et n'osaient pas allumer de feu par crainte d'alerter leurs poursuivants. Parmi toutes les épreuves qu'ils avaient traversées sur la route, l'attente alors qu'il touchait au but était peut-être la plus difficile. Bruenor commença à douter de lui-même, se demandant si la porte était même bien là. Il récita encore et encore le poème qu'il avait appris étant enfant, à Castelmithral, et cherchait des indices qui auraient pu lui échapper.

Les autres dormirent d'un sommeil agité, surtout Catti-Brie, qui savait que la mort silencieuse de la lame d'un assassin les guettait. Ils n'auraient pas pu dormir du tout s'ils n'avaient pas su que les yeux alertes et vigilants d'un elfe drow veillaient sur eux.

Quelques kilomètres derrière eux, un camp similaire avait été installé. Entreri était immobile, il scrutait les chemins des montagnes de l'est à la recherche de signes d'un feu de camp. Mais il doutait que les amis soient suffisamment inconscients pour en allumer un si Catti-Brie les avait retrouvés et avertis. Derrière lui, Sydney reposait, enveloppée dans une couverture posée sur la pierre froide, elle récupérait du coup assenée par Catti-Brie.

L'assassin avait pensé à l'abandonner – il l'aurait normalement fait sans la moindre hésitation -, mais Entreri avait besoin d'un peu de temps pour réfléchir et déterminer quelle était la meilleure marche à suivre.

L'aube se leva et le trouva toujours immobile, méditant. Derrière lui, la magicienne se réveilla.

— Jierdan ? appela-t-elle, hébétée. Entreri se retourna et se pencha sur elle.

— Où est Jierdan ? demanda-t-elle.

— Mort, répondit Entreri, sans aucune trace de remords dans la voix. Et le golem aussi.

— Bok ? dit Sydney avec horreur.

— Une montagne est tombée sur lui, répliqua Entreri.

— Et la fille ?

— Partie. (Entreri regarda vers l'est.) Une fois que je me serai occupée de toi, je vais partir, dit-il. Notre poursuite est finie.

— Ils sont proches, riposta Sydney. Tu vas renoncer à retrouver ta proie ?

Entreri sourit méchamment.

— Le halfelin sera à moi, dit-il tranquillement. (Et Sydney ne douta pas de sa détermination.) Mais notre groupe est dissous. Je vais reprendre ma propre chasse, et toi la tienne. Je t'avertis, si tu prends ce qui m'appartient, tu deviendras ma prochaine proie.

Sydney médita ces paroles.

— Où Bok est-il tombé ? demanda-t-elle soudain.

Entreri regarda le long d'un chemin vers l'est.

— Dans un Val, après le bosquet.

— Emmène-moi là-bas, insista Sydney. Il y a quelque chose

que je dois faire.

Entreri l'aida à se mettre debout et la guida le long du chemin, se disant qu'ils se quitteraient une fois qu'elle aurait fait ce qu'il lui restait à faire. Il en était venu à respecter la jeune magicienne et son sens du devoir, et il était sûr qu'elle ne le trahirait pas. Sydney n'était pas un magicien ni un adversaire à sa mesure et ils savaient tous les deux que le respect qu'elle lui inspirait ne retiendrait pas sa lame si elle se mettait en travers de son chemin.

Sydney observa la pente rocheuse pendant un moment, puis se tourna vers Entreri, un sourire entendu sur le visage.

— Tu dis que notre association est finie, mais tu te trompes. Nous pourrions encore être utiles l'un à l'autre, assassin.

— Nous ?

Sydney se tourna vers la pente.

— Bok, cria-t-elle et elle garda les yeux rivés sur la pente.

Une expression étonnée apparut sur le visage d'Entreri. Il se mit lui aussi à inspecter les pierres, mais ne discerna aucun mouvement.

— Bok ! appela de nouveau Sydney, et cette fois il y eut vraiment un signe d'activité.

Un grondement s'amplifia sous les rochers, puis l'un d'eux s'ébranla et s'éleva : le golem se tenait debout dessous et s'étirait. Meurtri et tordu, mais ne ressentant apparemment aucune douleur, Bok jeta l'énorme pierre sur le côté et s'approcha de sa maîtresse.

— Il n'est pas si facile de détruire un golem, expliqua Sydney en se réjouissant de l'expression stupéfaite qui se lisait sur le visage habituellement impassible d'Entreri. Bok a encore du chemin à faire, un chemin qu'il ne va pas abandonner si vite.

— Un chemin qui va nous conduire de nouveau au drow, dit Entreri en riant. Viens, ma compagne de route, dit-il à Sydney, reprenons la poursuite.

Lorsque l'aube se leva, les compagnons n'avaient toujours pas trouvé d'indices. Bruenor était debout devant la paroi. Il

psalmodiait à voix haute des incantations mystérieuses, la plupart n'ayant rien à voir avec un sésame.

Wulfgar adopta une autre tactique. Partant de l'idée qu'un écho creux l'aiderait à s'assurer qu'ils étaient au bon endroit, il se déplaça le long de la paroi en pressant l'oreille contre la pierre, et en donnant de petits coups avec *Crocs de l'égide*. Le marteau tinta au contact de la pierre solide, chantant, comme un hommage à la perfection de son façonnage.

Un des coups légers n'atteignit pas son but. Wulfgar frappa de la tête de son marteau, mais au moment de toucher la pierre, il fut arrêté par un voile de lumière bleue. Wulfgar sauta en arrière, surpris. Des ondulations apparurent dans la pierre, les contours d'une porte. La roche continua à bouger et à glisser vers l'intérieur, et elle glissa bientôt sur le côté, dégageant une partie de la paroi, révélant le hall d'entrée qui menait à la patrie des nains. Un souffle d'air, enfermé depuis des siècles et emportant avec lui les senteurs d'époques révolues, les frôla en s'échappant.

— Une arme magique ! s'écria Bruenor. Le seul objet que mon peuple puisse accepter dans les mines !

— Lorsque des visiteurs venaient, ils entraient en tapant la porte avec une arme magique ? demanda Drizzt.

Le nain hocha la tête en signe d'acquiescement, bien que son attention soit désormais entièrement tournée vers l'obscurité devant eux. La chambre qui se trouvait directement devant eux n'était pas éclairée si ce n'est par la lumière du jour qui entrait par la porte ouverte, mais tout le long d'un corridor qui partait derrière l'entrée, ils pouvaient voir le tremblement de torches.

— Quelqu'un est là, dit Régis.

— Non, répliqua Bruenor. (De nombreuses images de Castelmithral oubliées depuis longtemps lui revenaient à la mémoire.) Les torches ne s'éteignent jamais, elles brûlent pendant toute la durée de la vie d'un nain et plus longtemps encore.

Il franchit le seuil et donna un coup de pied dans la poussière qui s'était déposée et n'avait pas été touchée depuis deux cents ans.

Ses amis le laissèrent se recueillir un moment, puis le

rejoignirent avec solennité. La chambre était jonchée des restes de nombreux nains. Une bataille avait eu lieu ici, la bataille finale du clan de Bruenor avant qu'ils aient été chassés de leur patrie.

— J'en crois pas mes yeux, les histoires sont vraies, marmonna le nain. (Il se tourna vers ses amis pour leur donner une explication.) Les rumeurs qui sont parvenues à Calmepierre une fois que les plus jeunes nains et moi y étions arrivés parlaient d'une grande bataille dans le hall d'entrée. Certains y retournèrent pour voir si elles étaient fondées, mais ils ne revinrent jamais.

Bruenor s'interrompit et les compagnons inspectèrent les lieux. Des squelettes de la taille de nains gisaient partout, dans la position et à l'endroit où ils étaient tombés. Des armures en mithral, ternies par la poussière mais sans rouille, et qui brillaient de nouveau dès qu'on les essuyait, désignaient clairement les morts du clan Marteaudeguerre. D'autres squelettes similaires dans des cottes de mailles d'une facture étrange étaient entremêlés avec ces morts, comme si le combat avait opposé des nains les uns contre les autres. C'était une énigme qui dépassait les habitants de la surface, mais Drizzt Do'Urden comprenait. Dans la cité des elfes noirs, il avait croisé des duergars, les nains gris malveillants, en tant qu'alliés. Un duergar était l'équivalent, chez les nains, d'un drow, et parce que leurs cousins qui vivaient à la surface fouillaient parfois profondément la terre, et dans le territoire qu'ils revendiquaient comme étant le leur, la haine entre les races naines était encore plus intense que l'affrontement entre les races d'elfes. Les squelettes de duergars en disaient long à Drizzt et à Bruenor, qui reconnaissait lui aussi l'étrange armure, et qui comprenait pour la première fois ce qui avait chassé les siens de Castelmithral. Si les nains gris étaient toujours dans les mines, Drizzt le savait, il serait très difficile pour Bruenor de se réapproprier l'endroit.

La porte magique se referma derrière eux, assombrissant encore la chambre. Catti-Brie et Wulfgar se rapprochèrent l'un de l'autre par mesure de prudence, car ils ne voyaient pas bien dans la pénombre, mais Régis courut à droite et à gauche, à la

recherche de gemmes et d'autres trésors qu'un squelette de nain était susceptible de posséder.

Bruenor avait lui aussi remarqué quelque chose d'intéressant. Il s'approcha de deux squelettes étendus dos à dos. Un amas de nains gris était tombé autour d'eux et c'est ce qui révéla à Bruenor l'identité des deux guerriers avant de voir le blason de la chope mousseuse sur leurs boucliers.

Drizzt s'approcha et se tint derrière lui, mais à une distance respectable.

— Bangor, mon père, expliqua Bruenor. Et Garumn, le père de mon père, le roi de Castelmithral. Pour sûr, ils en ont abattu avant de tomber eux-mêmes !

— Aussi puissants que leur successeur, remarqua Drizzt.

Bruenor accepta silencieusement le compliment et se pencha pour épousseter le casque de Garumn.

— Garumn porte encore l'armure et les armes de Bruenor, le héros de mon clan, en l'honneur de qui je porte le nom. J pense qu'ils ont maudit ce lieu en mourant, dit-il, car les gris ne sont pas revenus le piller.

Drizzt était d'accord avec l'explication, conscient de la puissance de la malédiction d'un roi lorsque sa patrie est tombée.

Bruenor souleva avec révérence les restes de Garumn et les porta dans une chambre qui s'ouvrait sur un côté. Drizzt ne le suivit pas. Il respectait le besoin de solitude de son ami. Il revint vers Catti-Brie et Wulfgar pour les informer de l'importance de la scène qui se déroulait autour d'eux.

Ils attendirent patiemment pendant de nombreuses minutes en imaginant le déroulement de la bataille épique et en entendant en imagination les bruits des haches sur les boucliers, et les vaillants cris de guerre du clan Marteaudeguerre.

Puis Bruenor revint. Et même les images fortes que les compagnons avaient imaginées ne pouvaient approcher de ce qu'ils virent devant eux. Régis laissa tomber les quelques colifichets qu'il avait trouvés, complètement stupéfait, et craignant qu'un fantôme soit revenu du passé pour le contrarier.

Le bouclier cabossé de Bruenor avait été mis de côté. Le casque bosselé et qui n'avait plus qu'une corne était fixé à son sac à dos. Il portait l'armure du héros de son clan, en mithral étincelant. Le blason de la chope était frappé sur le bouclier en or massif, et le casque était bordé d'un millier de pierres précieuses scintillantes.

— Par ce que j'ai vu de mes yeux vu, je proclame que les légendes sont vraies, cria-t-il résolument en brandissant la hache en mithral au-dessus de sa tête. Garumn est mort et mon père aussi. Je revendique donc mon titre : Huitième Roi de Castelmithral !

19

Ombres

— Le Défilé de Garumn, dit Bruenor en traçant une ligne sur la carte grossière qu'il avait dessinée par terre.

Si les effets de la potion d'Alustriel s'étaient dissipés, le simple fait de fouler le sol de la patrie de son enfance avait ravivé chez le nain une foule de souvenirs. Il ne savait pas exactement où se trouvait chaque hall, mais il avait une idée globale de l'organisation générale du lieu. Ses amis, serrés les uns contre les autres autour de lui, s'efforçaient de distinguer le dessin à la lueur tremblotante de la torche que Wulfgar avait apportée du corridor.

— On peut sortir de l'autre côté, poursuivit Bruenor. Il y a une porte au-delà du pont qui s'ouvre d'un seul côté et qui permet seulement de sortir.

— Sortir ? demanda Wulfgar.

— Notre but était de retrouver Castelmithral, répondit Drizzt en utilisant le même argument que celui auquel il avait recouru pour parler à Bruenor avant cette réunion. Si les forces qui ont vaincu le clan Marteaudeguerre résident toujours ici, nous ne saurions reprendre Castelmithral, nous sommes trop peu nombreux, la tâche sera impossible. Nous devons veiller à ce que le secret de l'emplacement du hall ne disparaisse pas ici avec nous.

— J'veux découvrir ce qu'on aura à affronter, ajouta Bruenor. On va peut-être ressortir par la porte par laquelle on est entrés ; elle s'ouvrira facilement de l'intérieur. Mon idée est de traverser le niveau supérieur et de faire une reconnaissance des lieux. J'ai

b'soin d'savoir ce qu'y reste avant de faire appel aux miens dans le Val, et à d'autres s'il le faut.

Il jeta à Drizzt un regard sarcastique.

Drizzt soupçonnait que Bruenor avait d'autres choses en tête qu'une simple reconnaissance des lieux, mais il n'insista pas, estimant qu'il avait fait comprendre son point de vue au nain, et que la présence inattendue de Catti-Brie tempèrerait un peu les ardeurs de son ami.

— Tu reviendras alors, hasarda Wulfgar.

— Avec une armée sur mes talons ! gronda Bruenor. Il regarda Catti-Brie et la flamme qui dansait dans ses yeux sombres vacilla un peu.

Elle réagit immédiatement :

— N'hésite pas pour moi ! le morigéna-t-elle. Je m'suis battue à tes côtés, et j'n'ai pas battu en retraite ! Je n'voulais pas faire ce voyage, mais il est venu à moi et maintenant, j'suis avec toi jusqu'à la fin !

Après les nombreuses années qu'il avait passées à entraîner la jeune fille, Bruenor ne pouvait pas s'opposer maintenant à sa décision de suivre avec eux la voie qu'ils avaient choisie. Il regarda les squelettes qui jonchaient la pièce.

— Arme-toi alors, revêts une armure, et partons... Si on est tous d'accord ?

— C'est toi qui décides de la voie à suivre, dit Drizzt. Car c'est ta quête. Nous marchons à tes côtés, mais nous ne te dictons pas la marche à suivre.

Bruenor sourit à l'ironie de cette déclaration. Il remarqua une petite lueur dans les yeux du drow, une trace de l'étincelle qui y dansait toujours. Peut-être que le goût de Drizzt pour l'aventure ne s'était pas complètement éteint.

— Je viens, dit Wulfgar. Je n'ai pas parcouru tous ces kilomètres pour rentrer au bercail une fois la porte trouvée !

Régis ne dit rien. Il savait qu'il était gagné par leur enthousiasme, quels que soient ses sentiments. Il tapota la petite sacoche qu'il portait à la ceinture, remplie des colifichets qu'il venait de trouver, et pensa à tout ce qu'il allait peut-être bientôt découvrir si ces halls étaient vraiment aussi resplendissants que Bruenor l'avait toujours dit. Il pensait en

tout cas qu'il préférerait traverser les Neuf Enfers en compagnie de ses valeureux amis plutôt que de ressortir et d'affronter seul Artémis Entreri.

Dès que Catti-Brie fut équipée, Bruenor prit la tête du cortège. Il marchait fièrement, portant l'armure brillante de son grand-père, la hache en mithral se balançant à ses côtés, et la couronne du roi sur la tête.

— En route pour le Défilé de Garumn ! s'exclamat-il alors qu'ils se mettaient en marche pour quitter l'antichambre. De là-bas, on prendra la décision de sortir ou d'explorer un peu plus. Oh, les splendeurs qui nous attendent, mes amis ! Priez que j'puisse vous les montrer cette fois-ci !

Wulfgar marchait à côté de lui, *Crocs de l'égide* dans une main et une torche dans l'autre. Il avait toujours la même expression sinistre, mais décidée cependant. Catti-Brie et Régis suivaient, moins pressés, plus hésitants, mais acceptant la voie empruntée, sachant qu'il n'y avait pas d'autre choix, et déterminés à faire bonne figure.

Drizt longeait les parois du passage, les devançant parfois, les suivant d'autres fois, rarement vu et jamais entendu, sa présence réconfortante leur permettant toutefois à tous d'avancer avec plus de confiance.

Les couloirs n'étaient pas lisses et égaux comme l'étaient habituellement les constructions des nains. Des alcôves avaient été creusées de part et d'autre à intervalles réguliers, certaines ne faisant que quelques centimètres de profondeur, d'autres se prolongeant dans l'obscurité pour rejoindre tout un réseau de corridors. Les parois qu'ils longeaient s'effritaient par endroits et le relief accidenté accentuait les ombres projetées par les torches qui ne s'éteignaient jamais. C'était un lieu empreint de mystère et de secrets, où les nains pouvaient façonner leurs plus beaux ouvrages dans une atmosphère d'isolement protecteur.

Ce niveau était également un véritable labyrinthe. Aucun étranger n'aurait pu trouver son chemin parmi les innombrables bifurcations, intersections et passages. Bruenor lui-même, aidé pourtant par les souvenirs épars de son enfance et une compréhension innée de la logique des mineurs qui avaient créé l'endroit, empruntait souvent la mauvaise voie et

passait autant de temps à revenir sur ses pas qu'à progresser.

Mais Bruenor se souvenait d'une chose toutefois.

— R'gardez où vous mettez les pieds, dit-il pour avertir ses amis. Le niveau sur lequel on marche est destiné à défendre les halls, et un piège en pierre aurait tôt fait de vous expédier en d'ssous !

Au cours de cette étape ils traversèrent de vastes chambres, pratiquement vides et plus ou moins carrées, apparemment inoccupées.

— Les chambres des gardes et les chambres d'invités, expliqua Bruenor. Essentiellement destinées à Elmor et ses proches de Calmepierre lorsqu'ils venaient chercher les pièces pour les emporter sur le marché.

Ils s'enfoncèrent davantage. Un calme oppressant régnait, leurs pas et le crépitement occasionnel d'une torche étaient les seuls bruits qui venaient le troubler, et l'air stagnant provoquait une sensation d'étouffement. Pour Drizzt et Bruenor, l'atmosphère ne faisait que raviver les souvenirs qu'ils avaient de leur jeunesse passée sous la surface, mais pour les trois autres, la pesanteur et la pensée qu'ils avançaient sous des tonnes de pierre étaient une expérience totalement nouvelle et quelque peu dérangeante.

Drizzt glissait d'alcôve en alcôve en veillant à particulièrement tester le sol avant de poser un pied. Dans une dépression peu profonde, il sentit quelque chose sur sa jambe, et en se penchant afin de l'inspecter avec soin, il constata qu'un léger courant d'air s'échappait d'une fissure au pied de la paroi. Il appela ses amis.

Bruenor se pencha et se gratta la barbe. Il sut immédiatement ce que ce souffle signifiait car l'air était chaud, et non pas frais comme un courant d'air venu de l'extérieur le serait. Il retira un de ses gants et toucha la pierre.

— Les fourneaux, marmonna-t-il, autant pour lui-même que pour ses amis.

— Quelqu'un se trouve en dessous alors, dit Drizzt.

Bruenor ne répondit pas. C'était une subtile vibration, mais pour un nain, tellement en accord avec les roches, son message était aussi clair que si le sol de pierre lui avait parlé : c'était le

bruit de blocs coulissant venu des profondeurs, les rouages des mines.

Bruenor releva la tête et essaya de calmer ses pensées, car il s'était presque convaincu et avait toujours gardé l'espoir qu'aucun groupe organisé ne se trouverait dans les mines et qu'il serait facile de les reprendre. Mais si les fourneaux étaient en marche, ses espoirs étaient anéantis.

— Rejoins-les. Montre-leur l'escalier, ordonna Dendybar.

Morkai observa le mage pendant un long moment. Il savait qu'il était désormais en mesure de se libérer de l'emprise de Dendybar qui faiblissait et de ne pas obéir à l'ordre. Morkai était sincèrement stupéfait que Dendybar ait osé l'invoquer de nouveau, si peu de temps après la dernière invocation, car le mage n'avait manifestement pas recouvré ses forces. Le Marbré n'avait pas encore atteint le seuil d'épuisement qui permettrait à Morkai de lancer une attaque, mais Dendybar avait perdu l'essentiel de la puissance dont il avait besoin pour invoquer le spectre.

Morkai décida d'obéir à son ordre. Il voulait continuer à jouer avec Dendybar aussi longtemps que possible. Trouver le drow était une obsession chez Dendybar, et il invoquerait encore une fois Morkai – et bientôt, cela ne faisait pas le moindre doute. Le mage marbré serait alors peut-être encore plus faible.

— Et comment allons-nous descendre, demanda Entreri à Sydney.

Bok les avait conduits jusqu'au bord de la vallée du Gardien, mais ils avaient désormais devant eux une falaise à pic.

Sydney regarda Bok en quête d'une réponse, et le golem s'avança sans hésiter. Si elle ne l'avait pas arrêté, il serait tombé dans le vide. La jeune magicienne regarda Entreri en haussant les épaules pour exprimer son impuissance.

C'est alors qu'ils virent une forme indistincte que des flammes faisaient chatoyer, et le spectre, Morkai, apparut de nouveau devant eux.

— Venez, leur dit-il. J'ai pour mission de vous montrer le chemin.

Sans prononcer d'autre mot, Morkai les conduisit à l'escalier secret, puis s'évanouit dans les flammes, et disparut.

— Ton maître nous apporte une grande aide, remarqua Entreri en s'engageant sur la première marche.

Sydney sourit pour dissimuler ses craintes.

— Quatre fois au moins, murmura-t-elle en comptant le nombre où Dendybar avait fait appel au spectre.

Chaque fois, Morkai avait semblé plus serein en s'acquittant de sa mission. Chaque fois, Morkai avait semblé plus puissant. Sydney emboîta le pas à Entreri. Elle espérait que Dendybar n'appellerait pas encore le spectre... pour leur salut à tous.

Une fois qu'ils eurent touché le fond du défilé, Bok les conduisit directement jusqu'à l'endroit de la paroi où était dissimulée la porte secrète. Comme s'il avait conscience de la barrière qui lui faisait face, il se tint patiemment à l'écart, attendant que la magicienne lui donne d'autres directives.

Entreri laissa courir ses doigts sur la roche lisse en pressant son visage contre la pierre, essayant de discerner une fissure.

— Tu perds ton temps, remarqua Sydney. Des nains ont fait cette porte et ce n'est pas avec une inspection de ce genre que nous la trouverons.

— S'il y a une porte, répliqua l'assassin.

— Il y en a une, lui assura Sydney. Bok a suivi la piste du drow jusqu'à cet endroit précis, et il sait que la piste continue de l'autre côté de cette paroi. Il ne peut pas se tromper.

— Ouvre ta porte alors, lui dit Entreri d'un ton railleur. Ils s'éloignent toujours plus de nous à chaque minute qui passe !

Sydney inspira profondément et se frotta les mains avec nervosité. C'était la première fois depuis qu'elle avait quitté la Tour des Arcanes qu'elle avait l'occasion d'utiliser ses pouvoirs magiques, et l'énergie qu'elle avait accumulée lui donnait des picotements, cherchant à se libérer.

