Aymeric du Peloux

Le douzième élu d'Aljin

« [Elle] Je suis une fleur des champs, un lys de la vallée
[Lui] Comme un lys au milieu des épines, telle est mon amie parmi les filles »
Cantique des cantiques 2 :1-2

Au lys de ma vie,

1ère Partie

1. Siltonen

Cela faisait dix-sept jours que le tambour de la pluie et le mugissement du vent rythmaient les nuits de la forteresse Siltonen. La boue s'infiltrait partout, charriant une odeur nauséabonde et souillant tout ce qu'elle touchait.

Une goutte perla sur la poutre, tomba et s'écrasa sur la nuque du prime capitaine Ferrodin. Il s'essuya d'un mouvement brusque, puis s'appliqua de nouveau à tracer quelques symboles sur la carte clouée sur la table.

Au péril de leur vie, des éclaireurs sillonnaient la Faille et le royaume du Kratal pour collecter des informations sur les positions ennemies. Et la dernière qu'on venait de lui apporter confirmait les précédentes : Les claines préparaient une nouvelle offensive.

Ferrodin entrouvrit un volet et le vent siffla aussitôt. Evaluant la pénombre, il comprit que l'aube approchait. Il diminua la flamme de la lampe et décrocha son manteau du mur. Fabriqué à partir de la sève d'un toulcoulé géant, il avait la particularité d'être imperméable à défaut d'être seyant. Il rajusta le fourreau qui contenait son épée Ifrane, rabattit sa capuche et sortit de la tour du quartier maître qui dominait la forteresse.

Comme à son habitude, Ferrodin entreprit le tour de la corniche pour évaluer rapidement la situation. Sous le déluge de pluie, il discerna à peine les deux versants des Molaires, dont la roche avait été extraite pour la

construction des épaisses fortifications de Siltonen. Elle pouvait contenir jusqu'à deux mille hommes, comme c'était le cas actuellement. Il examina les bâtiments en remarquant quelques guetteurs en poste et compta machinalement les seize tentes qui recouvraient les machines de guerre. Il jeta un dernier regard en direction des six énormes tours flanquantes. Elles avaient été érigées tout au long des vertigineux remparts de cent pas de haut, dont les parois extérieures étaient hérissées de multiples pieux en fer aiguisés régulièrement. Les responsables de leurs entretiens se blessaient parfois et pouvaient même, dans de très rares cas, se tuer. Cette rapide revue faite, le prime capitaine s'engagea dans l'escalier ruisselant qui s'enroulait autour de la tour.

A cause de ces pluies incessantes, des torrents de boue avaient inondé les ruelles de Siltonen, et seules des passerelles de bois restaient praticables pour se déplacer. Huit d'entre elles étaient suspendues du milieu de la tour du quartier maître jusqu'aux plus proches bâtiments. Ferrodin s'engagea sur celle qui partait en direction des remparts. Il progressait le corps penché en avant, pour éviter d'avoir le visage cinglé par les violentes rafales.

De l'autre côté, une large tente, haute d'une dizaine de pas, était tendue par de multiples cordes aux rebords du bâtiment. Le vent s'infiltrait par-dessous en faisant claquer l'épaisse toile grise. Ferrodin décrocha la fixation d'une ouverture, et pénétra à l'intérieur.

A la faible lumière de lampes, une dizaine d'hommes s'activait autour de la centuple-arbalète. Les machines nécessitaient d'être fréquemment entretenues, à cause de l'humidité. Natalas, le responsable de l'unité de ferraillage, frottait énergiquement une poulie en partie rouillée, avec une brosse en fer. Même si ce n'était que des machines de guerre, il les chérissait.

Natalas sursauta quand la rafale de vent pénétra sous la

tente. Il reconnut aussitôt la large silhouette et la démarche volontaire du prime capitaine. Ferrodin retira sa capuche en s'approchant. Ses yeux noirs brillèrent à la lumière vacillante des flammèches, et des reflets roux luisirent sur ses moustaches mouillées. Ses lèvres se pincèrent, esquissant un sourire.

- Bonjour Natalas, dit Ferrodin avec l'accent prononcé des aljendiens du Nord.
- Bonjour prime capitaine, dit le maître ferrailleur en se frappant la poitrine du poing, tout en levant le menton.
- Est-ce qu'une machine pointe sur la cible ?
- Oui. Le capitaine Olderjun m'a donné l'ordre de régler le lance-boulets. C'est fait.
- Très bien. Quand est-ce que la centuple-arbalète sera prête ?
- Vers le mi-jour, répondit Natalas, dont la voix couvrait tout juste le battement incessant de la pluie sur la tente.