Elle effectua une série de gestes précis et sûrs, marmonna

plusieurs formules magiques, puis dit d'un ton impérieux.

— *Bausin saumine !* et elle tendit les mains devant elle, en direction de la porte.

La ceinture d'Entreri se détacha immédiatement, et son sabre et sa dague tombèrent à terre.

— Joli travail, remarqua-t-il d'un air sarcastique, ramassant ses armes.

Sydney regarda la porte avec perplexité.

— Mon sort n'a pas eu d'effet sur la porte, dit-elle comme pour souligner l'évidence. Ce n'est pas tellement étonnant pour une porte faite par des nains. Ils ne font pas tellement appel à la magie eux-mêmes, mais leur aptitude à résister aux incantations est très forte.

— Que faisons-nous ? demanda Entreri. Il y a une autre entrée ?

— C'est notre porte, insista Sydney. (Elle se tourna vers Bok et lui dit d'un ton hargneux :) Brise-la ! Entreri sauta loin sur le côté lorsque le golem s'approcha de la paroi.

Ces énormes mains frappant comme des béliers, Bok cogna et cogna la paroi, indifférent aux meurtrissures qu'il se faisait. Pendant plusieurs secondes, rien ne se passa, on n'entendait que le bruit sourd des poings frappant la pierre.

Sydney était patiente. Elle fit taire Entreri, ne voulant plus entendre son avis, et observa l'acharnement du golem dans sa tâche. Une fissure apparut dans la pierre, puis une autre. Bok ne connaissait pas la fatigue, il ne ralentit pas le rythme.

D'autres fissures se dessinèrent, puis le contour de la porte. Entreri plissa les yeux, tendu.

Un coup de poing final eut raison de la porte, le poing de Bok était passé au travers, la brisant en plusieurs morceaux et ne laissant à sa place qu'une pile de débris.

Pour la seconde fois ce jour-là, la seconde fois en près de deux cents ans, l'entrée de Castelmithral fut baignée de lumière.

— Qu'est-ce que c'est ? murmura Régis, une fois que les échos des coups frappés sur la porte cessèrent enfin.

Drizzt n'avait pas de mal à le deviner, même si le son, ayant ricoché sur plusieurs parois, leur parvenait de tous les côtés à la fois et rendait impossible de savoir d'où il venait.

Catti-Brie avait sa petite idée elle aussi. Elle se souvint de la muraille démolie à Lunargent.

Aucun d'entre eux n'en dit plus sur le bruit. Dans leur situation actuelle où le danger était omniprésent, les échos d'une menace potentielle, éloignée de surcroît, ne les incitaient pas à l'action. Ils continuèrent comme s'ils n'avaient rien entendu. Ils marchèrent en faisant simplement preuve d'encore plus de prudence et le drow resta un peu plus en arrière.

Bruenor avait l'intuition d'un danger rôdant autour d'eux qui les observait, prêt à frapper. Il ne savait pas exactement si ses craintes étaient justifiées ou si elles n'étaient qu'une réaction engendrée par l'idée que les mines étaient occupées et par ses souvenirs du jour terrible où son clan avait été chassé.

Il continua à avancer d'un pas décidé, parce que ce lieu était sa patrie et qu'il ne capitulerait pas une deuxième fois.

À un endroit particulièrement accidenté du passage, les ombres s'allongèrent, l'obscurité se fit plus profonde, sépulcrale.

L'une d'elles s'avança et saisit Wulfgar.

La morsure d'un frisson de mort glaça le barbare. Régis hurla derrière lui, puis soudain des taches mouvantes d'obscurité se mirent à danser autour des quatre compagnons.

Wulfgar, trop abasourdi pour avoir le temps de réagir, fut de nouveau frappé. Catti-Brie chargea, frappant dans l'obscurité avec la courte épée qu'elle avait ramassée dans le hall d'entrée. Elle sentit une légère morsure lorsque la lame plongea dans l'ombre, comme si elle avait touché quelque chose qui n'était pas complètement là. Elle n'eut pas le temps de se poser des questions sur la nature de son étrange adversaire, et elle continua à lacérer les ténèbres de coups d'épée.

De l'autre côté du corridor, les attaques de Bruenor étaient encore plus désespérées. Plusieurs bras noirs se tendirent vers le nain pour le frapper en même temps, et ses parades furieuses ne rencontraient rien de solide. La froideur piquante ne cessait de le harceler, il était gagné par les ténèbres.

Le premier instinct de Wulfgar une fois qu'il eut recouvré ses esprits fut de frapper avec *Crocs de l'égide*, mais Catti-Brie l'arrêta en hurlant lorsqu'elle comprit ce qu'il voulait faire.

— La torche ! cria-t-elle. Apporte la lumière !

Wulfgar lança la flamme au milieu des ombres. Des formes sombres reculèrent instantanément, s'écartant de la clarté révélatrice. Wulfgar s'apprêtait à se lancer à leur poursuite et à les repousser encore, mais il trébucha sur le halfelin, recroquevillé, et il tomba sur la pierre.

Catti-Brie ramassa la torche et se mit à l'agiter dans tous les sens pour tenir les monstres à distance.

Drizt connaissait ces créatures. De telles choses étaient banales dans les royaumes du drow, parfois même alliées à son peuple. Faisant appel encore une fois aux pouvoirs de sa lignée, il invoqua des flammes magiques pour discerner le contour des formes sombres, puis chargea afin de se joindre au combat.

Les monstres avaient une apparence humanoïde, mais leurs contours changeaient constamment et se mêlaient aux ténèbres qui les environnaient. Ils étaient plus nombreux que les compagnons, mais les flammes du drow avaient volé leur allié le plus puissant : l'obscurité qui les cachait. Sans camouflage, les ombres vivantes avaient peu de moyens de se défendre contre les attaques du groupe et elles s'enfuirent bien vite, disparaissant rapidement dans des failles de la pierre.

Les compagnons ne s'attardèrent pas dans cette partie du corridor. Wulfgar souleva Régis et le remit sur pied, puis il suivit Bruenor et Catti-Brie qui se hâtaient dans le passage. Drizt s'attarda un peu afin de couvrir leur retraite.

Ils traversèrent de nombreux halls et serpentèrent un moment avant que Bruenor ose ralentir le pas. Des questions troublantes taraudaient de nouveau le nain. Il se demandait s'il devait garder l'espoir de reconquérir Castelmithral et s'il avait eu raison d'amener ses amis les plus chers dans ce lieu. Il considérait chaque ombre avec appréhension désormais, s'attendant à y trouver un monstre à chaque tournant.

Plus subtil encore était le changement qui s'était opéré dans son subconscient depuis qu'il avait perçu les vibrations du sol ; et le combat avec les monstres de l'obscurité l'avait désormais confirmé. Bruenor acceptait le fait qu'il n'avait plus l'impression d'être rentré chez lui, en dépit de ses fanfaronnades passées. Ses souvenirs du lieu, des souvenirs heureux de la prospérité de son

peuple, semblaient bien éloignés de la funeste aura qui régnait désormais sur la forteresse. Tellement de choses avaient été pillées, à commencer par les torches magiques. Symbolisant un jour son dieu, Dumathoïn, le Gardien des Secrets, les ombres n'abritaient plus que les habitants des ténèbres.

Tous les compagnons de Bruenor constataient la déception et la frustration qu'il ressentait. Wulfgar et Drizzt, qui s'y attendaient avant même d'entrer dans les mines, comprenaient mieux que les autres et étaient encore plus inquiets maintenant. La création de *Crocs de l'égide* et le retour à Castelmithral représentaient l'apogée de l'existence de Bruenor. Et ses amis s'étaient inquiétés de sa réaction en supposant que la quête serait fructueuse. Mais ils n'osaient même pas imaginer les conséquences sur le moral du nain si le voyage s'avérait désastreux.

Bruenor allait toujours de l'avant, concentré sur le chemin qui menait au Défilé de Garumn et à la sortie. Sur la route pendant ces longues dizaines et lorsqu'il avait franchi le seuil qui donnait sur les halls, le nain s'était juré de rester jusqu'à ce qu'il ait repris tout ce qui lui appartenait de droit, mais désormais tous ses sens lui criaient de fuir l'endroit et de ne pas y revenir.

Il pensait qu'il avait le devoir de traverser au moins le niveau supérieur, par respect pour les siens, morts depuis si longtemps, et pour ses amis, qui avaient risqué tellement en l'accompagnant jusque-là. Et il espérait que le dégoût qu'il avait pour le foyer de son enfance passerait, ou qu'il distinguerait tout du moins une petite lueur d'espoir dans le linceul de ténèbres qui enveloppait les halls. Sentant dans sa main la chaleur de la hache et du bouclier de son ancêtre héroïque, il releva son menton barbu, s'arma de courage, et continua à avancer.

Le passage s'inclina, il y avait moins de salles et de corridors qui s'ouvraient sur les côtés. Des courants d'air chaud se firent sentir sur toute cette partie du chemin, un tourment constant pour le nain qui lui rappelait ce qu'il y avait dessous. Les ombres étaient moins imposantes ici, toutefois, car les parois étaient plus lisses et plus égales. Après un virage brusque, ils se retrouvèrent devant une énorme porte de pierre. La dalle

singulière bloquait tout le corridor.

— Une chambre ? demanda Wulfgar en saisissant le lourd anneau encastré.

Bruenor secoua la tête, ne sachant pas ce qui se trouvait derrière.

Wulfgar tira la porte pour l'ouvrir, révélant un autre tronçon de couloir vide au bout duquel se dressait une autre porte similaire.

— Dix portes, remarqua Bruenor qui se souvenait de nouveau de l'endroit. Dix portes sur la pente inclinée, expliqua-t-il. Chacune dotée derrière elle d'une barre permettant de la verrouiller. (Il tendit la main à la recherche de quelque chose dans le portail et abaissa en la tirant une lourde tige en métal, munie d'une charnière à une extrémité permettant de la faire facilement tomber sur les loquets de la porte.) Et au-delà des dix, dix autres encore remontent, chacune équipée d'une barre de l'aut' côté.

— Si bien que si t'as échappé à un ennemi, d'un côté ou d'autre, tu verrouilles les portes derrière toi, commenta Catti-Brie. Tu retrouves tes compagnons au milieu et eux arrivent par l'aut' côté.

— Et entre les portes du milieu, un passage mène aux niveaux inférieurs, ajouta Drizzt, comprenant la logique simple mais efficace de la structure de défense.

— I ly a une trappe dans le sol, confirma Bruenor.

— Un endroit où se reposer, peut-être, dit le drow.

Bruenor hocha la tête puis reprit la marche. Ses souvenirs étaient exacts, et quelques minutes plus tard, ils passèrent la dixième porte et se retrouvèrent dans une petite pièce ovale qui faisait face à la porte bloquée par une barre, mais de l'autre côté cette fois. Une trappe se trouvait exactement au centre de la pièce, elle n'avait apparemment pas été ouverte depuis des années, et elle aussi était bloquée par une barre. Tout autour de la pièce, les alcôves qu'ils connaissaient bien maintenant s'ouvraient dans la muraille.

Après avoir rapidement inspecté la pièce pour s'assurer qu'aucun danger ne s'y dissimulait, ils bloquèrent les sorties puis retirèrent une partie de leur équipement car la chaleur était

devenue écrasante et la pesanteur de l'air stagnant les oppressait.

— On est arrivés au centre du niveau supérieur, dit Bruenor d'un air absent. On trouvera le défilé demain.

— Et ensuite, où va-t-on ? demanda Wulfgar.

Le jeune barbare animé par un esprit aventureux espérait plonger encore plus profondément dans les mines.

— Soit nous sortons, soit nous descendons, répondit Drizzt en insistant sur le premier choix pour bien faire comprendre au barbare que le second était peu vraisemblable. Nous le saurons lorsque nous parviendrons au défilé.

Wulfgar observa son ami pendant un moment, essayant de percevoir dans son attitude un signe de l'esprit d'aventure qu'il connaissait si bien, mais Drizzt semblait presque aussi résigné à quitter les lieux que Bruenor lui-même. Quelque chose dans cette mine avait refroidi l'enthousiasme habituellement infatigable du drow. Wulfgar supposait que Drizzt devait lui aussi affronter des souvenirs désagréables de sa jeunesse passée dans un lieu de ténèbres semblable à celui-ci.

Le perspicace jeune barbare ne se trompait pas. Le drow espérait qu'ils quitteraient bientôt Castelmithral, car les souvenirs de sa vie en Outreterre avaient réveillé de vieilles craintes. Elles n'étaient pas liées au bouleversement émotionnel qu'un retour au royaume de son enfance aurait pu faire naître en lui. Non, Drizzt se souvenait simplement avec acuité des créatures des ténèbres qui vivaient sous terre, dans des trous noirs, aux alentours de Menzoberranzan. Il sentait leur présence ici, dans les anciens halls des nains, des horreurs qui dépassaient tout ce que pouvaient imaginer les habitants de la surface. Ce n'est pas pour lui qu'il se faisait du souci. Son héritage drow lui permettrait d'affronter ces monstres. Mais ses amis, à l'exception peut-être du nain qui avait de l'expérience, souffriraient d'un terrible handicap lors de tels combats : ils étaient mal préparés pour se battre contre les monstres auxquels ils seraient certainement confrontés s'ils restaient dans les mines.

Et Drizzt savait qu'ils étaient observés.

Entreri s'avança sans faire de bruit et colla son oreille contre la porte, comme il l'avait déjà fait neuf fois. Cette fois-ci, le son métallique d'un bouclier qui tombait à terre amena un sourire sur son visage. Il se retourna vers Sydney et Bok et hocha la tête. Il avait enfin rattrapé sa proie.

La porte qu'il venait de passer trembla sous le choc d'un coup inimaginable. Les compagnons, qui commençaient à se détendre après leur longue marche, firent volte-face, stupéfaits et horrifiés, au moment où le second coup tomba et que la lourde pierre se brisa. Le golem fit irruption dans la pièce ovale, projetant violemment Régis et Catti-Brie avant qu'ils puissent saisir leurs armes.

Le monstre aurait pu les réduire en bouillie à cet instant précis, mais sa cible, l'objectif qui accaparait tous ses sens, était Drizzt Do'Urden. Il passa à côté d'eux en courant, s'arrêtant au milieu de la pièce pour chercher le drow.

Drizzt n'avait pas été aussi surpris. Il s'était glissé dans l'ombre d'un côté de la pièce et se rapprochait maintenant de la porte démolie afin de la bloquer et empêcher l'entrée de quelqu'un d'autre. Il ne pouvait toutefois pas se cacher des pouvoirs magiques de détection dont Dendybar avait doté le golem, et Bok se tourna vers lui presque immédiatement.

Wulfgar et Bruenor foncèrent tête baissée sur le monstre.

Entreri entra dans la chambre tout de suite derrière Bok, en tirant partie de l'agitation causée par le golem pour se glisser dans la pièce sans se faire remarquer et se dissimuler dans l'ombre d'une manière remarquablement similaire au drow. Alors qu'ils approchaient tous deux du centre du mur de la pièce ovale, ils se retrouvèrent l'un et l'autre face à une ombre tellement semblable à la leur qu'ils durent marquer un temps d'arrêt et évaluer la situation avant d'entrer en action.

— Enfin je fais la connaissance de Drizzt Do'Urden, siffla Entreri.

— L'avantage est pour toi, répliqua Drizzt, car je ne sais rien de toi.

— Ah, mais cela ne saurait tarder, elfe noir ! dit l'assassin en riant.

Ils se ruèrent l'un sur l'autre, ne formant plus qu'une masse indistincte, la dague sertie de gemmes et le sabre cruels d'Entreri égalant la vitesse des cimenterres tournoyants de Drizzt.

Wulfgar frappa de toutes ses forces le golem avec son marteau. Le monstre, distrait par sa poursuite du drow, n'essaya même pas de se défendre un tant soit peu. *Crocs de l'égide* repoussa la créature, mais elle ne sembla pas le remarquer, et reprit sa marche en direction de sa proie. Bruenor et Wulfgar se regardèrent interloqués et se ruèrent de nouveau sur lui, le marteau et la hache frappant et frappant encore.

Régis était étendu contre le mur, inerte, étourdi par le coup de pied de Bok. Catti-Brie, toutefois, était sur un genou. Elle essayait de se relever, son épée au poing. La grâce et l'agilité extraordinaires des combattants le long du mur lui firent marquer un temps d'arrêt.

Sydney, sur le seuil de la porte, était elle aussi distraite, car le combat entre l'elfe noir et Entreri était une chose qu'elle n'avait jamais vu : deux escrimeurs accomplis croisant le fer et parant dans une harmonie absolue.

Chacun anticipait exactement les mouvements de l'autre, rendant coup pour coup, avançant et reculant dans une bataille où aucun des deux ne semblait pouvoir sortir vainqueur. Chacun semblait être le reflet de l'autre, et pour les spectateurs, la seule chose qui leur rappelait la réalité du combat était le « clang » de l'acier contre l'acier lorsque le cimenterre et le sabre se rencontraient. Ils entraient et sortaient des ombres tour à tour, cherchant le moindre avantage dans un combat d'égal à égal. Puis ils glissèrent dans les ténèbres de l'une des alcôves.

Dès qu'ils eurent disparu à sa vue, Sydney se souvint du rôle qu'elle avait à jouer dans la bataille. Sans plus d'atermoiements, elle tira une mince baguette de sa ceinture et visa le barbare et le nain. Si elle voulait assister à la bataille entre Entreri et l'elfe noir jusqu'à son terme, son devoir lui dictait de libérer le golem

et de le laisser abattre rapidement le drow.

Wulfgar et Bruenor renversèrent Bok sur la pierre. Le nain esquiva les coups en passant entre les jambes du monstre tandis que Wulfgar donnait ce qui lui semblait le coup de grâce avec son marteau, faisant basculer Bok par-dessus le nain.

Leur avantage fut de courte durée. L'éclair d'énergie de Sydney les foudroya, sa force projetant Wulfgar dans les airs. Il se remit debout près de la porte qui se trouvait de l'autre côté, alors que sa tunique en cuir était légèrement brûlée et fumante, et que tout son corps était parcouru de picotements causés par le choc.

Bruenor fut violemment projeté au sol et il resta étendu un long moment. Il n'était pas sérieusement blessé – les nains sont aussi durs que les roches des montagnes et particulièrement résistants à la magie -, mais un grondement distinctif qu'il avait entendu alors qu'il avait l'oreille collée au sol réclamait son attention. Il se souvenait vaguement de ce son, entendu dans son enfance, mais il n'était pas en mesure d'identifier sa source exacte.

Il savait toutefois qu'il annonçait une catastrophe.

Le tremblement s'amplifia autour d'eux, secouant la chambre, et, alors même que Bruenor levait la tête, il comprit ce qui se passait. Il regarda Drizt avec impuissance et cria :

— Prends garde, elfe ! une seconde avant l'ouverture de la trappe et la chute d'une partie du sol de l'alcôve.

Il n'y avait plus que de la poussière à l'endroit où s'étaient tenus le drow et l'assassin. Le temps sembla suspendre son vol aux yeux de Bruenor, pétrifié par le choc. Un gros bloc tomba du plafond dans l'alcôve, annihilant le tout dernier des espoirs futiles du nain.

Le déclenchement du piège de pierre ne fit que multiplier les secousses dans la chambre. Les murs se fissurèrent, des morceaux de pierre se détachèrent du plafond. Depuis l'embrasement d'une des portes, Sydney appela Bok, tandis qu'à l'autre porte Wulfgar retirait la barre de verrouillage et appelait ses amis.

Catti-Brie bondit sur ses pieds et se précipita sur le halfelin qui gisait inerte sur le sol. Elle le tira par les chevilles vers la

porte la plus éloignée en demandant à Bruenor de l'aider.

Mais le nain était toujours figé, il contemplait avec le regard vide les ruines de l'alcôve.

Une large fissure fendit le sol de la chambre, menaçant de couper toute voie par laquelle fuir. Catti-Brie serra les dents, résolue, et fonça en avant, parvenant jusqu'au couloir, saine et sauve. Wulfgar appela le nain en hurlant, et commença même à revenir sur ses pas pour le chercher.

Puis Bruenor se leva et se dirigea vers eux... doucement, la tête baissée. Il espérait presque, dans son désespoir, qu'une crevasse s'ouvrirait sous ses pieds et le précipiterait dans un trou noir, mettant un terme à son intolérable chagrin.

20

La fin d'un rêve

Lorsque les dernières secousses provoquées par l'effondrement se furent calmées, les quatre amis qui restaient se frayèrent un chemin dans les décombres et le voile de poussière jusqu'à la pièce ovale. Indifférent aux tas de pierres fracassées et aux larges fissures dans le sol qui menaçaient de les engloutir, Bruenor pénétra tant bien que mal dans l'alcôve, les autres sur ses talons.

Aucune trace de sang ou d'autre signe des deux escrimeurs accomplis, seulement le tas de gravats qui recouvrait le trou du piège de pierre. Bruenor pouvait distinguer une lueur en dessous et il appela Drizzt. Sa raison lui disait, contre tout espoir, que le drow ne pouvait pas l'entendre, que le piège lui avait ravi Drizzt.

La larme qui perlait au bord de sa paupière roula sur sa joue lorsqu'il avisa le cimenterre solitaire, la lame magique que Drizzt avait prise dans l'ancre d'un dragon, qui reposait contre les ruines de l'alcôve. Il la ramassa avec révérence et la glissa dans sa ceinture.

— Malheureusement pour toi, elfe, cria-t-il en direction des ruines. Tu méritais une mort plus glorieuse.

Si les autres n'avaient pas été alors tellement absorbés dans leurs propres pensées, ils auraient remarqué la colère qui transparaissait dans le chagrin de Bruenor. Il était confronté à la perte de son ami le plus cher et le plus loyal alors qu'il avait déjà mis en doute avant la tragédie la sagesse de continuer à parcourir les halls. Sa douleur se mêlait donc de sentiments de

culpabilité encore plus forts. Il ne pouvait pas oublier le rôle qu'il avait joué dans la chute de l'elfe noir. Il se rappelait douloureusement de quelle manière il avait dupé Drizzt pour qu'il se joigne à la quête en prétendant qu'il était à l'agonie et en promettant une aventure exceptionnelle et inoubliable.

Il se tenait immobile, silencieux, et acceptait son tourment intérieur.

Le chagrin de Wulfgar était tout aussi intense et aucun autre sentiment ne l'accompagnait. Le barbare avait perdu un de ses guides, le guerrier qui avait transformé le guerrier sauvage et brutal qu'il était en un combattant avisé et réfléchi.

Il avait perdu l'un de ses meilleurs amis. Il aurait suivi Drizzt dans les entrailles des Abysses en quête d'aventure. Il était convaincu qu'un jour le drow les entraînerait dans une situation délicate dont ils ne pourraient pas s'échapper, mais lorsqu'il se battait aux côtés de Drizzt ou qu'il se mesurait à son mentor, le maître, il était galvanisé, frôlant dangereusement ses limites. Wulfgar avait souvent imaginé sa propre mort, aux côtés du drow, une fin glorieuse que les bardes chanteraient bien longtemps après que les ennemis qui avaient tué les deux amis ne seraient plus que poussière dans des tombes anonymes.

Une telle fin, le jeune barbare ne la redoutait pas.

— T'as trouvé la paix maintenant, mon ami, dit doucement Catti-Brie, comprenant mieux que quiconque l'existence tourmentée du drow.

Catti-Brie avait une conception du monde en harmonie avec la sensibilité de Drizzt, un aspect de sa personnalité que ses autres amis n'avaient pas pu discerner sous ses dehors impassibles. C'était un trait de caractère qui l'avait contraint à quitter Menzoberranzan et sa race maléfique, c'était pour cette raison qu'il était devenu un paria. Catti-Brie connaissait la joie de vivre du drow et savait la souffrance inévitable que provoquaient le mépris et les rebuffades de ceux qui n'étaient pas capables de voir ses qualités, à cause de la couleur de sa peau.

Elle se rendait compte aussi que le bien et le mal avaient perdu un champion en ce jour, car Catti-Brie voyait en Entreri l'image en miroir de Drizzt. Le trépas de l'assassin rendrait le

monde meilleur.

Mais le prix était trop élevé.

Le soulagement que Régis aurait dû éprouver à la mort d'Entreri était perdu dans le tourbillon de sa colère et de sa peine. Une partie du halfelin était morte dans cette alcôve. Il n'aurait plus à fuir – Pacha Amas ne se lancerait plus à sa poursuite -, mais pour la première fois de toute sa vie, Régis devait assumer la responsabilité de ses actes. Il s'était joint au groupe de Bruenor en sachant qu'Entreri ne serait pas loin derrière et en comprenant le danger potentiel pour ses amis.

La pensée qu'il serait incapable de relever ce défi n'avait jamais traversé l'esprit du joueur invétéré qu'il était. La vie était un jeu où il misait gros et poussait les limites, et les risques qu'il prenait ne lui avaient jamais, jusqu'à présent, coûté quoi que ce soit. S'il y avait quelque chose au monde qui pouvait tempérer l'obsession du jeu et du hasard chez le halfelin, c'était bien cela : la perte de l'un de ses rares et véritables amis à cause d'un risque qu'il avait choisi de prendre.

— Adieu, l'ami, murmura-t-il en direction de l'amas de pierres. (Il se tourna vers Bruenor et ajouta :) Où allons-nous ? Comment pouvons-nous sortir de cet endroit funeste ?

La question de Régis ne se voulait pas accusatrice, mais Bruenor, sur la défensive à cause de son propre sentiment de culpabilité, l'interpréta comme telle et répliqua avec rage.

— C'est d'ta faute ! lança-t-il avec hargne. T'as amené le tueur sur nous !

Bruenor avança d'un pas, menaçant, le visage tordu de rage et les mains blanchies tant il les serrait.

Wulfgar, troublé par ce soudain accès de colère, s'approcha de Régis. Le halfelin ne recula pas, mais ne fit aucun geste pour se défendre. Il n'arrivait pas encore à croire que la colère de Bruenor puisse se déchaîner à ce point.

— Espèce de voleur ! rugit Bruenor. T'avances tranquillement dans ta p'tite existence sans t'soucier de ce que tu laisses derrière toi... Et tes amis en paient le prix !

Chaque mot nourrissait sa colère et elle devenait presque une entité séparée du nain, s'amplifiant et se renforçant.

Un autre pas l'aurait amené tout près de Régis et son

attitude leur indiquait clairement à tous qu'il avait l'intention de frapper, mais Wulfgar s'interposa et stoppa Bruenor d'un regard sans équivoque.

Tiré de sa transe par la posture sévère du barbare, Bruenor se rendit compte à ce moment-là de ce qu'il était sur le point de faire. Très gêné, il refoula sa colère et se concentra sur leur survie immédiate. Il se retourna afin d'examiner ce qui restait de la pièce. Très peu de leurs provisions et de leurs affaires avaient survécu à la destruction.

— Laissez tout ça, on n'a pas de temps à perdre ! dit-il aux autres, en étouffant ses grondements de colère. Faut s'éloigner le plus possible de cet endroit abject !

Wulfgar et Catti-Brie parcoururent les gravats du regard, cherchant quelque chose susceptible d'être récupéré. Ils étaient peu enclins à écouter le nain qui parlait de continuer sans provisions. Mais ils parvinrent à la même conclusion que lui et, après un dernier salut aux ruines de l'alcôve, ils suivirent Bruenor dans le corridor.

— J'veux arriver au Défilé de Garumn avant la prochaine pause ! s'exclama Bruenor. Alors, préparez-vous à une longue marche.

— Et où ensuite ? demanda Wulfgar.

Il devinait la réponse, mais elle lui déplaisait.

— Dehors ! rugit Bruenor. Aussi vite qu'on peut !

Il jeta un regard furibond au barbare, le défiant d'émettre une objection.

— Pour revenir avec le reste de ton peuple à nos côtés ? insista Wulfgar.

— Pas pour r'venir, dit Bruenor. Pour ne jamais r'venir.

— Alors Drizzt est mort en vain ! déclara sans ambages Wulfgar. Il a donné sa vie pour une mission qui ne sera jamais remplie.

Bruenor prit le temps de réfléchir aux propos de Wulfgar. Il n'avait pas envisagé la tragédie sous ce jour cynique, et il n'en aimait pas les implications.

— Pas pour rien ! gronda-t-il à l'attention du barbare. C'est un avertissement à nous tous pour qu'on quitte l'endroit. Le mal habite ce lieu, une noirceur épaisse comme des orques acharnés

sur un mouton ! Tu l'sens donc pas, garçon ? Tes yeux et ton nez ne te disent-ils pas de quitter cet endroit ?

— Mes yeux m'avertissent du danger, répliqua calmement Wulfgar. Comme ils l'ont souvent fait. Mais je suis un guerrier et je ne prête pas grande attention à de tels avertissements !

— Tu s'ras un guerrier mort, sois-en sûr, répliqua Catti-Brie. Wulfgar lui jeta un regard noir.

— Drizzt est venu pour aider à reprendre Castelmithral, et je ferai en sorte que nous nous acquittions de cette mission !

— Tu mourras en essayant, marmonna Bruenor, sa colère évanouie. On est venus r'trouver ma patrie, garçon, mais elle n'est pas ici. Mon peuple a vécu ici, c'est vrai, mais les ténèbres qui ont envahi Castelmithral ont mis un terme à ma volonté de le reconquérir. J'n'ai aucune envie de rev'nir une fois que je me s'rai débarrassé de la puanteur du lieu, mets-toi bien ça en tête. C'est pour les ombres désormais, et les gris, et puisse cet ignoble endroit s'écrouler sur leurs ignobles têtes !

Bruenor avait assez parlé. Il fit brusquement volte-face et s'engagea dans le corridor. Ses lourdes bottes martelaient la pierre avec force et détermination.

Régis et Catti-Brie le suivirent de près et Wulfgar, après avoir réfléchi un petit moment à la décision du nain, les rattrapa en courant.

Sydney et Bok revinrent à la chambre ovale dès que la magicienne fut sûre que les compagnons étaient partis. Comme les amis l'avaient fait avant elle, elle alla jusqu'à l'alcôve qui s'était effondrée et y resta un moment, réfléchissant aux conséquences que cette tournure soudaine des événements allait avoir sur sa mission. Elle était stupéfaite de la profondeur de la peine que la mort d'Entreri éveillait en elle, car, si elle n'avait pas une confiance absolue en l'assassin et soupçonnait qu'il était en fait à la recherche du même puissant artefact qu'elle et Dendybar cherchaient, elle en était venue à le respecter. Aurait-il pu y avoir un meilleur allié lorsque le combat avait commencé ?

Sydney n'avait pas de temps à perdre à se lamenter sur la mort d'Entreri, car la perte de Drizzt Do'Urden entraînait des soucis plus immédiats pour sa propre sécurité. Il était peu probable que Dendybar apprenne la nouvelle avec sérénité et le talent du mage marbré en matière de châtement était largement reconnu dans la Tour des Arcanes.

Bok attendit un moment un ordre de la magicienne, mais aucun ne venant, le golem entra dans l'alcôve et se mit à déblayer les gravats.

— Arrête, ordonna Sydney.

Le golem continua à remuer les pierres, mû par l'instruction qu'il avait de poursuivre sa poursuite du drow.

— Arrête ! répéta Sydney, avec plus de force cette fois. Le drow est mort, espèce d'imbécile ! La déclaration brutale la força à accepter la réalité et à se remettre à réfléchir. Bok s'arrêta et se tourna vers elle, et elle attendit un moment afin de déterminer le meilleur plan d'action.

— Nous allons poursuivre les autres, déclara-t-elle avec désinvolture, essayant tout autant de clarifier ses propres pensées en disant cela que de rediriger le golem. Oui, peut-être que si nous livrons le nain et les autres à Dendybar, il pardonnera notre stupidité d'avoir laissé le drow mourir.

Elle regarda le golem, mais son expression n'avait bien entendu pas changé et elle ne risquait pas d'y lire le moindre encouragement.

— C'est toi qui aurais dû être dans l'alcôve, marmonna-t-elle, son sarcasme n'ayant aucun effet sur la créature. (Entreri au moins pouvait faire des suggestions.) Mais peu importe, j'ai décidé. Nous allons suivre les autres et déterminer le moment où nous pourrons les vaincre. Ils nous diront ce que nous avons besoin de savoir sur l'Éclat de cristal !

Bok ne bougea pas, attendant son signal. Même avec son raisonnement plus que limité, le golem comprenait que Sydney connaissait la meilleure façon de mener à bien leur mission.

Les compagnons traversèrent d'immenses cavernes, des

formations naturelles plutôt que de la pierre façonnée par les nains. De hauts plafonds et des parois s'étendaient dans l'obscurité, au-delà de la lueur des torches, laissant les amis terriblement conscients de leur vulnérabilité. Ils restèrent tout près les uns des autres en marchant, imaginant qu'une horde de nains gris les observait depuis les recoins sombres des cavernes, ou s'attendant qu'une immonde créature plonge sur eux, depuis les ténèbres.

Le bruit continu de gouttes d'eau les accompagnait, l'écho de leurs « plic, ploc » résonnant dans chaque hall, accentuant l'impression de vide.

Bruenor se souvenait de cette section du puits complexe et se retrouvait une fois de plus assailli par des souvenirs depuis longtemps oubliés de son passé. Ils se trouvaient dans les salles des Assemblées, là où le clan Marteaudeguerre se rassemblait pour écouter les paroles du Roi Garumn ou pour rencontrer des visiteurs importants. Les plans de bataille étaient discutés ici ainsi que les stratégies de commerce avec le monde extérieur. Les plus jeunes nains assistaient eux aussi à ses assemblées, et Bruenor se rappelait avec nostalgie les nombreuses fois où il avait pris place à côté de son père, Bangor, derrière son grand-père, le Roi Garumn. Bangor expliquait au jeune Bruenor les techniques du roi pour captiver son audience et l'instruisait dans les arts du commandement dont il aurait un jour besoin.

Le jour où il deviendrait Roi de Castelmithral.

La solitude des cavernes pesait lourdement sur le nain qui les avait entendues résonner des acclamations et des chants de dix mille nains. Même s'il revenait avec tous les membres de son clan, ils n'occuperaient qu'un tout petit coin d'une salle.

— Trop de morts, dit Bruenor.

Son murmure, plus sonore qu'il en avait eu l'intention, résonna dans le vide.

Catti-Brie et Wulfgar, inquiets pour le nain et analysant chacune de ses actions, entendirent la remarque et purent facilement deviner les souvenirs et les émotions qui l'avaient inspirée. Ils échangèrent un regard et Catti-Brie put constater que la colère de Wulfgar à l'égard du nain avait fait place à de la compassion.

Ils traversèrent d'innombrables salles reliées par de petits couloirs. Tous les quelques mètres, des bifurcations se présentaient et des passages partaient sur le côté, mais Bruenor pensait vraiment connaître le chemin qui menait au défilé. Il savait aussi que toute personne se trouvant dessous aurait entendu l'effondrement de la dalle piégée et viendrait inspecter. Cette section du niveau supérieur, contrairement aux endroits laissés derrière eux, était pourvue de nombreux passages qui menaient aux niveaux inférieurs. Wulfgar éteignit la torche et Bruenor les guida sous le couvert de l'obscurité.

Leur prudence s'avéra judicieuse car, alors qu'ils entraient dans une autre caverne immense, Régis saisit Bruenor par l'épaule, l'arrêtant et faisant signe à tout le monde de rester silencieux. Bruenor explosa presque de rage, mais vit tout de suite l'expression de terreur sincère sur le visage de Régis.

Le halfelin, dont l'ouïe était aiguisée par des années passées à guetter le « clic » des gorges d'un verrou, avait distingué un son éloigné différent de celui de l'eau qui tombait goutte à goutte. Un moment plus tard, les autres le distinguèrent également et identifèrent bientôt le bruit de nombreuses bottes. Bruenor les conduisit dans un recoin sombre où ils observèrent et attendirent.

Ils ne réussirent jamais à voir clairement la horde qui passait pour compter le nombre de ses membres ou les identifier, mais ils purent déterminer grâce au nombre de torches qu'ils étaient surpassés en nombre par au moins dix pour un et ils pouvaient deviner la nature des êtres en marche.

— Des nains gris ou ma mère est une amie des orques, grommela Bruenor.

Il regarda Wulfgar pour voir si le barbare allait continuer à discuter sa décision de quitter Castelmithral.

Wulfgar soutint le regard appuyé du nain et fit un signe de la tête pour indiquer qu'il se rangeait à son avis.

— À quelle distance se trouve encore le Défilé de Garumn ? demanda-t-il, désormais aussi résigné que les autres à quitter les lieux.

Il avait toujours le sentiment qu'il abandonnait Drizzt, mais il comprenait la sagesse du choix de Bruenor. Il devenait de plus

en plus clair que, s'ils restaient, Drizzt Do'Urden ne serait pas le seul d'entre eux à périr à Castelmithral.

— Une heure jusqu'au dernier passage, répondit Bruenor. Une heure, pas plus ensuite.

La horde de nains gris quitta bientôt la caverne et les compagnons reprirent leur marche, faisant preuve d'encore plus de prudence et redoutant chaque pas qui frappait le sol plus fort qu'ils l'auraient voulu.

Plus Bruenor avançait, plus ses souvenirs devenaient clairs, et il savait exactement où ils se trouvaient. Aussi leur fit-il prendre le chemin le plus direct qui soit en direction du défilé, ayant l'intention de quitter les halls le plus vite possible.

Après quelques minutes de marche, pourtant, il tomba sur un passage qui partait sur le côté et qu'il ne pouvait tout simplement pas ignorer. Il savait que le moindre petit retard était risqué, mais la tentation d'entrer dans cette pièce située au bout de ce petit corridor était trop vive pour qu'il puisse y résister. Il fallait qu'il découvre l'ampleur du pillage de Castelmithral ; il fallait qu'il sache si la pièce la plus précieuse du niveau supérieur avait été épargnée.

Les amis le suivirent sans poser de questions et se trouvèrent bientôt devant une haute porte en métal richement ouvragée sur laquelle était gravés le marteau de Moradin, le plus important des dieux des nains, et une série de runes dessous. Le souffle rapide de Bruenor trahissait son agitation.

— « Là reposent les cadeaux de nos amis et les œuvres de notre race. Sache, toi qui entres dans cette salle sacrée que tu vas poser les yeux sur l'héritage du clan Marteaudeguerre. Amis, soyez les bienvenus, voleurs, prenez garde ! » lut Bruenor avec solennité. (Il se tourna vers ses compagnons, nerveux, son front était perlé de sueur.) La Salle de Dumathoïn, expliqua-t-il.

— Tes ennemis occupent les halls depuis deux cents ans, dit Wulfgar. Elle a été pillée, c'est sûr.

— Non, dit Bruenor. La porte a été protégée par un pouvoir magique et ne s'ouvre pas aux ennemis du clan. Il y a une centaine de pièges à l'intérieur et ils auraient la peau du moindre nain gris qui tenterait de s'introduire dans la salle ! (Il jeta un regard furieux à Régis, puis plissa ses yeux gris avant de

lancer un sévère avertissement :) Bas les pattes, Ventre-à-Pattes. Y se pourrait bien qu'un piège ne sache pas que t'es un voleur ami !

Régis trouva le conseil suffisamment avisé pour ne pas relever le sarcasme mordant du nain. Admettant inconsciemment la vérité des paroles de Bruenor, le halfelin glissa ses mains dans ses poches.

— Va chercher l'une des torches, dit Bruenor à Wulfgar. J pense qu'y a pas de lumière à l'intérieur de la pièce.

Avant même le retour de Wulfgar, Bruenor commença à ouvrir l'énorme porte. Sous la poussée de mains amies, elle s'ouvrait facilement. Elle donnait sur un petit corridor fermé au bout par un lourd rideau noir. La lame menaçante d'un pendule était suspendue au centre du passage, au-dessus d'un amas d'os.

— Chiens de voleurs, ricana Bruenor avec une satisfaction empreinte d'amertume.

Il esquiva la lame et s'approcha du rideau, attendant que tous ses amis l'aient rejoint avant d'entrer dans la chambre.

Bruenor marqua une pause, rassemblant son courage pour passer le dernier obstacle qui lui permettrait d'entrer dans la salle. La sueur luisait désormais sur les visages de tous les amis. Le nain leur communiquait son angoisse.

Avec un grognement résolu, il écarta le rideau.

— Admirez la Salle de Duma..., commença-t-il, mais les mots s'étranglèrent dans sa gorge dès qu'il put voir dans la pièce.

De toutes les destructions qu'ils avaient pu constater dans les halls, aucune n'était aussi absolue que celle-ci. Des amas de pierre jonchaient le sol. Des socles sur lesquels les ouvrages les plus beaux avaient été exposés étaient démolis, et d'autres avaient été piétinés et n'étaient plus que poussière.

Bruenor avança en trébuchant, les mains tremblantes, un hurlement de révolte coincé dans sa gorge. Il savait avant d'avoir examiné tout ce qui se trouvait dans la chambre que la destruction était totale.

— Comment ? hoqueta-t-il.

À peine avait-il fini de prononcer ce mot qu'il vit l'énorme trou dans le mur. Pas un tunnel creusé autour de la porte qui bloquait l'entrée dans la pièce, mais une cassure dans la pierre,

comme si un bélier d'une force incommensurable l'avait démolie en la percutant.

— Qu'est-ce qui est assez puissant pour faire une chose pareille ? demanda Wulfgar en suivant le regard du nain qui s'était arrêté sur le trou.

Bruenor s'approcha, à la recherche d'un indice, Catti-Brie et Wulfgar à ses côtés. Régis partit de l'autre côté, simplement pour voir s'il restait quelque chose de valeur.

Catti-Brie remarqua un scintillement qui faisait penser à un arc-en-ciel sur le sol et s'approcha de ce qu'elle pensait être une flaque constituée d'un liquide sombre. En se penchant pour voir de plus près, toutefois, elle se rendit compte que ce n'était pas du tout un liquide, mais une écaille, plus noire que la nuit la plus noire, et presque de la taille d'un homme. Wulfgar et Bruenor se précipitèrent vers elle en entendant le bruit de gorge étranglé qu'elle émit.

— Un dragon ! s'écria Wulfgar en reconnaissant la forme caractéristique de l'écaille.

Il saisit la chose du bout des doigts et la redressa pour mieux l'inspecter. Puis lui et Catti-Brie se tournèrent vers Bruenor pour voir s'il avait entendu parler d'un tel monstre.

Les yeux écarquillés du nain et son regard terrorisé répondirent à leur question avant qu'ils l'aient même posée.

— Plus noir que le noir, murmura Bruenor en prononçant de nouveau les mots les plus simples de ce jour funeste, deux cents ans plus tôt. Mon père m'a parlé de cette chose, expliqua-t-il à Wulfgar et Catti-Brie. Un dragon né d'un démon, c'est ce qu'il disait, une noirceur plus noire que le noir. C'n'est pas les gris qui nous ont mis en déroute... On se serait battus jusqu'à la fin. Le dragon des ténèbres a pris nos forces et nous a chassés des halls. Il n'en est pas resté un sur dix pour s'opposer aux hordes abjectes dans les salles plus petites situées à l'autre extrémité.

Une bouffée d'air chaud sortant du trou leur rappela qu'il était probablement relié aux halls qui se trouvaient au niveau inférieur, et à l'antre du dragon.

— Partons, dit Catti-Brie, avant que le monstre se rende compte que nous sommes ici.

Régis poussa alors un cri depuis l'autre bout de la pièce. Les

amis accoururent vers lui, ne sachant pas s'il était tombé sur un trésor ou un danger.

Ils le trouvèrent accroupi près d'un tas de gravats, les yeux rivés sur un interstice entre les blocs de pierre.

Il leur montra une flèche au fût d'argent.

— Je l'ai trouvée là-dedans, expliqua-t-il. Et il y a autre chose... un arc je pense.

Wulfgar approcha la torche de l'interstice et ils virent tous clairement un grand arc et l'éclat argenté de la corde. Wulfgar saisit le bois et tira doucement dessus, s'attendant qu'il se casse entre ses doigts à cause du poids énorme de la pierre.

Mais il résista, même lorsqu'il tira de toutes ses forces. Il examina les pierres, cherchant le meilleur moyen de libérer l'arme.

Régis, pendant ce temps, avait trouvé autre chose, une plaque en or coincée dans une autre fissure. Il réussit à la dégager et l'apporta à la lueur de la torche afin de lire les runes qui étaient gravées dessus.

— « *Taulmaril, le Cherchecoeur* », lut-il. « Cadeau d'... »

— « Anariel, sœur de Faerûn », continua Bruenor sans même regarder la plaque. Il hocha la tête pour indiquer qu'il avait vu le regard interrogateur de Catti-Brie.

— Libère l'arc, garçon, dit-il à Wulfgar. Pour sûr, il peut avoir une plus grande utilité qu'enfoui ainsi.

Wulfgar avait déjà analysé la structure de l'amas de pierres et commencé à soulever des blocs précis. Catti-Brie fut bientôt en mesure de libérer l'arc en le tirant et en le faisant légèrement tourner, mais elle remarqua autre chose et elle demanda à Wulfgar de continuer à déblayer.

Tandis que le vigoureux barbare écartait d'autres pierres, les autres admirèrent, émerveillés, la beauté de l'arc. Son bois n'avait pas même été éraflé par les pierres et l'extraordinaire finition de son vernis réapparut avec un simple frôlement de la main. Catti-Brie le banda facilement et le tint à bout de bras, appréciant sa tension assurée et harmonieuse.

— Essaie-le, proposa Régis en lui tendant la flèche d'argent.

Catti-Brie fut incapable de résister. Elle encocha la flèche dans la corde d'argent et banda l'arc, ayant seulement

l'intention d'apprécier sa tenue et non de tirer.

— Un carquois ! s'exclama Wulfgar en soulevant la dernière des pierres. Et d'autres flèches d'argent.

Bruenor indiqua les ténèbres et hocha la tête. Catti-Brie n'hésita pas.

Une traînée d'argent suivit le projectile sifflant tandis qu'il filait dans l'obscurité. Sa course s'interrompit brutalement avec un « crac ». Ils se précipitèrent tous, pressentant quelque chose d'extraordinaire. Ils trouvèrent facilement la flèche, car elle était à moitié encastrée jusqu'à l'empennage dans le mur !

Tout autour du point d'entrée, la pierre avait été brûlée, et même en tirant de toutes ses forces, Wulfgar fut incapable de faire bouger la flèche d'un centimètre.

— Pas de souci, dit Régis en comptant les flèches dans le carquois que Wulfgar tenait. Il y en a dix-neuf... vingt de plus ! Il recula, stupéfait. Les autres le regardèrent sans comprendre.

» Il y en avait dix-neuf, expliqua Régis. Mon compte était juste.

Wulfgar, ne comprenant pas, compta rapidement les flèches.

— Vingt, dit-il.

— Vingt maintenant, répondit Régis. Mais dix-neuf lorsque je les ai comptées la première fois.

— Le carquois est donc magique lui aussi, hasarda Catti-Brie. Un puissant cadeau, vraiment, que Dame Anariel a fait au clan.

— Qu'allons-nous trouver d'autre dans ces ruines ? demanda Régis, se frottant les mains.

— Rien de plus, répondit Bruenor d'un ton bourru. On part, et je ne veux pas entendre une seule objection !

Régis sut en regardant les deux autres qu'il n'obtiendrait pas de soutien contre le nain, et il haussa les épaules avec résignation en repassant derrière le rideau. Il revint dans le corridor avec eux.

— Le défilé ! déclara Bruenor en leur faisant reprendre la marche.

— Attends, Bok, murmura Sydney lorsque la lumière de la torche des compagnons réapparut dans le corridor, pas très loin

devant eux.

» Pas encore, dit-elle, un sourire de mauvais augure illuminant son visage couvert de poussière. Nous trouverons un moment plus opportun !

21

De l'argent dans les ombres

Il trouva soudain un point sur lequel se concentrer dans la masse indistincte du nuage gris qui l'enveloppait, quelque chose de tangible au milieu de ce tourbillon de néant. Le quelque chose flottait au-dessus de lui, puis tourna lentement.

Les contours de la chose se dédoublèrent, puis se séparèrent, puis se fondirent les uns dans les autres. Il lutta contre la douleur sourde de son crâne, contre les ténèbres intérieures qui l'avaient cerné et luttaient maintenant pour le garder dans leur emprise. Petit à petit, il reprit conscience de ses bras, de ses jambes, de son identité, et de la manière dont il s'était retrouvé ici.

Tandis qu'il reprenait conscience, l'image redevint nette et claire comme du cristal : la pointe d'une dague sertie de gemmes.

Entreri apparaissait indistinctement au-dessus de lui, une silhouette sombre se détachant devant la lumière d'une torche unique fixée au mur, quelques mètres derrière lui. Sa lame était prête à frapper au premier signe de résistance. Drizzt pouvait voir que l'assassin avait été blessé lui aussi dans la chute, mais il avait manifestement récupéré plus rapidement.

— Tu peux marcher ? demanda Entreri, et Drizzt avait suffisamment de bon sens pour savoir ce qui allait se passer s'il en était incapable. (Il hocha la tête et bougea pour se mettre debout, mais la dague s'approcha.) Pas encore ! dit Entreri avec hargne. Nous devons d'abord savoir où nous sommes et où nous

allons.

Drizzt détourna son attention de l'assassin et regarda autour de lui, certain qu'Entreri l'aurait déjà tué si telle avait été son intention. Ils se trouvaient dans les mines, c'était sûr, car les murs étaient faits de pierres grossièrement taillées soutenus par des colonnes en bois tous les cinq mètres à peu près.

— Nous sommes tombés à quelle profondeur ? demanda-t-il à l'assassin.

Ses sens lui disaient qu'ils étaient à une profondeur bien plus grande que la pièce dans laquelle ils avaient combattu.

Entreri haussa les épaules.

— Je me souviens d'être tombé sur de la pierre dure après une chute qui n'a pas duré longtemps, puis d'avoir glissé le long d'une rampe très raide et très sinueuse. J'ai eu l'impression que du temps passait avant que nous nous retrouvions ici. (Il désigna l'ouverture dans un coin du plafond par laquelle ils étaient tombés.) Mais la notion du temps qui s'écoule est différente pour un homme qui pense qu'il est sur le point de mourir, et la chute a peut-être été beaucoup plus rapide que ce dont je me souviens.

— Fie-toi à ton intuition, remarqua Drizzt, car la mienne me dit que nous sommes tombés vraiment très profond.

— Comment pouvons-nous sortir ?

Drizzt observa la pente, qui était faible, et désigna la droite.

— La montée est dans cette direction, dit-il.

— Lève-toi alors, répliqua Entreri en lui tendant la main pour l'aider à se mettre debout.

Drizzt accepta l'aide et se leva prudemment et sans faire aucun geste menaçant. Il savait que la dague d'Entreri se planterait dans son cœur bien avant qu'il ait le temps de frapper.

Entreri le savait aussi, mais il ne s'attendait à aucun problème de la part de Drizzt dans leur situation actuelle. Ils n'avaient pas simplement ferrailé dans l'alcôve et ils avaient chacun un respect mêlé de réticence pour l'autre.

— J'ai besoin de tes yeux, expliqua Entreri, bien que Drizzt l'ait déjà compris. Je n'ai trouvé qu'une torche et elle ne brûlera pas assez longtemps pour me sortir d'ici. Tes yeux, elfe noir,

peuvent voir dans les ténèbres et nous orienter. Je serai assez proche de toi pour sentir le moindre de tes mouvements, assez proche pour te tuer d'un seul coup !

Il tourna de nouveau la dague pour souligner les mots qu'il venait de prononcer, mais Drizzt n'avait pas besoin de ce geste pour comprendre le message.

Lorsqu'il fut debout, le drow se rendit compte qu'il n'était pas aussi gravement blessé qu'il l'avait craint. Il s'était tordu la cheville et un genou et sut dès qu'il s'appuya sur cette jambe que chaque pas serait douloureux. Il devait le cacher à Entreri toutefois. Il ne serait pas d'une grande aide à l'assassin s'il ne pouvait pas marcher.

Entreri se tourna pour chercher la torche et Drizzt vérifia rapidement son équipement. Il avait vu l'un de ses cimenterres fixé à la ceinture d'Entreri, mais l'autre, la lame magique, n'était nulle part en vue. Il sentit l'une de ses dagues toujours glissée dans une gaine cachée dans sa botte, mais il n'était pas sûr que cela l'aiderait beaucoup face au sabre et à la dague de son talentueux ennemi. Affronter Entreri avec le moindre handicap était une solution réservée à la situation la plus désespérée – et uniquement la plus désespérée.

Puis Drizzt saisit soudain avec affolement la bourse qu'il portait à la ceinture, au bord de la panique lorsqu'il se rendit compte que les liens étaient défaits. Avant même de glisser la main à l'intérieur, il sut qu'il avait perdu Guenhwyvar. Il regarda autour de lui avec désespoir, et ne vit que des gravats.

Remarquant sa détresse, Entreri eut un petit sourire satisfait sous la capuche de son manteau.

— En route, dit-il au drow.

Drizzt n'avait pas le choix. Il ne pouvait certainement pas parler à Entreri de la statuette magique et prendre le risque que Guenhwyvar retombe entre les mains d'un maître maléfique. Drizzt avait soustrait une fois l'extraordinaire panthère à un tel destin et préférait encore qu'elle demeure ensevelie à jamais sous des tonnes de décombres plutôt que de retomber sous le joug d'un maître indigne. Il jeta un dernier regard empli de chagrin en direction de l'amas de pierres, puis accepta stoïquement la perte de son amie, trouvant un peu de réconfort

à l'idée que le félin était en vie, en sécurité, sur son propre plan d'existence.

Les soutènements du tunnel ponctuaient leur marche avec une régularité troublante, comme s'ils repassaient sans arrêt au même endroit. Drizzt avait l'impression que le tunnel décrivait un très grand cercle au fur et à mesure de sa légère montée. Cela le rendait encore plus anxieux. Il connaissait la prouesse des nains en matière de forage de tunnels, surtout lorsque des gemmes ou des métaux précieux étaient concernés, et il commença à se demander combien de kilomètres ils allaient devoir parcourir avant d'atteindre ne serait-ce que le niveau juste au-dessus.

Si Entreri n'avait pas la même perception de tout ce qui était sous terre ou souterrain et ne connaissait pas bien les nains, il était lui aussi mal à l'aise. Les heures passèrent et la file de soutènements de bois continuait dans l'obscurité.

— La torche ne brûle plus beaucoup, dit Entreri en rompant le silence qui pesait depuis qu'ils s'étaient mis en route. (Le bruit de leurs pas, les pas de guerriers sachant être furtifs, était estompé dans ce couloir bas de plafond.) Le vent va peut-être tourner à ton avantage, elfe noir.

Drizzt ne se faisait pas d'illusions. Entreri était une créature de la nuit autant que lui. Il était en outre doté de réflexes rapides et d'une solide expérience qui compensaient largement son manque de vision dans les ténèbres. Ce n'était pas à la lumière du soleil qu'œuvraient les assassins.

Sans répondre, Drizzt reporta son attention sur le chemin devant lui, mais alors qu'il regardait autour de lui, il remarqua du coin de l'œil un reflet fugace de la torche. Il s'approcha du mur, ne prêtant pas attention aux pas d'Entreri qu'il sentait mal à l'aise derrière lui, et se mit à passer sa main sur la surface, et à scruter l'obscurité dans l'espoir de saisir un autre éclat de lumière. Il le vit pendant une seconde à peine alors qu'Entreri bougeait derrière lui, une étincelle d'argent le long du mur.

— Où coule l'argent, murmura-t-il, éberlué.

— Quoi ? demanda Entreri d'un ton impérieux.

— Apporte la torche, fut la seule réponse de Drizzt.

Il passa ses mains sur la paroi, avec impatience. Il cherchait

la preuve qui ferait mentir sa logique intraitable, donnerait raison à Bruenor et balayerait les soupçons qui lui disaient que le nain avait enjolivé les récits sur Castelmithral.

Entreri se tint bientôt à ses côtés, curieux. La torche le montrait clairement : un torrent d'argent courait le long du mur, aussi épais que l'avant-bras de Drizzt et d'une pureté resplendissante.

— Du mithral, dit Entreri, bouche bée. Le trésor d'un roi !

— Mais de peu d'utilité en ce qui nous concerne, remarqua Drizzt pour calmer leur fièvre.

Il reprit sa marche, comme si le filon de mithral ne l'impressionnait pas. Il avait le sentiment qu'Entreri ne devrait pas même poser les yeux sur cet endroit, que la seule présence de l'assassin corrompait les trésors du clan Marteaudeguerre. Drizzt ne voulait pas donner à l'assassin une raison de rechercher de nouveau les halls. Entreri haussa les épaules et lui emboîta le pas.

La pente dans le passage se fit davantage sentir au fur et à mesure de leur progression, et les reflets d'argent des veines de mithral réapparurent avec suffisamment de régularité pour que Drizzt commence à se demander si Bruenor n'avait pas minimisé la prospérité de son clan.

Entreri, qui n'était jamais éloigné du drow de plus d'un pas, était trop concentré sur son prisonnier pour se préoccuper particulièrement du précieux métal, mais il saisissait bien le potentiel qui y était attaché. De telles richesses lui importaient peu, mais il savait que l'information s'avérerait précieuse et qu'elle pourrait lui être utile dans le cadre de négociations futures.

La torche s'éteignit peu de temps après, mais ils découvrirent qu'ils pouvaient toujours voir, car une faible source de lumière se trouvait quelque part devant eux, au-delà des tournants du tunnel. L'assassin se rapprocha malgré tout de Drizzt, afin d'être tout près de lui, la pointe de la dague contre son dos, ne se risquant pas à perdre la seule chance qu'il avait de s'en sortir si la lumière s'éteignait.

La lueur se fit plus vive, car sa source était puissante. L'air devint plus chaud autour d'eux et ils entendirent bientôt le bruit

d'une machinerie éloignée résonnant dans le tunnel. Entreri resserra les mailles de son filet, saisissant la cape de Drizzt et se rapprochant un peu plus.

— Tu es autant un intrus que je le suis, murmura-t-il. Nous avons tout intérêt à éviter le lieu.

— Les mineurs pourraient-ils être pires que le sort que tu me réserves ? demanda Drizzt avec sarcasme tout en soupirant.

Entreri relâcha la cape et recula.

— Apparemment, il faut que je t'offre quelque chose de plus pour garantir ce dont nous sommes convenus, dit-il.

Drizzt le regarda de près, ne sachant pas quoi attendre.

— Tu as tous les avantages, dit-il.

— Non, répliqua l'assassin. (Drizzt attendit la suite, perplexe, tandis qu'Entreri faisait glisser sa dague dans sa gaine.) Je pourrais te tuer, c'est vrai, mais pour gagner quoi ? Tuer ne m'apporte aucun plaisir.

— Mais le meurtre ne te déplaît point, riposta Drizzt.

— Je fais ce que je dois faire, dit Entreri en riant de la remarque acerbe.

Drizzt ne reconnaissait que trop bien cet homme. Dénué de toute émotion, pragmatique, et indiscutablement versé dans les diverses manières de traiter avec la mort. En regardant Entreri, Drizzt voyait ce qu'il aurait pu devenir s'il était resté à Menzoberranzan parmi son peuple régi par la même absence de morale. Entreri incarnait les doctrines de la société des drows, l'absence cruelle de cœur qui avait incité Drizzt, révolté, à quitter les entrailles du monde. Il regardait l'assassin bien en face, abhorrant tout ce qu'il représentait, mais incapable, toutefois, de se débarrasser de l'empathie qu'il ressentait.

Il devait prendre position maintenant, au nom de ses principes, comme il l'avait fait des années auparavant dans la cité de l'obscurité.

— Tu fais ce que tu dois faire, cracha-t-il, dégoûté, indifférent aux conséquences. Quel qu'en soit le prix.

— Quel qu'en soit le prix, répéta calmement Entreri. (Son sourire satisfait déforma l'insulte pour en faire un compliment.) Sois heureux que je sois si pragmatique, Drizzt Do'Urden, ou tu ne te serais jamais réveillé de ta chute. Mais assez de ces

verbiages. J'ai un marché à te proposer qui pourrait nous servir tous les deux. (Drizzt garda le silence et n'eut pas l'air le moins du monde intéressé.) Sais-tu pourquoi je suis ici ? demanda Entreri.

— Tu es venu pour le halfelin.

— Tu te trompes, répliqua Entreri. Pas pour le halfelin, mais pour le pendentif du halfelin. Il l'a volé à mon maître, bien que je doute qu'il s'en soit vanté.

— Je devine plus que ce qu'on me dit, rétorqua Drizzt, amenant adroitement la question suivante. Ton maître veut également se venger, n'est-ce pas ?

— Peut-être, enchaîna Entreri du tac au tac. Mais la restitution du pendentif est d'une importance capitale. Aussi je te propose ceci : nous nous efforçons, ensemble, de retrouver tes amis. Je t'offre mon aide dans cette recherche et ta vie en échange du pendentif. Une fois que nous les avons retrouvés, convaincs le halfelin de me donner le pendentif et je m'en irai et ne reviendrai pas. Mon maître récupère son trésor et ton ami peut vivre le reste de sa vie sans regarder par-dessus son épaule.

— Tu me donnes ta parole ? dit Drizzt avec hésitation.

— Je fais mieux, rétorqua Entreri. (Il tira le cimeterre de sa ceinture et le lança à Drizzt.) Je n'ai nullement l'intention de mourir dans ces mines abandonnées, drow, et toi non plus, je l'espère.

— Comment peux-tu savoir que je tiendrai ma parole lorsque nous retrouverons mes compagnons ? demanda Drizzt, tenant la lame devant lui afin de l'inspecter, et ayant du mal à croire à la tournure que prenaient les événements.

Entreri rit de nouveau.

— Ton sens de l'honneur est trop élevé, elfe noir, pour éveiller le moindre doute dans mon esprit. Tu feras ce que tu dis que tu feras, de cela je suis sûr ! Affaire entendue, alors ?

Drizzt devait reconnaître la sagesse des paroles d'Entreri. Ensemble, ils avaient une bonne chance de sortir des niveaux inférieurs. Drizzt n'allait certainement pas laisser passer l'occasion de retrouver ses amis, pas pour le prix d'un pendentif qui avait causé à Régis plus de problèmes qu'il en valait la peine.

— D'accord, dit-il.

Le passage s'éclaira davantage à chaque tournant, non pas une lueur tremblotante comme en diffusaient les torches, mais une lumière continue. Le bruit de la machinerie augmenta proportionnellement et ils devaient hurler pour pouvoir se faire entendre l'un de l'autre.

Après un dernier virage, ils arrivèrent brutalement au bout de la mine : ses derniers soutènements s'ouvraient sur une immense caverne. Ils avancèrent avec hésitation, traversant les soutènements, pour se retrouver sur une petite corniche qui longeait le côté d'une large gorge : l'extraordinaire cité souterraine du clan Marteaudeguerre.

Ils se trouvaient heureusement au niveau supérieur, c'est-à-dire au sommet du précipice, car les deux parois avaient été taillées afin de former d'énormes marches qui descendaient jusqu'au fond du gouffre, chacune bordée de portes décorées qui avaient marqué jadis les entrées des maisons des membres du clan de Bruenor. Les marches étaient vides désormais, mais Drizzt, grâce aux innombrables histoires que Bruenor lui avait racontées, imaginait bien la splendeur passée du lieu : dix mille nains, poussés par l'extraordinaire passion et l'amour de leur travail, martelant le mithral et chantant les louanges de leurs dieux.

Quel spectacle cela avait dû être ! Des nains industriels qui allaient de niveau en niveau afin de faire admirer leur dernier ouvrage, un objet en mithral d'une incroyable beauté et d'une valeur inouïe. Et pourtant, d'après ce que Drizzt connaissait des nains du Valbise, la plus petite imperfection ferait retourner en courant les artisans vers leurs enclumes, suppliant les dieux de leur pardonner et leur demandant de leur conférer le don de façonner un objet plus beau encore. Aucune race dans les Royaumes ne pouvait revendiquer autant de fierté dans leur travail que les nains, et les membres du clan Marteaudeguerre étaient exceptionnels, même à l'aune des exigences du peuple barbu.

Désormais, seul le fond du gouffre bruissait d'activité, car, sur des centaines de mètres sous eux et s'étirant de tous les côtés, se dressaient les forges centrales de Castelmithral, des fourneaux suffisamment chauds pour fondre le dur métal

extrait de la pierre forée. Même à cette hauteur, Drizzt et Entreri pouvaient sentir la chaleur brûlante et l'intensité de la lumière leur faisait cligner des yeux. Des dizaines et des dizaines d'ouvriers trapus s'affairaient en tous sens, poussant des brouettes remplies de charbon ou de combustible pour les feux. Des duergars, supposait Drizzt, bien qu'il ne puisse pas les distinguer clairement depuis cette hauteur et avec l'éclat aveuglant de la lumière.

À quelques mètres seulement sur la droite de la sortie du tunnel, une large rampe, dessinant légèrement un arc, descendait en spirale vers le niveau inférieur. Sur la gauche, la corniche continuait à longer le mur. Elle était étroite et n'était pas destinée à servir de passage. Un peu plus loin, Drizzt pouvait voir la silhouette noire d'un pont qui enjambait le gouffre.

Entreri lui fit signe d'entrer dans le tunnel.

— Le pont semble être la meilleure voie à suivre, dit l'assassin. Mais j'hésite à m'engager sur la corniche avec tous ces mineurs en bas.

— Nous n'avons guère le choix, remarqua Drizzt. Nous pourrions revenir sur nos pas et chercher certains des corridors qui partaient sur le côté et devant lesquels nous sommes passés, mais je pense qu'ils ne sont rien de plus que des prolongements de la mine et je ne pense pas qu'ils nous ramèneraient même jusque-là.

— Nous devons continuer, reconnut Entreri. Peut-être que le bruit et l'éclat de la lumière nous permettront de ne pas nous faire remarquer.

Sans plus attendre, il s'engagea sur la corniche et s'achemina vers la sombre silhouette du pont, Drizzt sur ses talons.

Si la corniche ne faisait pas plus de soixante centimètres de largeur et était bien plus étroite que cela à de nombreux endroits, les agiles combattants n'eurent pas de mal à la négocier. Ils furent bientôt devant le pont, une étroite passerelle en pierre qui enjambait l'agitation en contrebas.

Ils avancèrent sans problème en se faisant aussi petits que possible. Lorsqu'ils furent arrivés au milieu du pont, soit au point culminant de l'arc qu'il formait, et qu'ils entamèrent la

descente, ils remarquèrent une corniche plus large qui longeait l'autre paroi du gouffre. L'entrée d'un tunnel marquait l'extrémité du pont, éclairé par des torches comme ceux qu'ils avaient laissés au niveau supérieur. À gauche de l'entrée, plusieurs formes de petite taille, des duergars, regroupés et en pleine conversation, ne prêtaient aucune attention à ce qui les entourait. Entreri se retourna en souriant sournoisement et désigna le tunnel à Drizzt.

Aussi silencieux que des chats et invisibles dans l'ombre, ils traversèrent le tunnel sans être vus par le groupe de duergars.

Les soutènements en bois défilaient désormais, l'elfe et l'assassin ayant adopté un rythme rapide. Ils laissèrent la cité souterraine loin derrière eux. Les parois dégrossies leur offraient toute la protection qu'il leur fallait, à la lumière de la torche, et le bruit des mineurs derrière eux devint bientôt un murmure indistinct. Retrouvant une certaine sérénité, ils commencèrent à penser au moment où ils retrouveraient les autres.

Ils tournèrent, le tunnel marquant un coude, et firent presque tomber une sentinelle duergar solitaire.

— Qu'est-ce que vous faites ici ? aboya la sentinelle.

Son épée large en mithral étincelait à chaque tremblement de la torche. Son armure, également, une cotte de mailles, un casque et un bouclier brillant, était façonnée du même métal précieux : le trésor d'un roi pour équiper un vulgaire soldat !

Drizzt passa devant son compagnon et fit signe à Entreri de rester en arrière. Il ne voulait pas qu'une piste de corps révèle la voie qu'ils avaient suivie pour s'enfuir. L'assassin comprit que l'elfe noir réussirait peut-être à discuter avec cet autre habitant de l'Outreterre. Ne voulant pas révéler qu'il était humain et mettre en question la crédibilité de l'histoire que Drizzt avait concoctée, il remonta sa capuche afin de couvrir son visage.

La sentinelle sauta en arrière, les yeux écarquillés de surprise lorsqu'elle se rendit compte que Drizzt était un drow. Drizzt lui jeta un regard agacé et garda le silence.

— Euh, quelle est la raison de vot'présence dans les mines ? demanda le duergar en reformulant sa question et prenant un ton poli.

— Marcher, répliqua froidement Drizzt pour lui faire sentir que son ton l'avait mis en colère.

— Et... euh... que... qui êtes-vous ? bégaya le garde.

Entreri observa la terreur manifeste qui avait envahi le nain gris en voyant Drizzt. Le drow inspirait apparemment encore plus de respect empreint de crainte parmi les races vivant dans l'Outreterre que parmi les habitants de la surface. L'assassin enregistra l'information, déterminé à faire preuve d'encore plus de prudence à l'avenir lorsqu'il traiterait avec Drizzt.

— Je suis Drizzt Do'Urden, de la maison de Daermon N'a'shezbaernon, neuvième famille du trône de Menzoberranzan, annonça Drizzt, ne voyant pas l'intérêt de mentir.

— Salutations ! s'exclama la sentinelle avec obséquiosité, bien décidée à rentrer dans les grâces de l'étranger. J'm'appelle Fouillefange, du clan Bukbukken. (Il s'inclina bas, sa barbe grise balayant le sol.) Ce n'est pas souvent qu'on a des visiteurs dans les mines. Vous cherchez quelqu'un ? Ou j'peux vous aider à trouver quelque chose ?

Drizzt réfléchit un moment. Si ses amis avaient survécu à l'effondrement, et il se devait de le croire et de garder l'espoir, ils se dirigeraient vers le Défilé de Garumn.

— J'ai fait ce que j'avais à faire ici, dit-il au duergar. Je suis satisfait.

Fouillefange le regarda avec curiosité.

— Satisfait ?

— Ton peuple a foré trop profondément, expliqua Drizzt. Vous avez endommagé l'un de nos tunnels en creusant. Nous sommes donc venus inspecter les lieux pour nous assurer qu'ils n'étaient pas de nouveau occupés par des ennemis des drows. J'ai vu tes forges, nain gris, tu peux être fier.

La sentinelle se rengorgea et rentra le ventre. Le clan Bukbukken était en effet fier de ses installations, bien qu'il ait en vérité volé les mines et tout le reste au clan Marteaudeguerre.

— Et vous êtes satisfait, que vous dites ? Alors où vas-tu maint'nant, Drizzt Do'Urden ? Voir le maître ?

— Si c'est le cas, qui dois-je chercher ?

— T'as pas entendu parler d'Ombref let ? répondit

Fouillefange en ricanant. Le Dragon des Ténèbres, aussi noir que le noir et plus féroce qu'un démon enragé ! J'sais pas comment il va réagir en voyant que des elfes drows sont v'nus dans ses mines, mais on va bien voir !

— Non, je ne crois pas, répliqua Drizzt. J'ai appris tout ce que je voulais et je rentre maintenant chez moi. Je ne dérangerai pas Ombreflet, ni aucun membre de ton clan hospitalier.

— J'pense que tu vas te rendre chez not'maître, dit Fouillefange. (La politesse de Drizzt et la mention du nom de son puissant maître lui donnaient de l'assurance.) Il croisa ses bras noueux sur sa poitrine, l'épée en mithral reposant de manière plus visible sur le bouclier brillant.

Drizzt reprit un air menaçant et enfonça un doigt dans le tissu, sous sa cape, pointant en direction du duergar. Fouillefange remarqua le geste, tout comme Entreri, et l'assassin tomba presque à la renverse d'étonnement devant la réaction du duergar. La complexion déjà grise de Fouillefange prit une teinte pâle, et il se tint parfaitement immobile, n'osant même pas respirer.

— Je rentre chez moi, répéta Drizzt.

— Oui, chez toi, s'écria Fouillefange. J'peux peut-être t'aider à trouver le chemin ? Il est difficile de s'repérer dans les tunnels.

Pourquoi pas, pensa Drizzt, se disant qu'ils auraient plus de chances de s'en sortir s'ils connaissaient au moins le chemin le plus rapide.

— Un gouffre, dit-il à Fouillefange. Avant l'époque du clan Bukbukken, le lieu était connu sous le nom de Défilé de Garumn.

— Le Ravin d'Ombreflet, ça s'appelle maintenant, corrigea Fouillefange. Le couloir de gauche à la prochaine bifurcation, expliqua-t-il, indiquant la direction du doigt. Et toujours tout droit ensuite.

Drizzt n'aimait pas le nouveau nom du défilé et ce qu'il pouvait cacher. Il se demanda quel monstre attendait peut-être ses amis une fois qu'ils arriveraient à destination. Ne voulant plus perdre de temps, il fit un signe de tête à Fouillefange, et continua. Le duergar ne demandait pas mieux que de le laisser

partir sans discuter plus longtemps, et il s'écarta autant qu'il put pour le laisser passer.

Entreri jeta un coup d'œil à Fouillefange quand il passa devant lui et il vit qu'il essuyait de la sueur de son front.

— Nous aurions dû le tuer, dit-il à Drizzt, une fois qu'ils furent assez loin. Il va mettre les membres de son clan à nos trousses.

— Pas plus rapidement qu'un cadavre ou une sentinelle manquant à l'appel n'aurait fait sonner l'alarme, répliqua Drizzt. Peut-être que quelques-uns vont venir vérifier ses dires, mais au moins nous savons maintenant comment sortir. Il n'aurait pas osé me mentir, par crainte que mes questions ne soient qu'un test destiné à voir s'il me disait la vérité. Mon peuple a la réputation de tuer face à de tels mensonges.

— Qu'est-ce que tu lui as fait ? demanda Entreri.

Drizzt ne put pas s'empêcher de rire en pensant aux avantages ironiques que lui donnait la sinistre réputation de son peuple. Il pointa de nouveau le doigt sous le tissu de sa cape.

— Imagine une arbalète suffisamment petite pour tenir dans ta poche, expliqua-t-il. Cela ne donnerait-il pas cette impression si elle était dirigée sur une cible ? Les drows sont connus pour avoir de telles arbalètes.

— Mais comment un carreau si petit pourrait-il être meurtrier contre une armure de mithral ? demanda Entreri, ne comprenant toujours pas pourquoi la menace avait été si efficace.

— Ah, mais le poison, dit Drizzt avec un petit sourire en coin, en s'éloignant.

Entreri marqua un temps d'arrêt et sourit en pensant à l'éclatante logique du raisonnement. Comme la race des drows devait être retorse et impitoyable pour qu'une simple menace provoque une telle réaction ! Sa réputation n'était apparemment pas usurpée.

Entreri se rendit compte qu'il commençait à avoir une certaine admiration pour ces elfes noirs.

Ils se lancèrent à leur poursuite plus vite qu'ils s'y étaient attendus, en dépit du rythme rapide qu'ils avaient adopté. Le martèlement des bottes retentit, puis disparut, pour se faire

entendre de nouveau au tournant suivant, plus près qu'avant. *Des passages sur les côtés*, comprirent Drizzt et Entreri en maudissant chaque virage de ces tunnels tortueux. Enfin, lorsque leurs poursuivants furent presque sur eux, Drizzt arrêta l'assassin.

— Ils ne sont pas nombreux, dit-il.

Il était capable de les compter à l'ouïe.

— Le groupe qui était sur la corniche, conjectura Entreri. Marquons le coup. Mais agissons vite, il y en a d'autres derrière eux, c'est sûr !

Drizzt trouva la lueur d'excitation qui se mit à danser dans le regard de l'assassin terriblement familière.

Il n'eut pas le temps de réfléchir aux implications désagréables de cette pensée. Il les chassa de son esprit, retrouvant toute sa concentration pour faire face à la situation actuelle. Puis il tira la dague qui était cachée dans sa botte – ce n'était plus le moment d'avoir des secrets – et, avisant un renforcement sombre dans la paroi du tunnel, il s'y dissimula. Entreri fit de même, à quelques mètres du drow, et de l'autre côté.

Les secondes s'écoulèrent lentement, ponctuées par le bruit des bottes au loin. Les deux compagnons retinrent leur souffle et attendirent patiemment, sachant que leurs poursuivants n'étaient pas encore parvenus à leur hauteur.

Le son augmenta soudain : les duergars surgirent dans le tunnel principal par une porte dérobée.

— Peuvent pas être bien loin maintenant ! s'écria l'un d'entre eux.

— Le dragon nous f'ra donnera à manger pour cette prise ! hurla triomphalement un autre.

Tous revêtus d'armures étincelantes et brandissant des armes en mithral, ils prirent le dernier tournant et furent en vue des compagnons cachés.

Drizzt regarda l'acier terni de son cimenterre et se dit que ses coups allaient devoir être d'une précision absolue contre une armure de mithral. Un soupir résigné lui échappa lorsqu'il pensa à quel point il aurait aimé avoir son arme magique avec lui.

Entreri anticipa lui aussi le problème et sut qu'ils allaient devoir essayer, d'une manière ou d'une autre, d'équilibrer les choses. Il tira rapidement une bourse remplie de pièces de sa ceinture et la jeta plus loin dans le corridor. Elle fendit l'obscurité et frappa la paroi à l'endroit où le tunnel faisait de nouveau un coude.

Le groupe de duergars se figea.

— Juste devant ! s'écria l'un d'eux.

Ils se courbèrent et chargèrent en direction du virage suivant. Entre le drow et l'assassin qui les attendaient.

Les ombres explosèrent et tombèrent sur les nains gris stupéfaits. Drizzt et Entreri frappèrent au même moment, saisissant le moment le plus opportun lorsque le premier du groupe se trouva à la hauteur de l'assassin alors que le dernier dépassait tout juste Drizzt.

Les duergars, abasourdis, poussèrent des hurlements d'horreur. Dagues, sabre et cimeterre dansaient tout autour d'eux, dans un tourbillon meurtrier, vif comme l'éclair, piquant les rebords de l'armure, essayant de trouver une jointure dans le métal indestructible. Et lorsqu'ils en trouvaient une, ils enfonçaient la lame avec une impitoyable efficacité.

Quand les duergars retrouvèrent un tant soit peu leurs esprits, le premier choc de l'attaque passé, deux d'entre eux gisaient morts aux pieds du drow, un troisième aux pieds d'Entreri, et un autre encore s'éloignait en vacillant et en se tenant le ventre d'une main maculée de sang.

— Dos à dos ! hurla Entreri.

Drizzt, ayant eu la même idée, avait déjà commencé à se frayer rapidement un chemin au milieu des nains qui ne savaient plus où donner de la tête. Entreri en abattit un juste au moment où l'elfe le rejoignait. Le malheureux duergar avait jeté un coup d'œil par-dessus son épaule pour voir le drow approcher, et l'assassin en avait profité pour insinuer la dague sertie de gemme à la base de son casque.

Puis ils furent l'un à côté de l'autre, dos à dos, tournoyant dans le mouvement de la cape de l'autre, leurs armes frappant tellement vite qu'elles semblaient floues et avec des mouvements tellement similaires que les trois duergars encore

en vie hésitèrent avant de lancer leur attaque en essayant de voir où finissait un ennemi et où commençait l'autre.

Avec des cris louant Ombreflet, leur maître quasi divin, ils passèrent à l'offensive.

Drizzt enchaîna immédiatement une série de frappes qui auraient dû abattre son adversaire, mais l'armure était plus dure que l'acier du cimenterre et ses coups furent déviés. Entreri avait lui aussi du mal à trouver une jointure dans laquelle enfoncer sa dague : elle se heurtait aux cottes de mailles et aux boucliers en mithral.

Drizzt avança légèrement et fit un pas de côté, guidant son compagnon. Entreri comprit et suivit l'initiative du drow, le contournant et se glissant juste derrière lui.

Leur ronde prit graduellement de l'élan, ils étaient aussi synchronisés que de gracieux danseurs, et les duergars n'essayèrent même pas de tenir leur rythme. Les adversaires changeaient sans arrêt, le drow et Entreri passant l'un derrière l'autre pour parer l'épée ou la hache que l'autre avait bloquée lors du dernier coup. Ils laissèrent le rythme s'installer pendant quelques tours, permirent aux duergars de suivre les schémas de leur danse, puis Drizzt, prenant toujours l'initiative, embrouilla leurs pas et inversa le mouvement.

Les trois duergars, entourant les deux bretteurs, à distance égale les uns des autres, ne savaient plus de quel côté viendrait la prochaine attaque.

Entreri, qui maintenant lisait quasiment dans les pensées du drow, vit les possibilités que la manœuvre offrait. S'éloignant d'un nain particulièrement désorienté, il feignit une attaque inversée, immobilisant le duergar suffisamment longtemps pour que Drizzt, arrivant de l'autre côté, trouve une ouverture.

— Tue-le ! s'écria l'assassin pour affirmer sa victoire.

Le cimenterre fit son travail.

Ils étaient maintenant deux contre deux. Ils cessèrent leur danse et firent face à leurs adversaires.

Drizzt fondit sur son adversaire qui était plus petit en bondissant soudain sur lui et en se glissant le long de la paroi du tunnel. Le duergar, concentré sur les lames meurtrières du drow, n'avait pas remarqué que la troisième arme de Drizzt

avait rejoint le combat.

La surprise du nain gris ne fut surpassée que par son attente de l'imminent coup fatal, lorsque la cape qui accompagnait le mouvement de Drizzt flotta et tomba sur lui, l'enveloppant dans une obscurité que le néant de la mort allait perpétuer.

L'assassin n'adopta pas la gracieuse technique de Drizzt. Il se mit soudain à attaquer avec fureur, occupant son nain avec des coupes et des parades rapides comme l'éclair, visant toujours la main qui tenait l'arme. Le nain gris comprit la tactique, les entailles causées par de multiples petits coups commençant à engourdir ses doigts.

Le duergar surcompensa en tournant son bouclier de façon à protéger sa main blessée et vulnérable...

... Faisant exactement ce qu'Entreri avait escompté. L'assassin se déplaça à l'encontre du mouvement de son adversaire, trouvant le dos du bouclier et un espace dans l'armure en mithral juste sous l'épaule. Sa dague plongea rageusement, effectua une fente, et précipita le duergar à terre. Le nain gris ne bougea plus, recroquevillé sur un coude, poussant son dernier soupir.

Drizzt s'approcha du dernier nain encore en vie, celui qui avait été blessé lors de l'attaque initiale, appuyé contre la paroi du tunnel à quelques pas seulement, la lumière de la torche reflétant lugubrement le rouge de la flaque de sang qui était à ses pieds. Le nain n'avait pas encore capitulé. Il leva son épée large pour continuer le combat avec le drow.

C'était Fouillefange, constata Drizzt, et un soudain élan de pitié le saisit, chassant de ses yeux le feu qui y dansait.

Un objet brillant, scintillant des couleurs d'une dizaine de pierres précieuses, passa à côté de Drizzt et mit un terme à sa lutte intérieure : la dague d'Entreri profondément enfoncée dans l'œil de Fouillefange. Le nain ne tomba même pas, tant le coup était net et précis. Il resta appuyé contre la pierre. Mais la flaque de sang était maintenant nourrie par deux blessures.

Drizzt se contint, envahi d'une rage froide, et il ne tressaillit même pas lorsque l'assassin s'approcha tranquillement pour récupérer l'arme.

Entreri tira brutalement la dague, puis se tourna pour faire

face à Drizzt tandis que Fouillefange s'écroulait dans la flaque de sang, le faisant gicler.

— Quatre à quatre, gronda l'assassin. Tu ne croyais pas que j'allais te laisser en tuer plus que moi ?

Drizzt ne répondit pas, ne cilla pas.

Ils sentaient tous deux la sueur de leurs paumes tandis qu'ils serraient leurs armes, éprouvant l'envie de finir ce qu'ils avaient commencé dans l'alcôve.

Si semblables, et pourtant si extraordinairement différents.

La rage que lui avait inspirée la mort de Fouillefange n'avait pas de prise sur Drizzt à ce moment précis, son opinion était déjà faite au sujet son abject compagnon. Le désir profond qu'il avait de tuer Entreri n'était pas dû à la colère que pouvaient éveiller en lui les actes ignobles de l'assassin. Tuer Entreri, ce serait tuer la noirceur qu'il portait en lui, pensait Drizzt, car il aurait pu être cet homme. Ceci était le test de son honneur et de sa dignité, l'affrontement de ce qu'il aurait pu devenir. S'il était resté avec son peuple, et il s'était souvent dit que sa décision d'abandonner leurs manières de vivre et la cité sombre était une faible tentative d'aller contre l'ordre même de la nature, sa propre dague aurait plongé dans l'œil de Fouillefange.

Entreri considérait Drizzt avec le même dédain. Quel potentiel il voyait dans le drow ! Mais tempéré par une faiblesse intolérable. Peut-être que l'assassin, dans son cœur, était en fait envieux de l'aptitude à l'amour et à la compassion qu'il reconnaissait chez Drizzt. Si semblable à lui de bien des façons, Drizzt accentuait cruellement la réalité de son propre néant émotionnel.

Mais même si ses sentiments existaient vraiment en lui, ils n'auraient jamais pu se manifester pour influencer Artémis Entreri. Il avait passé sa vie à forger le tueur qu'il était devenu, et aucune lueur ne pourrait jamais percer sa carapace de noirceur. Il voulait prouver, à lui-même et au drow, que la faiblesse n'a pas de place chez un vrai combattant.

Ils s'étaient rapprochés, bien qu'aucun d'eux ne sache lequel s'était déplacé, comme si des forces invisibles les faisaient agir. Les armes frémissaient d'impatience, chacun attendant que l'autre dévoile son jeu.

Chacun voulant que l'autre soit le premier à céder à leur désir commun : l'ultime défi aux principes qui régissaient leur existence.

Le son de pas chaussés de bottes rompit le charme.

22

Le dragon des ténèbres

Au cœur des niveaux les plus bas, dans une immense caverne aux parois accidentées et tourmentées où se tapissaient des ombres profondes, et au plafond trop haut pour que la lueur du feu le plus intense puisse l'atteindre, trônait le présent souverain de Castelmithral, perché sur un piédestal fait du mithral le plus pur, élevé sur un empilement haut et large de pièces et de bijoux, de timbales et d'armes, et d'innombrables autres objets façonnés à partir de blocs de mithral par les mains habiles d'artisans nains.

Des formes sombres entouraient le monstre primitif, d'énormes chiens venus de son monde, soumis, traversant les siècles, et avides de chair humaine ou elfique, ou de tout ce qui leur donnerait le plaisir de s'adonner à leur sanglant sport avant de tuer.

Pour l'heure, Ombreflet n'était pas heureux. Des grondements venus d'en haut indiquaient des intrus, et un groupe de duergars avaient parlé de membres de leur clan tués dans les tunnels, et des rumeurs couraient qu'un elfe drow avait été vu.

Le dragon n'était pas de ce monde. Il était venu du plan des Ombres, une image sombre du monde de la lumière, inconnu des habitants ici, si ce n'est dans leurs cauchemars les plus noirs, qui n'avaient guère de substance. Ombreflet avait occupé un rang extrêmement haut là-bas, vieux déjà à cette époque-là, et hautement respecté parmi sa race de dragons qui gouvernait le plan. Mais lorsque les ridicules et cupides nains qui avaient

un jour habité dans ces mines avaient creusé dans des trous profonds suffisamment noirs pour ouvrir un portail sur son plan, le dragon l'avait vite traversé. Possédant maintenant un trésor dix fois plus important que le plus grand trésor de son propre plan, Ombreflet n'avait nullement l'intention de revenir.

Il s'occuperait des intrus.

Pour la première fois depuis la débâcle du clan Marteaudeguerre, les aboiements des molosses des ombres remplirent les tunnels, remplissant d'effroi même les cœurs de leurs dresseurs de nains gris. Le dragon les envoya en direction de l'ouest pour leur mission, en montant vers les tunnels, contournant le hall d'entrée dans la vallée du Gardien, où les compagnons étaient entrés pour la première fois dans Castelmithral. Avec leurs puissantes mâchoires et leur extraordinaire capacité de se déplacer sans bruit, les molosses représentaient vraiment une force meurtrière, mais leur mission n'était pas d'attraper et de tuer – seulement de rassembler.

Lors de la première bataille pour Castelmithral, Ombreflet seul avait forcé les mineurs dans les cavernes inférieures et dans quelques-unes des immenses chambres à l'extrémité la plus à l'est du niveau supérieur. Mais la victoire finale avait échappé au dragon, car le dénouement avait eu lieu dans les corridors situés à l'ouest, trop étroits pour son grand corps écailleux.

La gloire absolue n'échapperait pas une nouvelle fois au monstre. Il dépêcha ses sbires pour qu'ils forcent ceux qui avaient pénétré dans les halls en direction de la seule entrée qu'il y ait aux niveaux supérieurs : le Défilé de Garumn.

Ombreflet s'étira le plus haut qu'il put et déplia ses ailes parcheminées pour la première fois en deux cents ans, les ténèbres se coulant sous elles tandis qu'elles se déployaient sur les côtés. Les duergars qui étaient restés dans la salle du trône tombèrent à genoux à la vue de leur seigneur qui se levait, par respect, mais surtout par peur.

Le dragon n'était plus là. Il parcourait en planant un tunnel secret situé au fond de la chambre, et se rendait où il avait un jour connu son heure de gloire, l'endroit que ses sbires avaient nommé le Ravin d'Ombreflet pour louer leur seigneur.

Semblable à une masse indistincte de ténèbres, il se

déplaçait aussi silencieusement que le nuage de ténèbres qui le suivait.

Wulfgar commençait à se demander avec inquiétude à quel point il devrait se baisser, et même s'accroupir lorsqu'ils arriveraient au Défilé de Garumn, car les tunnels devinrent à l'échelle des nains au fur et à mesure qu'ils se rapprochaient de l'extrémité est du niveau supérieur. Bruenor savait que c'était bon signe, les seuls tunnels avec des plafonds de moins d'un mètre quatre-vingts étaient ceux des mines les plus profondes et ceux creusés en vue de défendre le défilé.

Avançant plus vite que Bruenor l'espérait, ils arrivèrent devant la porte dérobée d'un tunnel plus petit qui partait sur la gauche, un endroit que le nain connaissait bien, même après deux cents ans d'absence. Il passa la main sur la paroi lisse sous la torche et son applique rouge révélatrice, cherchant le motif en relief qui guiderait ses doigts à l'endroit précis recherché. Il trouva un triangle, puis un autre, et suivit leurs lignes jusqu'au point central, le point le plus au fond dans la vallée entre les pics des montagnes jumelles qu'ils représentaient, le symbole de Dumathoïn, le Gardien des Secrets sous la Montagne. Bruenor poussa d'un doigt seulement et la paroi disparut, ouvrant encore un autre tunnel bas de plafond. Celui-ci n'était pas éclairé, mais un son creux, comme le vent sur la face d'un roc, les accueillit.

Bruenor leur fit un clin d'œil de connivence et s'engagea sans tarder dans le tunnel, mais ralentit lorsqu'il vit les runes et les bas-reliefs sculptés sur les parois. Tout le long du passage, sur chaque surface, les artisans nains avaient laissé leur marque. Un sentiment de fierté envahit Bruenor, en dépit de sa morosité, lorsqu'il vit les expressions admiratives sur les visages de ses amis.

Un peu plus loin, ils tombèrent devant une herse, baissée et rouillée, et au-delà ils découvrirent l'immensité d'une autre énorme caverne.

— Le Défilé de Garumn, proclama Bruenor, et il s'approcha des barreaux de fer. On dit qu'une torche jetée du rebord brûl'ra

complètement avant de toucher le fond.

Quatre paires d'yeux émerveillés regardèrent à travers le portail. Si la traversée de Castelmithral les avait déçus car ils n'avaient pas encore vu les endroits plus grandioses dont Bruenor leur avait souvent parlé, le spectacle qui s'offrait à eux compensait largement les choses. Ils étaient arrivés au Défilé de Garumn, bien que l'endroit fasse plutôt penser à un grand canyon qu'à une gorge, large de plusieurs centaines de mètres et s'étendant à perte de vue. Ils se trouvaient au-dessus du sol de la chambre, un escalier partant sur la droite, de l'autre côté de la herse. Faisant de gros efforts pour essayer de passer leurs têtes à travers les barreaux, ils pouvaient distinguer la lueur venant d'une autre pièce en bas des marches, et clairement entendre le vacarme que faisaient plusieurs duergars.

Sur la gauche, la paroi décrivait un arc autour du rebord, bien que le précipice se prolonge au-delà de la paroi bordant la caverne. Un pont unique enjambait le vide, un séculaire ouvrage de pierre si parfaitement élaboré que son arche ténue pouvait encore supporter une armée des plus grands géants des montagnes.

Bruenor étudia le pont avec attention, remarquant que quelque chose n'était pas tout à fait comme il fallait dans la structure inférieure. Il suivit la ligne d'un câble traversant le précipice, pensant qu'il continuait sous le sol en pierre pour se connecter à un large levier sortant d'une plate-forme plus récemment construite, de l'autre côté. Deux sentinelles duergars faisaient les cent pas autour du levier, leur attitude relâchée semblait trahir un ennui profond.

— Ils ont piégé l'truc pour qu'il s'effondre ! grogna Bruenor.

Les autres comprirent tout de suite ce qu'il voulait dire.

— Y a-t-il un autre moyen d traverser, alors ? demanda Catti-Brie.

— Ouais, répliqua le nain. Une corniche vers l'extrémité sud du défilé. Mais à des heures de marche, et le seul moyen d'y rendre, c'est en traversant cette caverne !

Wulfgar saisit les barreaux en fer de la herse et éprouva leur résistance. Ils tenaient bon, comme il s'en doutait.

— Nous ne pourrions pas passer à travers ces barreaux de

toute façon, remarqua-t-il. Sauf si tu sais où nous pourrions trouver la manivelle qui nous permettra de remonter la herse.

— Une demi-journée de marche, répliqua Bruenor, comme si la réponse, d'une logique implacable pour un nain protégeant ses trésors, aurait dû s'imposer. De l'aut' côté.

— Pas très serein, ce peuple, marmonna Régis.

Entendant la remarque, Bruenor gronda et saisit Régis par le col, le soulevant du sol et pressant son visage contre le sien.

— Mon peuple est prudent, dit-il avec hargne, sa propre frustration et confusion explosant de nouveau en un accès de rage injuste. On aime protéger ce qui est à nous, surtout de p'tits voleurs qu'ont des p'tits doigts et de grandes gueules.

— Pour sûr qu'y doit y avoir un aut' chemin possible, intervint Catti-Brie, essayant de désamorcer la confrontation.

Bruenor lâcha le halfelin.

— On peut s' rendre dans cette pièce, répliqua-t-il, indiquant la zone éclairée au bas des marches.

— Faisons vite alors, supplia Catti-Brie. Si le bruit de l'effondrement a donné l'alarme, ils ne sont peut-être pas encore au courant ici.

Bruenor leur fit promptement reprendre le petit tunnel et retourner dans le corridor qui se trouvait derrière la porte dérobée.

Au tournant suivant du corridor principal, les parois étaient elles aussi recouvertes de runes et de bas-reliefs sculptés par des artisans nains, et Bruenor fut de nouveau saisi d'émerveillement par son héritage et il oublia bientôt toute sa colère à l'égard de Régis. Il entendit de nouveau résonner dans sa tête les marteaux de l'époque de Garumn, et les chansons des assemblées communes. Si l'abjection qu'ils avaient trouvée ici et la perte de Drizzt avaient atténué l'ardeur de son désir de revendiquer Castelmithral, les souvenirs frappants qui l'assaillaient tandis qu'il parcourait ce corridor ranimaient en lui le feu.

Il reviendrait peut-être avec son armée, se disait-il. Peut-être que le mithral résonnerait de nouveau dans les forges du clan Marteaudeguerre.

Les pensées de retrouver la gloire de son peuple soudain ranimées, Bruenor regarda ses compagnons, fatigués, affamés et

pleurant le drow, et se rappela à lui-même que sa mission, pour l'heure, était de fuir les mines et de les mener en lieu sûr.

Une lueur plus intense devant eux indiquait la fin du tunnel. Bruenor ralentit et s'avança précautionneusement vers la sortie. Les compagnons se trouvèrent de nouveau sur un balcon de pierre, dominant encore un autre corridor, et un immense passage, une chambre presque en soi, doté d'un haut plafond et de parois décorées. Des torches brûlaient tous les quelques mètres des deux côtés, et le même schéma se retrouvait sous eux avec des torches brûlant parallèlement.

Une boule se forma dans la gorge de Bruenor lorsqu'il regarda de plus près les ciselures tapissant la paroi opposée, de superbes bas-reliefs représentant Garumn et Bangor, et tous les patriarches du clan Marteaudeguerre. Il se demanda, et ce n'était pas la première fois, si son propre buste aurait un jour sa place à côté de celui de ses ancêtres.

— Entre cinq et dix, j' dirais, murmura Catti-Brie, davantage concentrée sur la clameur qui s'échappait d'une porte légèrement entrouverte un peu plus loin sur la gauche, la pièce qu'ils avaient remarquée depuis leur perchoir dans la chambre du défilé. Les compagnons se trouvaient à six mètres au-dessus du sol du plus grand corridor. Sur la droite, un escalier y menait, et au-delà le tunnel qui ramenait vers les grandes salles partait en serpentant.

— Des pièces adjacentes où d'autres se cachent peut-être ? demanda Wulfgar à Bruenor.

Le nain secoua la tête.

— Il y a une antichambre et une seule, répondit-il. Mais d'autres pièces se trouvent au sein de la caverne du Défilé de Garumn. On sait pas si elles sont remplies de gris ou pas. Mais ne nous inquiétons pas d'eux. Faut qu'on traverse cette pièce et qu'on passe par la porte de l'autre côté pour arriver au défilé.

Wulfgar frappa son marteau contre sa main.

— Alors, allons-y, gronda-t-il, et il commença à descendre l'escalier.

— Et les deux qui se trouvent de l'autre côté, une fois la caverne traversée ? demanda Régis, restant toujours le même guerrier timoré.

— Y f'ront tomber le pont avant qu'on arrive même au défilé, ajouta Catti-Brie.

Bruenor se gratta la barbe, puis regarda sa fille.

— Tu tires bien ? demanda-t-il.

Catti-Brie tint l'arc magique devant elle.

— Suffisamment bien pour pouvoir abattre deux sentinelles ! répondit-elle.

— R'tourne à l'autre tunnel, dit Bruenor. Au premier geste hostile, tu les abats. Et fais vit', fillette ; ces pleutres f'ront tomber le pont aux premiers signes de grabuge !

Acquiesçant d'un signe de tête, elle partit. Wulfgar la regarda redescendre le corridor, puis disparaître, plus aussi résolu au combat maintenant, sans savoir si Catti-Brie serait à l'abri du danger derrière lui.

— Et si les gris ont du renfort pas loin ? demanda-t-il à Bruenor. Qu'est-ce que fera Catti-Brie ? Elle sera bloquée et ne pourra pas nous rejoindre.

— Arrête tes jérémiades, garçon ! s'exclama Bruenor d'un ton cassant, tout aussi contrarié par sa décision de se scinder en deux groupes. Ton cœur bat pour elle, j'crois bien, même si tu n'te l'avoues pas à toi-même. Mets-toi bien en tête que Cat est une guerrière, que j'ai moi-même entraînée. L'autre tunnel est sûr, d'après tout ce que j'ai pu observer, les gris ne connaissent pas son existence. La fille sait se battre et se débrouiller ! Alors, concentre-toi sur le combat qu'on va disputer. C'que tu peux faire de mieux, c'est finir ces chiens barbus gris le plus vit' possible, avant que leurs sales associés rappliquent !

Cela lui coûta un effort, mais Wulfgar détourna les yeux du corridor et les fixa sur la porte ouverte sous eux, se préparant à la tâche qui les attendait.

Désormais seule, Catti-Brie parcourut rapidement et sans faire de bruit la courte distance qui la séparait de la porte dérobée, puis disparut derrière.

— Attends ! ordonna Sydney à Bok, et elle aussi se figea, sentant que quelqu'un était juste devant. Elle s'avança précautionneusement, le golem sur ses talons, et jeta un œil en arrivant au tournant suivant du tunnel, s'attendant à constater qu'elle avait rattrapé les compagnons. Un corridor vide s'offrait

à sa vue.

La porte dérobée s'était refermée.

Wulfgar respira un grand coup et évalua la situation. Si l'estimation de Catti-Brie était exacte, lui et Bruenor seraient plusieurs fois surpassés en nombre lorsqu'ils feraient irruption dans la pièce. Il savait qu'ils n'avaient pas d'autre solution. Prenant une nouvelle inspiration profonde pour affûter sa concentration, il reprit sa descente de l'escalier, Bruenor lui emboîtant le pas et Régis fermant la marche avec hésitation.

Les longues enjambées du barbare ne ralentirent pas, ne s'écartèrent pas du chemin le plus direct vers la porte, et pourtant les premiers sons qu'ils entendirent ne furent pas les coups sourds de *Crocs de l'égide* ou le cri de guerre habituel du barbare en l'honneur de Tempus, mais le chant de bataille de Bruenor Marteaudeguerre.

C'était sa patrie, son combat, et le nain plaçait toute la responsabilité de la sécurité de ses amis sur ses épaules. Il dépassa Wulfgar à toute allure lorsqu'ils furent au pied de l'escalier et se rua dans la pièce, la hache en mithral de son héroïque ancêtre dont il portait le nom levée devant lui.

— Çui-ci est pour mon père ! cria-t-il, fendant le casque brillant du duergar le plus proche d'un simple coup. Çui-là est pour le père de mon père ! hurla-t-il, abattant le second. Et çui-là est pour le père du père de mon père !

La lignée de Bruenor était longue. Les nains gris n'eurent aucune chance.

Wulfgar avait lancé son attaque dès qu'il s'était rendu compte que Bruenor le dépassait en courant, mais lorsqu'il arriva à son tour dans la pièce, trois duergars gisaient à terre, morts, et Bruenor, déchaîné, était sur le point d'abattre le quatrième. Six autres se bousculaient, essayant de reprendre leurs esprits après l'assaut sauvage, et tentant surtout de sortir par l'autre porte pour rejoindre la caverne du défilé où ils pourraient se regrouper. Wulfgar lança *Crocs de l'égide* et en abattit un autre, et Bruenor sauta sur sa cinquième victime

avant que le nain gris ait eu le temps de sortir.

De l'autre côté du défilé, les deux sentinelles entendirent le bruit de la bataille au même moment que Catti-Brie, mais ne comprenant pas ce qui se passait, ils hésitèrent.

Catti-Brie, elle, n'hésita pas.

Une traînée d'argent fendit l'air, traversa le précipice, et explosa dans la poitrine de l'une des sentinelles, son pouvoir magique pulvérisant son armure de mithral et le jetant violemment en arrière, mort.

Le second plongea immédiatement vers le levier, mais Catti-Brie acheva froidement sa mission. La seconde flèche fendit l'air et se ficha dans l'œil du nain.

Les nains mis en déroute dans la chambre plus bas sortirent en grand nombre dans la caverne qui se trouvait sous elle, et d'autres faisant irruption d'autres pièces situées au-delà de la première les rejoignirent. Wulfgar et Bruenor allaient bientôt surgir eux aussi, Catti-Brie le savait, en plein milieu d'une horde prête à l'attaque !

Ce que Bruenor avait dit de Catti-Brie était tout à fait juste. Elle était une guerrière et autant décidée à tenter sa chance que n'importe quel autre guerrier. Elle enfouit les craintes qu'elle pouvait avoir pour ses amis et se mit en position de façon à pouvoir les aider du mieux possible. Le regard résolu, les dents serrées, elle saisit *Taulmaril* et lança une attaque mortelle sur la horde en train de se rassembler, provoquant un chaos indescriptible et un affolement général, beaucoup essayant désespérément de se soustraire à l'assaut.

Bruenor sortit en rugissant, couvert de sang, sa hache de mithral rouge du sang de ses victimes, et avec encore cent arrière-arrière-arrière-grands-parents à venger. Wulfgar était juste derrière lui, investi d'une rage meurtrière, chantant les louanges de son dieu de la guerre, et frappant méthodiquement ses ennemis de plus petite taille à droite et à gauche aussi facilement qu'il aurait fauché des fougères le long d'un sentier de forêt.

Le déluge de flèches de Catti-Brie ne ralentit pas, flèche meurtrière après flèche meurtrière fendait les airs et elles atteignaient leur cible. La guerrière qu'elle portait en elle l'avait

totallement investie et ses actions restaient en marge de sa conscience. Elle saisissait les flèches méthodiquement, et le carquois magique d'Anariel n'était jamais vide. *Taulmaril* jouait sa propre chanson et dans le sillage de ses notes gisaient les corps foudroyés de nombreux duergars.

Régis resta à l'écart pendant toute la durée du combat, sachant qu'il gênerait plus qu'il aiderait ses amis au sein de la bagarre principale, un corps de plus pour eux à protéger alors qu'ils avaient déjà fort à faire pour se protéger eux-mêmes. Il constata que Bruenor et Wulfgar avaient pris dès le début un avantage suffisant pour clamer victoire, même face aux nombreux ennemis qui avaient surgi dans la caverne pour les affronter ; aussi Régis veilla-t-il à ce que les adversaires qui étaient tombés dans la pièce soient vraiment morts et ne risquent pas de les surprendre par-derrière.

Et aussi pour s'assurer que les objets de valeur que ces nains gris avaient en leur possession ne soient pas perdus sur des cadavres.

Il entendit le pas lourd de bottes derrière lui. Il plongea sur le côté et roula dans un coin juste au moment où Bok fracassait la porte et entra dans la pièce, sans remarquer sa présence. Lorsque Régis eut retrouvé sa voix, il s'apprêta à lancer un cri d'avertissement à ses amis.

C'est alors que Sydney entra dans la pièce.

Deux nains à la fois tombaient sous les coups du marteau de Wulfgar. Aiguillonné par les bribes des cris de bataille du nain qu'il saisissait, « ... pour le père de mon père... », un sourire sinistre se dessinait sur le visage de Wulfgar tandis qu'il traversait les rangs désorganisés des nains. Des flèches traçaient de brûlantes traînées argentées, sifflant à ses oreilles, cherchant leurs victimes, mais il avait suffisamment confiance en Catti-Brie pour ne pas redouter un tir égaré. Ses muscles se tendirent, assenant encore un autre coup magistral, l'armure brillante du duergar n'offrant même pas de protection contre sa force

brutale et absolue.

C'est alors que des bras plus forts que les siens le saisirent par-derrière.

Les quelques duergars qu'il avait encore devant lui n'identifièrent pas Bok comme un allié. Ils s'enfuirent en hurlant de terreur en direction du pont qui enjambait le précipice, espérant le traverser et détruire derrière eux la voie afin de mettre fin à toute poursuite.

Catti-Brie les foudroya de ses flèches.

Régis s'abstint de tout mouvement brusque, connaissant le pouvoir de Sydney depuis leur affrontement dans la pièce ovale. Son éclair d'énergie avait mis à terre Bruenor et Wulfgar ; le halfelin trembla en pensant à ce qu'il pouvait lui faire.

Sa seule chance était le pendentif de rubis, pensa-t-il. S'il pouvait saisir Sydney dans son sort hypnotisant, il pourrait peut-être la retenir suffisamment longtemps pour donner à ses amis le temps de revenir. Il déplaça doucement sa main pour la mettre sous sa veste, les yeux rivés sur la magicienne, guettant les signes avant-coureurs d'un éclair meurtrier.

La baguette de Sydney ne quittait pas sa ceinture. Elle avait imaginé une ruse bien à elle pour le halfelin. Elle marmonna de rapides incantations, puis ouvrit la main en direction de Régis et souffla doucement, lançant un fil léger vers lui.

Régis comprit la nature du sort lorsque l'air tout autour de lui fut soudain saturé de toiles qui flottaient – des toiles poisseuses d'araignée. Elles se collèrent partout sur lui, ralentissant ses mouvements, et remplirent toute la zone qui l'entourait. Il avait la main autour du pendentif magique, mais la toile l'emprisonnait complètement.

Contente d'avoir pu faire usage de son pouvoir, Sydney se tourna vers la porte et la bataille qui se disputait juste derrière. Elle préférait faire appel aux pouvoirs qu'elle détenait, mais comprenait aussi la force de ces autres ennemis. Elle sortit donc sa baguette.

Bruenor acheva le dernier des nains gris qui lui faisait face. Il avait pris beaucoup de coups, certains assez sérieux, et une bonne partie du sang qui le couvrait était le sien. La rage qui l'habitait, nourrie pendant des siècles, le rendait insensible à la douleur. Il avait éteint sa soif de sang maintenant, mais seulement le temps de se retourner vers l'antichambre et de voir Bok soulever Wulfgar haut dans les airs et essayer de lui faire rendre son dernier souffle.

Catti-Brie le vit aussi. Horrifiée, elle essaya de décocher une flèche en direction du golem, mais Wulfgar se débattait désespérément et les combattants chancelaient et trébuchaient beaucoup trop pour qu'elle ose prendre le risque.

— Aide-le, lança-t-elle à Bruenor dans un murmure, car elle ne pouvait rien faire d'autre qu'observer la scène.

La moitié du corps de Wulfgar était engourdie, serrée dans l'étau des bras de Bok, dont la force était inimaginable, don de la magie. Il réussit toutefois à se tortiller de façon à se retrouver face à son adversaire et, plongeant une main dans l'œil du golem, il poussa de toutes ses forces, essayant de détourner de l'attaque une partie de l'énergie du monstre.

Bok ne broncha pas.

Wulfgar abattit *Crocs de l'égide* sur le visage du monstre, de toute la force qu'il pouvait exercer, compte tenu de l'amplitude limitée de ses mouvements, un coup qui aurait eu raison d'un géant.

Là encore, Bok ne broncha pas.

Les bras continuèrent à serrer inexorablement. Une vague de vertiges étourdit le barbare. Des picotements coururent dans ses doigts, l'engourdissement les saisissant. Son marteau tomba à terre.

Bruenor était presque sur Bok, sa hache brandie et prête à trancher. Mais alors que le nain entra par la porte ouverte dans l'antichambre, un éclair aveuglant d'énergie fusa vers lui. Il frappa son bouclier, par chance, et fut dévié vers le plafond de la caverne, mais la simple force de l'impact le précipita à terre. Il secoua la tête, stupéfait, et peina à s'asseoir.

Catti-Brie vit l'éclair et se souvint du souffle similaire qui avait projeté à terre Bruenor et Wulfgar lorsqu'ils se trouvaient dans la pièce ovale. Instinctivement, sans la moindre hésitation ou la moindre inquiétude pour sa propre sécurité, elle fonça, courant dans le passage, poussée par l'évidence que, si elle n'arrivait pas à neutraliser la magicienne, ses amis n'avaient aucune chance de s'en sortir.

Bruenor était mieux préparé pour le second éclair. Il vit Sydney lever la baguette vers lui depuis l'antichambre. Il s'aplatit à terre et tendit son bouclier au-dessus de sa tête, face à la magicienne. Il dévia de nouveau le coup, l'énergie s'égarant un peu plus loin, mais Bruenor le sentit s'affaiblir sous le choc et sut qu'il ne pourrait pas résister à un troisième éclair.

L'instinct de survie farouche du barbare ramena son esprit cotonneux qui commençait à sombrer et le concentra de nouveau sur la bataille. Il n'appela pas le marteau, sachant qu'il ne serait pas d'une grande utilité contre le golem et ne pensant de toute façon pas qu'il aurait été en mesure de le tenir. Il fit appel à sa propre force, entourant le cou de Bok de ses énormes bras. Ces muscles se tendirent jusqu'à leurs limites, et même au-delà, au bord de la déchirure, dans une lutte extrême. Il n'arrivait plus à respirer ; Bruenor n'arriverait pas à temps. Il rugit pour oublier la douleur et la peur, grimaça alors que l'engourdissement envahissait tout son corps.

Et tordit de toutes ses forces.

Régis réussit enfin à sortir sa main et le pendentif de sa veste.

— Magicienne, attends ! cria-t-il à Sydney, ne s'attendant pas qu'elle l'écoute, mais espérant seulement la distraire suffisamment longtemps pour qu'elle jette un regard sur la pierre précieuse, et priant pour qu'Entreri ne lui ait pas parlé de son pouvoir hypnotisant.

Une fois encore, la méfiance et les secrets que le groupe maléfique ne partageait pas jouèrent contre eux. Ne connaissant pas le danger que représentait le rubis du halfelin, Sydney lui jeta un regard du coin de l'œil, plus pour vérifier que la toile le tenait toujours étroitement prisonnier que pour écouter les mots qu'il pourrait avoir à dire.

Un scintillement de lumière rouge attira son attention plus qu'elle l'avait escompté, et de longs moments s'écoulèrent avant qu'elle puisse détourner son regard.

Dans le passage principal, Catti-Brie était penchée très en avant et avançait aussi vite qu'elle pouvait. C'est alors qu'elle entendit les aboiements.

Les molosses de l'ombre en chasse envahirent les corridors de leurs cris excités et remplirent Catti-Brie d'effroi. Les chiens étaient loin derrière, mais ses genoux fléchirent, le son surnaturel descendit sur elle, résonnant de paroi en paroi et l'enveloppant dans une confusion qui lui donnait le tournis. Elle serra les dents contre l'assaut et continua. *Bruenor avait besoin d'elle, Wulfgar avait besoin d'elle. Elle ne leur ferait pas faux bond.*

Elle arriva au balcon et dévala les marches de l'escalier, découvrant que la porte qui menait à l'antichambre était fermée. Maudissant sa malchance, car elle avait espéré décocher une flèche en direction de la magicienne d'une certaine distance, elle mit *Taulmaril* en bandoulière, tira son épée, et courageusement, aveuglément, chargea.

Unis dans une étreinte meurtrière, Wulfgar et Bok titubaient autour de la caverne, dangereusement proches du précipice par moments. Le barbare mesurait ses muscles à l'œuvre magique de Dendybar. Il n'avait jamais eu à se mesurer à un tel adversaire. Il tirait sauvagement la tête massive de Bok d'avant en arrière, brisant la capacité de résistance du monstre. Puis il se mit à la tourner dans une direction, usant de chaque parcelle de force qu'il lui restait. Il ne se souvenait plus quand il avait pu reprendre son souffle. Il ne savait plus qui il était ni où il se trouvait.

Son opiniâtreté absolue refusait de céder.

Il entendit le craquement d'un os sans savoir s'il s'agissait de sa propre colonne vertébrale ou du cou du golem. Bok ne broncha pas et ne relâcha pas sa prise qui était un véritable étau. La tête tournait maintenant facilement, et Wulfgar, poussé par l'obscurité finale qui commençait à descendre sur lui, tira et tourna dans un dernier sursaut de révolte.

De la peau s'arracha. Ce qui faisait office de sang à la

création du mage se déversa sur les bras et la poitrine de Wulfgar, et la tête se détacha du torse. Wulfgar, à sa propre stupéfaction, pensa qu'il avait gagné.

Bok ne broncha pas.

Les effets initiaux des pouvoirs hypnotiques du pendentif en rubis se dissipèrent lorsque la porte s'ouvrit brutalement, mais Régis avait joué son rôle. Lorsque Sydney reconnut le danger qui arrivait sur elle, Catti-Brie était trop près pour qu'elle puisse lancer ses sorts.

Le regard de Sydney se figea en une expression stupéfaite, les yeux écarquillés de protestation confuse. Tous ses rêves et ses projets pour l'avenir s'écroulèrent devant elle à cet instant précis. Elle essaya de crier son refus, certaine que les dieux du destin avaient un rôle plus important pour elle dans leur grand plan pour l'univers, convaincue qu'ils ne laisseraient pas l'étoile éclatante de son pouvoir naissant s'éteindre avant d'avoir montré de quoi elle était capable.

Mais une mince baguette de bois n'a guère de pouvoir face à une lame en métal.

Catti-Brie ne vit rien d'autre que sa cible, ne ressentit rien d'autre à cet instant précis que l'absolue nécessité de son devoir. Son épée brisa la faible baguette et plongea.

Elle regarda Sydney pour la première fois. Le temps sembla se suspendre.

L'expression de Sydney n'avait pas changé, ses yeux, sa bouche toujours ouverts, refusant d'imaginer cette possibilité.

Catti-Brie regarda avec horreur, impuissante, les dernières étincelles d'espoir et d'ambition s'éteindre dans les yeux de Sydney. Du sang chaud coula sur le bras de Catti-Brie. Le dernier souffle de Sydney sembla invraisemblablement fort.

Et Sydney, glissa, tout doucement, de la lame dans le royaume de la mort.

Une frappe unique, brutale, de la hache en mithral trancha l'un des bras de Bok, libérant Wulfgar qui tomba par terre. Il atterrit sur un genou, au bord de l'évanouissement. Ses puissants poumons aspirèrent de grandes goulées d'air revitalisantes.

Sentant clairement la présence du nain, mais sans yeux pour

lui permettre de se concentrer sur sa cible, le golem sans tête bondit vers Bruenor, maladroitement, et rata complètement sa cible.

Bruenor ne comprenait pas les forces magiques qui guidaient le monstre ou le conservaient en vie, et il n'avait guère envie de tester ses techniques de combat contre lui. Il vit un autre moyen.

— Viens, espèce d'ignoble moule de crottes d'orque, le nargua-t-il, s'approchant du défilé.

» Prépare ton marteau, garçon, cria-t-il à Wulfgar d'un ton plus sérieux.

Bruenor dut répéter et répéter sa demande, et lorsque Wulfgar commença à l'entendre, Bok avait acculé le nain à l'extrême rebord du précipice.

À moitié conscient de ses actes, Wulfgar découvrit que le marteau était retourné dans sa main.

Bruenor s'arrêta, ses talons ne touchant plus le sol de pierre, un sourire sur son visage qui acceptait la mort. Le golem s'arrêta lui aussi, il semblait comprendre que Bruenor n'avait plus aucun endroit où aller.

Bruenor se jeta à terre au moment où Bok plongea en avant. *Crocs de l'égide* le frappa dans le dos, le poussant et le faisant basculer par-dessus le nain. Le monstre tomba silencieusement, n'ayant plus d'oreilles pour entendre le bruit de l'air accompagnant sa chute au fond du précipice.

Catti-Brie était toujours debout, immobile, le corps de la magicienne à ses pieds, lorsque Wulfgar et Bruenor entrèrent dans l'antichambre. Les yeux et la bouche de Sydney restaient ouverts, indiquant un refus silencieux, une tentative futile de démentir la flaque de sang qui s'élargissait autour de son corps.

Des traînées de larmes mouillaient le visage de Catti-Brie. Elle avait abattu des gobelins et des nains gris, un ogre et un yéti de la toundra une fois, mais elle n'avait encore jamais tué un être humain. Elle n'avait encore jamais regardé dans des yeux semblables aux siens et vu la lumière les quitter. Elle n'avait encore jamais compris la complexité de sa victime, ni même que la vie qu'elle avait prise existait en dehors du champ de bataille présent.

Wulfgar s'approcha d'elle et la serra dans ses bras, comprenant sa détresse tandis que Bruenor coupait les derniers fils de la toile qui enserrait le halfelin afin de le libérer.

Le nain avait formé Catti-Brie au combat et s'était réjoui de ses victoires contre des orques et des créatures du même acabit, des monstres abjects qui méritaient la mort. Il avait toujours espéré, toutefois, que cette expérience serait épargnée à sa bien-aimée Catti-Brie.

Une fois encore, Castelmithral était une source de souffrance pour ses proches.

Des hurlements lointains résonnèrent, venant de la porte ouverte derrière eux.

Catti-Brie glissa l'épée dans son fourreau, ne pensant même pas à en essuyer le sang, et se ressaisit.

— La poursuite n'est pas finie, déclara-t-elle sans ambages. Il est plus que temps que nous partions.

Elle sortit la première de la pièce, y abandonnant une partie d'elle-même : son innocence.

23

Le casque brisé

Ses ailes noires parcourues par le souffle de l'air, à la manière du grondement continu d'un orage lointain, le dragon surgit du passage et fit irruption dans le Défilé de Garumn, utilisant la même voie de sortie que Drizzt et Entreri avaient empruntée quelques minutes avant. Ils étaient, quant à eux, quelques dizaines de mètres plus haut, sur la paroi, parfaitement immobiles, n'osant même pas respirer. Ils savaient que le seigneur noir de Castelmithral était arrivé.

Le nuage noir qu'était Ombreflet passa à côté d'eux à toute vitesse, sans les remarquer, et s'élança dans les airs, remontant le précipice sur toute sa longueur. Drizzt, qui ouvrait la voie, escaladait l'une des parois du défilé, s'agrippant à la pierre, cherchant toutes les prises qu'il pouvait trouver et s'y fiant aveuglément, tant il était anxieux et pressé. Il avait entendu les sons de la bataille loin au-dessus de lui lorsqu'il était arrivé au précipice, et il savait que, même si ses amis étaient vainqueurs jusqu'à maintenant, ils seraient bientôt en face d'un ennemi bien plus puissant que tout ce qu'ils avaient jamais pu affronter.

Drizzt était déterminé à être à leurs côtés.

Entreri suivait le rythme du drow, voulant rester près de lui, même s'il n'avait pas encore élaboré de plan d'action précis.

Wulfgar et Catti-Brie se soutenaient l'un et l'autre en marchant. Régis se tenait à côté de Bruenor, inquiet des blessures du nain, même si ce dernier ne l'était pas.

— Gard' tes inquiétudes pour tes os, Ventre-à-Pattes, n'arrêtais-tu pas de dire sèchement au halfelin, bien que Régis

puisse constater que la brusquerie du nain n'était plus aussi vive. Le nain semblait un peu gêné de la manière dont il avait agi plus tôt.

» Mes blessures vont guérir ; tu crois quand même pas que tu vas te débarrasser de moi aussi facilement ! On aura l'temps de s'occuper d'elles une fois qu'on s'ra sortis de cet endroit.

Régis s'était arrêté de marcher, une expression perplexe sur le visage. Bruenor le regarda, ne comprenant pas non plus, et se demanda s'il n'avait pas encore vexé le halfelin, sans le vouloir. Wulfgar et Catti-Brie s'arrêtèrent derrière Régis et attendirent, guettant un signe, ne sachant pas quels mots avaient été échangés entre lui et le nain.

— Qu'est-ce qui t'prend ? demanda Bruenor avec impatience.

Régis n'était pas contrarié par quelque chose que Bruenor avait dit, ni par quoi que ce soit concernant le nain, à ce moment précis. C'était Ombreflet qu'il avait perçu, une froideur soudaine qui avait envahi la caverne, une abjection qui était une insulte, par sa simple présence, aux liens d'amitié qui unissaient les compagnons.

Bruenor allait dire autre chose, lorsque lui aussi sentit l'arrivée du dragon des ténèbres. Il regarda en direction du défilé, juste au moment où l'extrémité du nuage noir brisa le rebord du précipice, loin sur la gauche, au-delà du pont, mais arrivant sur eux à vive allure.

Catti-Brie poussa Wulfgar sur le côté, puis il la tira aussi vite qu'il le put. Régis se précipita vers l'antichambre.

Bruenor se souvint.

Le dragon des ténèbres, le monstre qui était l'abjection même, qui avait décimé les siens et les avait fait fuir en direction des corridors plus petits du niveau supérieur. Sa hache en mithral levée, les pieds figés sur la pierre, il attendit.

La noirceur plongea sous l'arche du pont de pierre, puis monta sur la corniche. Des serres acérées et longues comme des lances agrippèrent le rebord du défilé, et Ombreflet se dressa devant Bruenor dans toute son immonde splendeur, le dragon qui s'était arrogé un royaume face au roi légitime de Castelmithral.

— Bruenor, cria Régis, saisissant sa petite masse et se

retournant vers la caverne, sachant que le mieux qu'il puisse faire serait de mourir aux côtés de son ami condamné.

Wulfgar poussa Catti-Brie derrière lui et se retourna rapidement vers le dragon.

Le dragon, les yeux plongés dans ceux du nain qui soutenait son regard sans broncher, ne remarqua même pas *Crocs de l'égide* tournoyant vers lui, ni la charge intrépide de l'immense barbare.

Le puissant marteau de guerre atteignit sa cible, frappant les écailles aussi noires que l'aile d'un corbeau, mais fut détourné comme s'il s'était agi d'un inoffensif projectile. Furieux que quelqu'un ait interrompu l'instant de sa victoire, Ombreflet tourna son regard noir vers Wulfgar.

Et souffla.

Une noirceur absolue enveloppa Wulfgar et sapa toutes ses forces. Il se sentit tomber, tomber toujours plus bas, bien qu'il ne semble pas y avoir de pierre pour arrêter sa chute.

Catti-Brie hurla et se précipita vers lui, indifférente au danger qu'elle courait et plongeant dans le nuage noir du souffle d'Ombreflet.

Bruenor trembla d'indignation, pour les siens morts depuis si longtemps et pour son ami.

— Va-t'en de chez moi ! rugit-il à Ombreflet, puis il chargea et plongea sur le dragon, sa hache donnant des coups au hasard, avec fureur, essayant de faire tomber le monstre du rebord. La lame tranchante comme un rasoir de l'arme en mithral eut plus d'effet sur les écailles que le marteau, mais le dragon riposta.

Un lourd pied projeta Bruenor à terre et, avant qu'il ait pu se relever, le long cou fondit sur lui à la manière d'un fouet et il fut soulevé dans la mâchoire du dragon.

Régis tomba de nouveau, tremblant de peur.

— Bruenor ! cria-t-il encore une fois, ces mots sortant comme un murmure.

Le nuage noir se dissipa autour de Catti-Brie et Wulfgar, mais le barbare avait absorbé toute la force du venin insidieux d'Ombreflet. Il voulait fuir, même si la seule voie était un plongeon la tête la première dans le défilé. Les aboiements des molosses des ombres, bien qu'ils soient encore loin d'eux et ne

seraient pas sur eux avant plusieurs minutes, l'assaillaient. Toutes ses blessures, la lutte avec le golem, les coupures des nains gris, le faisaient terriblement souffrir, chaque pas s'accompagnant d'un tressaillement de douleur, bien que l'adrénaline qui coulait dans ses veines lorsqu'il se battait lui ait fait oublier, maintes fois, des blessures bien plus graves et plus douloureuses.

Wulfgar avait l'impression que le dragon était dix fois plus fort, et il n'aurait pas même pu se résoudre à lever une arme contre lui, car il était persuadé qu'Ombreflet ne pouvait pas être vaincu.

Le désespoir l'avait vaincu, alors que ni l'acier, ni le feu n'en avaient été capables. Il se dirigea en trébuchant vers une autre pièce avec Catti-Brie, n'ayant pas la force de lui résister.

Bruenor sentit son souffle brutalement coupé lorsque la redoutable mâchoire le saisit. Il garda sa hache dans ses mains, avec la même opiniâtreté qui le caractérisait toujours, et réussit même à porter un coup ou deux.

Catti-Brie fit entrer Wulfgar dans la pièce en le poussant pour le mettre à l'abri, puis se retourna vers le combat dans la caverne.

— Espèce de bâtard de démon de lézard ! cracha-t-elle, en bandant *Taulmaril*.

Des flèches laissant des traînées d'argent trouèrent l'armure noire d'Ombreflet. Lorsque Catti-Brie eut pris la mesure de l'efficacité de son arme, elle se raccrocha à un plan de la dernière chance. Visant les pieds du monstre, elle décocha plusieurs flèches, cherchant à le faire tomber de la corniche.

Ombreflet sautillait, assailli par la douleur, ne comprenant pas ce qui lui arrivait, les flèches brûlantes atteignaient leur cible en sifflant. La haine bouillonnante des yeux étrécis du dragon foudroya la valeureuse jeune femme. Il cracha la forme disloquée de Bruenor, la faisant tomber à terre, et rugit :

— Tu vas voir ce que c'est que la peur, fille stupide ! Tu vas sentir et goûter mon haleine et comprendre que tu es perdue !

Les poumons noirs se gonflèrent, corrompant l'air inspiré, le transformant en un abject nuage de désespoir.

C'est alors que la pierre sur le rebord du défilé céda.

Régis ne ressentit guère de joie lorsque le dragon tomba. Il réussit à traîner Bruenor jusque dans l'antichambre, mais ne sut absolument pas quoi faire ensuite. Derrière lui, les molosses des ombres se rapprochaient inexorablement ; il était séparé de Wulfgar et Catti-Brie, et il n'osait pas traverser la caverne sans savoir si le dragon était vraiment mort. Il regarda la forme martyrisée et couverte de sang de son plus vieil ami, n'ayant pas la moindre idée de la manière dont il pourrait commencer à lui venir en aide ou si Bruenor était même encore vivant.

Ce fut seulement la surprise qui retarda les hurlements de joie de Régis lorsque Bruenor ouvrit ses yeux gris et lui fit un clin d'œil.

Drizzt et Entreri s'aplatirent contre la paroi, l'éboulis de roches provoqué par l'effondrement de la corniche chutant dangereusement près d'eux. Ce fut fini presque instantanément et Drizzt reprit tout de suite son ascension, anxieux de retrouver ses amis.

Il dut s'arrêter de nouveau toutefois, et attendre nerveusement lorsque la forme noire du dragon le frôla en tombant, puis récupéra vite et se mit à remonter vers le bord du précipice.

— Comment ? demanda Régis, regardant le nain, éberlué.

Bruenor se redressa, souffrant manifestement, et se mit debout tant bien que mal. La cotte de mailles en mithral avait résisté à la morsure du dragon, alors même que Bruenor avait été terriblement comprimé, était couvert de très gros bleus et avait probablement plusieurs côtes cassées. Le robuste nain était bien vivant et alerte, malgré tout, refusant de s'attarder sur les douleurs terribles qui l'assaillaient pour se concentrer sur la question la plus importante – la sécurité de ses amis.

— Où sont le garçon et Catti-Brie ? demanda-t-il tout de suite d'un ton pressant, les hurlements des molosses des ombres, à l'arrière-plan, accentuant l'urgence de son ton.

— Dans une autre pièce, répondit Régis, indiquant la zone immédiatement à droite, au-delà de la porte s'ouvrant sur la

caverne.

— Cat ! cria Bruenor. Comment tu vas ?

Après une pause indiquant la stupéfaction de Catti-Brie, car elle ne s'attendait pas non plus à entendre de nouveau la voix de Bruenor, elle répondit :

— Wulfgar ne peut plus combattre, je le crains ! Un sort de dragon, d'après ce que j'peux comprendre ! Mais moi, j'veux partir ! Les chiens s'ront là plus tôt que j'le souhaite !

— D'accord ! acquiesça Bruenor, comprimant sa blessure, la douleur l'élançant lorsqu'il cria. Mais t'as vu le dragon ?

— Non, et j'l'ai pas entendu non plus ! fut la réponse hésitante.

Bruenor regarda Régis.

— Il est tombé, et on ne l'a pas revu depuis, répondit le halfelin en voyant le regard interrogateur de Bruenor, tout aussi peu convaincu qu'Ombref let ait pu être vaincu si facilement.

— Pas d'choix pour nous, alors ! cria Bruenor. Faut qu'on arrive au pont ! Tu peux amener le garçon ?

— C'est sa volonté de se battre qu'est meurtrie, rien d'plus ! répliqua Catti-Brie. On arrive !

Bruenor serra l'épaule de Régis, réconfortant son ami inquiet.

— En route donc ! rugit-il de son ton habituel, confiant et déterminé.

Régis sourit malgré son effroi, en voyant le retour du Bruenor qu'il connaissait. Sans avoir à être encouragé davantage, il sortit de la pièce aux côtés du nain.

Alors même qu'ils faisaient le premier pas en direction du défilé, le nuage noir qu'était Ombreflet apparaissait déjà en haut du rebord du précipice.

— Tu le vois ? s'écria Catti-Brie.

Bruenor recula, retournant dans la pièce, ne voyant que trop bien le dragon. Une terrible malédiction s'acharnait contre lui, implacable et inéluctable. Le désespoir prenait le pas sur sa détermination, non pas à cause de ses décisions, car il savait qu'il avait suivi le cours logique de son destin en revenant à Castelmithral – une destinée qui avait été cousue sur le tissu de son existence même, le jour où son peuple avait été massacré -,

mais parce que ses amis ne devaient pas périr ainsi. Pas le halfelin, qui avait toujours réussi à se sortir de tous les pièges. Pas le garçon, qui avait encore tellement d'aventures glorieuses qui l'attendaient.

Et pas sa fillette. Catti-Brie, sa fille bien-aimée. La seule lumière qui ait vraiment brillé au Valbise dans les mines du clan Marteaudeguerre.

La chute du drow déjà, loyal compagnon et ami le plus cher, avait été un prix trop élevé pour son audace égoïste. La perte à laquelle il devait faire face maintenant était tout simplement plus qu'il pouvait supporter.

Ses yeux parcoururent la petite pièce. Il devait bien y avoir une solution. S'il avait jamais été fidèle aux dieux des nains, il leur demandait maintenant de lui accorder une chose. De lui donner une réponse.

Un petit rideau couvrait l'un des murs de la pièce. Bruenor lança un regard interrogateur à Régis.

Le halfelin haussa les épaules.

— Un cellier, dit-il. Rien de valeur. Pas même une arme.

La réponse ne satisfit pas Bruenor. Il courut au rideau, l'écarta, et se mit à fouiller les caisses et déchirer les sacs qui jonchaient le sol. De la nourriture séchée. Des morceaux de bois. Une cape. Une outre d'eau.

Un tonnelet d'huile.

Ombreflet allait et venait le long du défilé en faisant des piqués : il attendait d'affronter les intrus dans la caverne, selon ses propres règles et en sachant que les molosses des ombres les feraient sortir de leur refuge.

Drizzt était presque arrivé à la hauteur du dragon, se hâtant en dépit du danger, ne se préoccupant de rien d'autre que de ses amis.

— Attends ! cria Entreri, qui se trouvait un peu plus bas. Es-tu donc tellement résolu à perdre la vie ?

— Maudit soit le dragon ! répondit Drizzt avec fureur. Je ne vais pas me tapir dans l'ombre et voir mes amis se faire

massacrer.

— Il y a du mérite à mourir avec eux ? fusa la réplique, empreinte de sarcasme. Tu es un imbécile, drow. Ta valeur l'emporte sur tous tes pitoyables amis réunis !

— Pitoyables ? répéta Drizzt avec incrédulité. C'est toi qui me fais pitié, assassin.

La réprobation du drow piqua Entreri au vif, plus qu'il s'y attendait.

— Eh bien, aie pitié de toi ! riposta-t-il avec colère. Car tu es bien plus semblable à moi que tu veux bien le croire !

— Si je ne vais pas leur apporter mon aide, tes mots sonneront juste, continua Drizzt, plus calmement. Car ma vie n'aura pas de valeur, encore moins que la tienne ! En dehors de mon allégeance au néant cruel qui domine ton monde, ma vie tout entière ne serait, alors, plus qu'un mensonge.

Il reprit son ascension, convaincu qu'il allait mourir, mais avec la certitude absolue qu'il était réellement très différent du meurtrier qui le suivait.

La certitude absolue, aussi, qu'il avait échappé à son propre héritage.

Bruenor ressortit du cellier fermé par le rideau, un immense sourire satisfait sur le visage, une cape imbibée d'huile sur l'épaule et le tonnelet sur le dos. Régis le regarda avec stupéfaction et incrédulité, bien qu'il se fasse une idée suffisamment claire des intentions du nain pour s'inquiéter de son ami.

— Tu regardes quoi ? dit Bruenor en lui faisant un clin d'œil.

— Tu es fou, répliqua Régis. Plus il étudiait le nain, plus son plan lui semblait clair.

— Eh, on l'savait déjà avant même de prendre la route ! bougonna Bruenor. (Il se calma soudain, la lueur sauvage s'atténuant et de la sollicitude à l'égard de son ami de petite taille passant dans son regard.) Tu mérites mieux que ce que j't'ai donné, Ventre-à-Pattes, dit-il, n'ayant jamais été aussi direct dans des excuses.

— Je n'ai jamais eu d'ami plus loyal que Bruenor Marteaudeguerre, répliqua Régis.

Bruenor retira le casque serti de gemmes de sa tête et le lança au halfelin, troublant Régis encore davantage. Tendant le bras pour saisir quelque chose dans son dos, il desserra une courroie fixée à son paquetage et sa ceinture et saisit son vieux casque. Il passa un doigt sur la corne cassée, souriant en se rappelant les folles aventures qui avaient mis son casque à rude épreuve. Même la bosse marquant l'endroit où Wulfgar l'avait frappé, toutes ces années auparavant, lorsqu'ils s'étaient rencontrés la première fois, s'affrontant alors en tant qu'ennemis.

Bruenor mit le casque sur sa tête, plus à l'aise, et Régis le vit comme le Bruenor qu'il connaissait.

— Garde le casque en sécurité, dit Bruenor à Régis, c'est la couronne du Roi de Castelmithral !

— C'est donc la tienne, protesta Régis, tendant la couronne à Bruenor.

— Nan, ni par mon droit, ni par mon choix. Castelmithral n'est plus, Ventre... Régis. Bruenor du Valbise, je suis, et depuis deux cents ans, même si j'suis trop têtu pour le reconnaître !

» Pardonne ma vieille carcasse, dit-il. Mes pensées me font r'monter dans le passé et aller dans le futur.

Régis hocha la tête indiquant qu'il comprenait et dit avec une inquiétude sincère.

— Qu'est-ce que tu vas faire ?

— Occup'toi seulement du rôle que j't'ai donné ! gronda Bruenor, redevenant le chef impérieux et cassant qu'il pouvait être. T'auras assez à faire pour t'sortir d'ces maudits halls, une fois que j'en aurai fini !

Il gronda de manière menaçante pour empêcher le halfelin de le suivre, puis il prit une torche du mur et sortit en courant de la pièce pour pénétrer dans la caverne sans que Régis ait le temps de faire quoi que ce soit pour le retenir.

La forme noire du dragon frôlait le rebord du défilé, plongeait sous le pont, puis remontait pour reprendre son niveau de surveillance. Bruenor l'observa quelques instants pour s'imprégner du rythme de sa course.

— T'es à moi, dragon ! marmonna-t-il avec hargne, puis il chargea. Voilà l'une de tes ruses, garçon ! s'écria-t-il en direction de la pièce où se trouvaient Wulfgar et Catti-Brie. Mais quand j'ai dans la tête l'idée de sauter sur le dos d'un dragon, j'ai pas intérêt à rater mon coup !

— Bruenor, hurla Catti-Brie lorsqu'elle le vit courir vers le défilé.

Il'était trop tard. Bruenor enflamma la cape imbibée d'huile avec la torche et brandit sa hache en mithral. Le dragon l'entendit venir et se rapprocha du rebord pour voir ce qui se passait – et fut tout aussi stupéfait que les amis du nain lorsque Bruenor, les épaules et le dos en flammes, prit son élan depuis le rebord et plongea sur le dos du monstre, comme une torche vivante.

Formidablement puissant, comme si tous les fantômes du clan Marteaudeguerre avaient uni leurs mains à celles de Bruenor sur le manche de l'arme et lui avaient insufflé encore davantage de force, le premier coup du nain enfonça profondément la hache en mithral dans le dos d'Ombreflet. Bruenor suivit, se précipitant violemment à la suite, mais se cramponna à l'arme enfoncée, alors même que le tonnelet d'huile se cassait sous le choc et vomissait des flammes sur tout le dos du monstre.

L'outrage fit pousser à Ombreflet des hurlements et il se mit à se tordre sauvagement, percutant même la paroi de pierre du défilé.

Bruenor tenait bon. Il saisit le manche avec sauvagerie, guettant l'occasion d'arracher l'arme pour l'abattre de nouveau.

Catti-Brie et Régis se ruèrent au bord de la gorge, impuissants, lançant des appels en direction de leur ami condamné. Wulfgar réussit lui aussi à se traîner, luttant toujours contre les profondeurs noires du désespoir.

Lorsque le barbare vit Bruenor, étendu au milieu des flammes, il expulsa en rugissant le sort que lui avait lancé le dragon et, sans la moindre hésitation, lança *Crocs de l'égide*. Le marteau s'abattit sur un côté de la tête d'Ombreflet, et le dragon eut un soubresaut de surprise, heurtant l'autre paroi de la gorge.

— T'es dev'nu fou ? hurla Catti-Brie à Wulfgar.

— Prends ton arc, lui dit Wulfgar. Si tu es une vraie amie de Bruenor, alors ne le laisse pas périr en vain !

Crocs de l'égide retourna dans son poing et il le lança de nouveau, atteignant sa cible une seconde fois.

Catti-Brie devait accepter la réalité. Elle ne pouvait pas soustraire Bruenor au destin qu'il avait choisi. Wulfgar avait raison – elle pouvait aider le nain à accomplir ce qu'il souhaitait accomplir avant de mourir. Ravalant ses larmes, elle saisit *Taulmaril* d'une main et décocha les éclairs d'argent sur le dragon.

Drizzt et Entreri virent le bond de Bruenor et en restèrent pétrifiés de stupeur. Maudissant son impuissance, Drizzt s'élança en avant ; il avait presque atteint le rebord du précipice. Il appela ses autres amis, mais dans le brouhaha général et avec les rugissements du dragon, ils ne l'entendirent pas.

Entreri était juste en dessous de lui. L'assassin savait que sa dernière chance était devant lui, bien qu'il risque de perdre le seul vrai défi de sa vie. Alors que Drizzt cherchait sa prochaine prise, Entreri saisit sa cheville et le tira.

De l'huile s'infiltra entre les écailles d'Ombreflet, portant le feu dans les chairs du dragon. Le monstre hurla de douleur, une douleur qu'il n'avait jamais pu imaginer.

Le bruit sourd du marteau ! Les brûlures constantes de ces traînées d'argent ! Et le nain ! Infatigable dans ses attaques, indifférent aux flammes.

Ombreflet descendit sur toute la longueur du défilé, plongea soudain, puis remonta brutalement, se tordant dans tous les sens. Les flèches de Catti-Brie se fichaient implacablement, ne ratant jamais leur cible. Et Wulfgar, de plus en plus assuré après chaque lancer du marteau, cherchait les meilleurs angles pour lancer son arme, attendant que le dragon s'approche d'un affleurement rocheux dans la paroi, puis projetant le monstre contre la pierre de la force de son jet.

Chaque impact assourdissant faisait sauvagement voler flammes, pierres et poussière.

Bruenor tint bon. Chantant les louanges de son père et de ses ancêtres, le nain se libéra de sa culpabilité, heureux d'avoir satisfait les fantômes du passé et d'avoir donné à ses amis une chance de survie. Il ne sentait pas la morsure du feu, ni les impacts des pierres. Tout ce qu'il sentait, c'était le frémissement de la chair du dragon sous sa lame et les échos des cris d'agonie d'Ombreflet.

Drizzt dégringola le long de la paroi du défilé, cherchant désespérément à saisir une prise. Il tomba violemment sur une corniche, six mètres sous l'assassin, et réussit à stopper sa chute.

Entreri hocha la tête avec approbation, il avait visé juste, car le drow avait atterri exactement où il l'avait espéré.

— Adieu, imbécile trop confiant ! lança-t-il à Drizzt, puis il reprit son ascension.

Drizzt ne s'était jamais fait d'illusions sur l'assassin, mais il avait cru au pragmatisme d'Entreri. D'un point de vue stratégique, cette attaque n'avait pas de sens.

— Pourquoi ? cria-t-il à Entreri. Tu aurais pu avoir le pendentif sans avoir à recourir à aucune trahison.

— La pierre précieuse est mienne, répliqua Entreri.

— Mais elle a un prix ! déclara Drizzt. Tu sais que je me lancerai à ta poursuite, assassin !

Entreri jeta un regard sur lui, un sourire amusé sur le visage.

— Tu ne comprends pas, Drizzt Do'Urden ? C'est exactement l'objectif !

L'assassin atteignit rapidement le rebord, et balaya furtivement la scène des yeux. Sur sa gauche, Wulfgar et Catti-Brie continuaient leur assaut contre le dragon. Sur sa droite, Régis observait la scène avec fascination, totalement inconscient du danger.

La surprise du halfelin fut totale, son visage pâlit de terreur, lorsque son cauchemar le plus terrifiant se dressa devant lui. Régis fit tomber le casque serti de pierres précieuses et perdit tous ses moyens, terrassé par la peur. Entreri saisit

silencieusement le halfelin et se dirigea vers le pont.

Épuisé, le dragon essaya de trouver une autre tactique pour se défendre. Mais sa rage et sa douleur l'avaient entraîné trop loin dans la bataille. Il avait pris trop de coups, et les traînées brûlantes d'argent continuaient à mordre ses chairs, implacablement.

Et l'infatigable nain tordait et abattait inlassablement la hache sur son dos.

Une dernière fois, le dragon, en plein vol, essaya de tourner son long cou de façon à pouvoir au moins se venger du nain cruel. Il resta immobile une fraction de seconde seulement, et *Crocs de l'égide* s'abattit sur son œil.

Le dragon aveuglé et fou de rage culbuta, plongé dans un tourbillon vertigineux de douleur, la tête la première dans une portion de la paroi qui faisait saillie.

L'explosion fit trembler les fondations mêmes de la caverne, faisant presque tomber Catti-Brie par terre et Drizzt de son perchoir précaire.

Une dernière image surgit devant les yeux de Bruenor, un spectacle, une autre victoire qui remplit encore une fois son cœur de joie : le regard perçant des yeux lavande de Drizzt Do'Urden qui lui disait adieu depuis la noirceur de la paroi.

Brisé et vaincu, dévoré par les flammes, le dragon des ténèbres plana et tournoya, descendant dans la noirceur la plus profonde qu'il connaîtrait jamais, une noirceur sans retour. Les profondeurs du Défilé de Garumn.

Emportant avec lui le Roi légitime de Castelmithral.

24

Une eulogie pour Castelmithral

Le dragon en flammes descendit de plus en plus bas, poussé par le vent, la lueur lancée par les flammes diminua lentement, pour ne plus être qu'un simple point au fond du Défilé de Garumn.

Drizzt se hissa par-dessus le rebord et vint se tenir aux côtés de Catti-Brie et Wulfgar, Catti-Brie tenait le casque serti de pierres précieuses. Ils regardaient tous avec impuissance le précipice. La surprise les fit presque tomber à la renverse lorsqu'ils se tournèrent et virent leur ami, le drow, revenu du royaume des morts. Même la vue d'Artémis Entreri n'avait pas préparé Wulfgar et Catti-Brie à la réapparition de Drizzt.

— Comment ? demanda Wulfgar éberlué, mais Drizzt abrégua la discussion. Le moment des explications viendrait plus tard ; ils avaient à s'occuper de choses plus urgentes.

De l'autre côté du défilé, juste à côté du levier relié au pont, Artémis Entreri tenait Régis par le cou devant lui, un sourire mauvais sur le visage. Le pendentif en rubis était maintenant au cou de l'assassin.

— Laisse-le partir, dit Drizzt d'un ton calme. Comme convenu. Tu as la pierre.

Entreri rit et tira le levier. Le pont en pierre trembla légèrement, puis se disloqua et tomba dans les ténèbres.

Drizzt avait pensé commencer à comprendre les motivations de l'assassin derrière sa trahison, se disant qu'Entreri avait capturé Régis pour garantir sa poursuite, pour continuer à

affronter Drizzt, son défi personnel. Mais sans pont désormais et donc sans possibilité apparente de fuir pour Drizzt et ses amis, et avec les aboiements incessants des molosses des ombres qui se rapprochaient derrière eux, les théories du drow ne semblaient pas tenir debout. Sa confusion faisant monter en lui la colère, il réagit vite. Ayant perdu son arc dans l'alcôve, Drizzt saisit *Taulmaril* que Catti-Brie tenait, et encocha une flèche.

Entreri réagit tout aussi vite. Il se précipita vers le rebord, saisit Régis par la cheville et le tint au-dessus du précipice, d'une main. Wulfgar et Catti-Brie perçurent l'étrange lien entre Drizzt et l'assassin et surent que Drizzt était le mieux en mesure de gérer cette situation. Ils reculèrent d'un pas et se blottirent l'un contre l'autre.

Drizzt leva l'arc et le banda, cherchant, sans ciller, le point faible dans les défenses d'Entreri.

Entreri secoua Régis dangereusement et rit de nouveau.

— La route qui mène à Portcalim est longue, c'est un fait, drow. Tu auras l'occasion de me rattraper.

— Tu as bloqué la voie par laquelle nous pouvions fuir, riposta Drizzt.

— Un inconvénient nécessaire, expliqua Entreri. Tu vas bien trouver une solution et t'en sortir, même si ce n'est pas le cas pour tes amis. Et je t'attendrai !

— Je viendrai, promit Drizzt. Tu n'as pas besoin du halfelin pour m'inciter à te traquer, ignoble assassin.

— C'est vrai, dit Entreri. Il mit la main dans sa sacoche, en sortit un petit objet, et le lança dans les airs. Il tournoya au-dessus de lui, puis retomba. Il le saisit juste avant qu'il soit hors de sa portée et tombe dans le défilé. Il le lança de nouveau. Quelque chose de petit, quelque chose de noir.

Entreri le lança une troisième fois, le narguant, le sourire s'élargissant sur son visage. Drizzt baissa l'arc.

Guenhwyvar.

— Je n'ai pas besoin du halfelin, déclara Entreri sans ambages et il tendit un peu plus le bras, Régis toujours suspendu au-dessus du précipice.

Drizzt fit tomber l'arc magique derrière lui, mais garda les

yeux rivés sur l'assassin.

Entreri ramena Régis sur le rebord.

— Mais mon maître réclame le droit de tuer ce petit voleur. Élabore tes plans, drow, les molosses se rapprochent. Tout seul, tu as plus de chances. Abandonne ces deux-là, et vis !

» Puis viens, drow. Qu'on en finisse. Il rit encore une fois et disparut dans les ténèbres du tout dernier tunnel.

— Il est sorti, donc, dit Catti-Brie. Bruenor a parlé de ce passage en disant qu'il menait tout droit à une porte permettant de quitter les halls.

Drizzt regarda autour de lui, essayant de trouver un moyen de leur faire traverser le précipice.

— D'après Bruenor, il y a un autre chemin, ajouta Catti-Brie. (Elle montra quelque chose du doigt, sur sa droite, en direction de l'extrémité sud de la caverne.) Une corniche, ajouta-t-elle, mais à des heures de marche.

— Alors courons, répliqua Drizzt, les yeux toujours rivés sur le tunnel de l'autre côté du défilé.

Lorsque les trois compagnons atteignirent la corniche, les échos de hurlements et des points lumineux loin au nord leur indiquèrent qu'un duergar et les molosses des ombres avaient pénétré dans la caverne. Drizzt les guida le long du passage étroit, le dos pressé contre la paroi tandis qu'il avançait à tout petits pas pour atteindre l'autre côté. La gorge tout entière s'étendait devant lui, et les flammes brûlaient toujours en bas, un rappel lugubre du destin de son ami barbu. Peut-être était-ce dans l'ordre des choses que Bruenor soit mort ici, dans la patrie de ses ancêtres, pensa-t-il. Peut-être que le nain avait enfin satisfait le désir qui avait dicté sa vie depuis tellement d'années.

La perte restait pour Drizzt intolérable, toutefois. Les années qu'il avait passées avec Bruenor lui avaient montré un ami plein de compassion, respecté, un ami sur lequel il pouvait compter, à tout moment, quelles que soient les circonstances. Drizzt pouvait se répéter et se répéter encore que Bruenor était satisfait, que le nain avait gravi sa montagne et gagné son combat personnel, mais dans la terrible proximité de sa mort, ces pensées ne consolait pas beaucoup le drow.

Catti-Brie ravala d'autres larmes, et le soupir de Wulfgar

démentit son stoïcisme lorsqu'ils passèrent de l'autre côté de la gorge qui était devenue la tombe de Bruenor. Pour Catti-Brie, Bruenor était un père et un ami, qui lui avait enseigné la ténacité et l'avait touchée par sa tendresse. Toutes les constantes de son univers, sa famille, son foyer, brûlaient tout au fond d'un précipice, sur le dos d'un dragon né des enfers.

Un engourdissement descendit sur Wulfgar, le frisson glacé de la mortalité et la perception de la fragilité de la vie. Drizzt lui était revenu, mais maintenant Bruenor n'était plus. Les émotions, telles que la joie et le chagrin, s'accompagnaient d'une vague d'instabilité, une réécriture tragique d'images héroïques et de légendes chantées par les bardes, à laquelle il ne s'était pas attendu. Bruenor était mort avec courage et vaillance, et le récit de son spectaculaire plongeon en flammes serait narré des milliers de fois. Mais il ne remplirait jamais le vide que Wulfgar sentait à ce moment précis.

Ils poursuivirent leur chemin et parvinrent de l'autre côté du précipice, puis coururent en direction du nord pour arriver au dernier tunnel et se libérer des ombres de Castelmithral. Lorsqu'ils se retrouvèrent de nouveau dans le vaste espace au fond de la caverne, ils furent repérés. Des duergars hurlèrent et leur lancèrent des jurons ; les énormes molosses noirs des ombres les menacèrent de leurs grondements et grattèrent le rebord de l'autre côté de la gorge. Mais leurs ennemis n'avaient aucun moyen de parvenir jusqu'à eux, si ce n'est en faisant tout le tour pour parvenir à la corniche, et Drizzt entra dans le tunnel dans lequel était entré Entreri quelques heures plus tôt, sans que rien ni personne s'interpose.

Wulfgar le suivit, mais Catti-Brie s'arrêta à l'entrée et regarda en direction du groupe de nains gris, massés de l'autre côté de la gorge.

— Viens, lui dit Drizzt. Nous ne pouvons rien faire ici, et Régis a besoin de nous.

Catti-Brie plissa les yeux et elle serra la mâchoire en encochant une flèche à son arc, puis la tira. La traînée d'argent

siffla dans la foule de duergars et en abattit un, provoquant la débandade des autres, qui cherchèrent fiévreusement un abri.

— Rien, désormais, répliqua Catti-Brie d'un air sinistre, mais je reviendrai ! Que les chiens gris le sachent.

» Je reviendrai.

Épilogue

Drizzt, Wulfgar, et Catti-Brie arrivèrent à Longueselle quelques jours plus tard, fatigués de la route et toujours enveloppés dans un linceul de chagrin. Harkle et les siens les accueillirent avec chaleur et les invitèrent à rester à la Demeure au Lierre aussi longtemps qu'ils le souhaitaient. Mais si les trois compagnons auraient volontiers profité de l'occasion pour se reposer et récupérer de leurs épreuves, d'autres routes les appelaient.

Drizzt et Wulfgar étaient à la sortie de Longueselle le lendemain matin, montés sur des chevaux frais fournis par les Harpell. Catti-Brie marcha vers eux, lentement, Harkle se tenant à quelques pas derrière elle.

— Tu vas venir ? demanda Drizzt, mais il devina à son expression que la réponse allait être négative.

— Je viendrais, si je le pouvais, répliqua Catti-Brie. Vous allez r'trouver le halfelin, j'en suis sûre. J'ai un autre vœu à accomplir.

— Quand ? demanda Wulfgar.

— Au printemps, j'pense, dit Catti-Brie. La magie des Harpell a déjà mis le plan en action ; ils ont déjà contacté le clan dans le Val, et Harbromm dans la citadelle d'Adbar. Les membres du clan de Bruenor se mettront en route avant une dizaine, avec de nombreux alliés de Dix-Cités. Harbromm a promis huit cents guerriers, et certains des Harpell ont promis leur aide.

Drizzt pensa à la cité souterraine qu'il avait vue lors de son passage dans les niveaux inférieurs, et l'agitation de milliers de nains gris, tous équipés d'armes et d'armures en mithral étincelant. Même avec tout le clan Marteaudeguerre et leurs

amis du Val, huit mille nains aguerris venus d'Adbar, et les pouvoirs magiques des Harpell, la victoire serait difficile, s'il était même possible de la remporter.

Wulfgar comprenait lui aussi l'énormité de la tâche que Catti-Brie allait devoir mener à bien, et il se mit à douter du bien-fondé de sa décision de partir avec Drizzt. Régis avait besoin de lui, mais il ne pouvait pas laisser Catti-Brie, qui avait besoin de l'assistance de ses amis.

Catti-Brie perçut son tourment. Elle s'approcha de lui et l'embrassa soudain, avec fougue, puis elle fit un pas en arrière.

— Accomplis ta mission, Wulfgar, fils de Beornegar, dit-elle. Et r'viens vers moi !

— J'étais, moi aussi, l'ami de Bruenor, protesta Wulfgar. J'ai, moi aussi, partagé sa vision de Castelmithral. Je devrais être à tes côtés lorsque tu pars lui rendre honneur.

— T'as un ami vivant qui a besoin de toi pour l'instant, lui dit Catti-Brie d'un ton sec. J'peux mettre le plan en marche. Va trouver Régis ! Fais payer à Entreri tout ce qu'il doit, et fais vite. Y se pourrait que tu sois de retour à temps pour reprendre les halls.

Elle se tourna vers Drizzt, héros si loyal, en qui elle avait une confiance absolue.

— Protège-le du danger pour moi, le supplia-t-elle. Emprunte avec lui une route directe, et montre-lui le chemin du retour !

Drizzt ayant hoché la tête en signe d'acquiescement, elle fit volte-face et courut vers Harkle et la Demeure au Lierre. Wulfgar ne la suivit pas. Il lui faisait confiance.

— Pour le halfelin et le félin, dit-il à Drizzt, serrant *Crocs de l'égide* et regardant la route qui s'étendait devant eux.

Des feux se mirent à rougeoyer dans les yeux de lavande du drow, et Wulfgar recula involontairement d'un pas.

— Et pour d'autres raisons, dit Drizzt sombrement, regardant en direction du vaste territoire du sud qui abritait le monstre qu'il aurait pu devenir. C'était sa destinée d'affronter Entreri et de se battre de nouveau contre lui, il le savait, l'épreuve de sa propre valeur : vaincre le tueur.

» Pour d'autres raisons.

Dendybar eut du mal à reprendre son souffle en voyant la scène : le corps de Sydney poussé dans le coin d'une pièce sombre.

Le spectre, Morkai, agita le bras et l'image fut remplacée par une vue du fond du Défilé de Garumn.

— Non ! hurla Dendybar, lorsqu'il vit les restes du golem, décapité et gisant sur les gravats. (Le mage marbré tremblait de tous ses membres.) Où est le drow ? demanda-t-il au spectre.

Morkai chassa l'image d'un geste et se tint silencieux, se délectant de la détresse de Dendybar.

— Où est le drow ? répéta Dendybar plus fort.

Morkai lui rit au nez.

— Trouve toi-même les réponses à tes questions, ridicule mage. Mon service est terminé ! L'apparition se transforma en boule de feu et disparut.

Dendybar bondit sauvagement de son cercle magique et renversa le brasero d'un coup de pied.

— Je te tourmenterai mille fois pour ton insolence ! hurla-t-il dans la pièce vide.

Les possibilités l'étourdissaient. *Sydney, morte. Bok, mort. Entreri ? Le drow et ses amis ?* Dendybar voulait des réponses. Il ne pouvait pas abandonner sa recherche de l'Éclat de cristal, on ne pouvait pas lui voir refuser la puissance qu'il recherchait.

Des inspirations profondes le calmèrent tandis qu'il se concentrait sur l'amorce d'un sort. Il revit le fond de la gorge, invoqua l'image dans son esprit, avec netteté et clarté. Au fur et à mesure qu'il psalmodiait ses incantations, effectuant le rituel, la scène devint de plus en plus tangible. Dendybar l'éprouva totalement : les ténèbres, le vide creux des parois plongées dans l'ombre et le sifflement presque imperceptible de l'air dans le ravin, la dureté du terrain accidenté, des pierres cassées sous ses pieds.

Il sortit de ses pensées et entra dans le Défilé de Garumn.

— Bok, murmura-t-il en regardant la forme tordue et brisée qui avait été sa création, sa plus belle réalisation.

La chose bougea légèrement. Une pierre roula plus loin, la chose bougea et fit des efforts pour se dresser devant son créateur. Dendybar la regarda, incrédule, éberlué que la force magique qu'il avait transmise au golem puisse être résistante au point de survivre à une telle chute et une telle mutilation.

Bok se tenait devant lui, immobile.

Dendybar étudia la chose un long moment, réfléchissant à la manière dont il pourrait commencer à la reconstituer.

» Bok ! dit-il avec emphase, un sourire d'espoir se dessinant sur son visage.

» Viens, mon joli. Je vais te ramener à la maison et soigner tes blessures.

Bok fit un pas en avant, acculant Dendybar à la paroi. Le mage, ne comprenant toujours pas, commença à ordonner au golem de s'écarter.

Mais le bras qui restait à Bok se leva et saisit Dendybar à la gorge, le soulevant dans les airs et étouffant d'autres ordres. Dendybar saisit le bras et se débattit, impuissant et sidéré.

Il entendit un rire qu'il connaissait bien. Une boule de feu apparut au-dessus du cou décapité du golem, se transformant en un visage familier.

Morkai.

Les yeux de Dendybar lui sortirent de la tête, sous l'emprise de la terreur. Il se rendit compte qu'il était allé trop loin, qu'il avait invoqué le spectre trop souvent. Il n'avait jamais vraiment renvoyé Morkai lors de cette dernière invocation, et il soupçonnait, à juste titre, qu'il n'aurait pas été suffisamment fort pour pousser le spectre hors du plan Matériel, même s'il l'avait voulu. Maintenant, hors de son cercle magique de protection, il était à la merci de son ennemi juré.

— Viens, Dendybar, sourit Morkai, sa volonté dominatrice tordant le bras du golem. Rejoins-moi dans le royaume de la mort où nous pourrions discuter de ta trahison !

Un craquement d'os résonna contre les roches, la boule de feu s'évanouit, et mage et golem s'effondrèrent, sans vie.

Plus loin dans le défilé, à moitié étouffées par une pile de débris, les flammes du dragon qui brûlait s'étaient éteintes, seules quelques volutes de fumée planaient encore.

Un autre rocher bougea, et roula doucement.

Fin du tome 5