Ferrodin esquissa un bref sourire et continua de faire le tour de l'imposante machine de guerre. Elle comprenait des mécanismes complexes qui permettaient, par l'action successive de trois leviers, de recharger des dizaines d'arbalètes superposées. La précision du tir était faible mais l'abondance des carreaux envoyés suffisait à en faire une arme redoutable face à de nombreux ennemis.

Interrompant leur travail, les hommes saluèrent Ferrodin chacun leur tour.

- Bon travail, soldats ! Rappelez-vous bien que si vous faillez, c'est toute la forteresse que vous mettrez en péril.

Il se capuchonna avant de franchir une autre porte en toile.

Le vent soufflait si fort que Ferrodin traversait les passerelles en s'aidant des cordes tendues de chaque côté.

Il dut s'arrêter à plusieurs reprises avant d'atteindre les remparts car le balancement augmentait sous le coup des rafales. En bas, des flots boueux s'écoulaient entre les bâtiments pour être canalisés vers les trous d'évacuation des murailles. Il se dirigea ensuite vers la tour flanquante située la plus au sud, tout en saluant les guetteurs postés tous les dix pas. Il arriva devant une porte en fer, sur laquelle il frappa plusieurs fois selon un rythme bien précis. Un cliquetis retentit et les gonds grincèrent. Un garde passa la tête et s'empressa de le laisser entrer.

Les six tours avaient été construites de façon identique, avec des étages de plus en plus larges qui surplombaient les remparts. Pour contrer les assaillants, les murs comportaient de nombreuses meurtrières aux formes diverses. A l'intérieur, un escalier de bois partait du sommet, et s'enfonçait jusque dans les dédales des murailles de la forteresse, où résidaient la plupart des soldats.

Les marches grinçaient sous les pas réguliers du prime capitaine. A chaque étage, il saluait les hommes qu'il rencontrait : des arbalétriers, des archers, des sorciers ou des guerriers. Tantôt ceux-ci jouaient, surveillaient les remparts en soulevant des trappes, bavardaient ou encore se reposaient. Les visages étaient tendus car chacun pressentait l'imminence d'une grande offensive.

Ferrodin pénétra dans la pièce du dernier étage. Elle comportait une dizaine de volets, dont un seul était ouvert, provoquant un violent courant d'air. A la lumière des lampes à huile, il distingua quatre hommes qui le saluèrent aussitôt en se frappant la poitrine : le capitaine Olderjun, responsable du quartier sud de Siltonen, un sorcier et deux guerriers. Ferrodin leur rendit leur salut. Il s'approcha de l'ouverture et se pencha en plissant des yeux à cause du vent. Au travers de l'épais rideau de pluie, il ne distingua rien dans la pénombre.

- Ils sont à quelques dizaines de pas devant nous, n'est-ce pas ? demanda-t-il en indiquant une direction d'un coup de menton.
- Oui.
- Qu'en penses-tu, Olderjun ?
- J'ignore leurs intentions mais ils ne sont qu'une poignée d'hommes.
- Peut-on faire cesser la pluie dès maintenant ? Je veux pouvoir voir devant cette tour, dit Ferrodin.

Olderjun se tourna vers le sorcier, qui acquiesça de la tête. Celui-ci se concentra, puis levant un bras, la paume tournée vers le ciel, il prononça une brève formule.

- Au moindre mouvement suspect, Hatchak enverra un message pour avertir les hommes du lance-boulets, précisa le capitaine.

Ferrodin remarqua une forme sombre posée sur le sol.

- Très bien, dit Ferrodin. Mais je veux qu'elle soit prête à s'envoler.

Le guerrier Hatchak ouvrit soigneusement la boîte et en sortit une goule qu'il tint fermement entre ses mains. Un tissu rouge était fixé sous son aile droite.

Progressivement, le sifflement du vent faiblit jusqu'à devenir une plainte lointaine, et le crépitement de la pluie cessa sur le toit. Ils n'entendirent plus que le bruit sourd des flots tombant des murailles jusqu'en bas, et le chuintement lointain des rafales. Les deux capitaines s'approchèrent de l'ouverture.

Tout d'abord, une légère brume leur empêcha de voir quoique ce soit. Puis, peu à peu, le plafond brumeux descendit. Ils virent tout d'abord un ciel bleu foncé, parsemé de nuages colorés en rose par les premiers rayons du soleil, qui contrastait avec les larges volutes sombres et menaçantes qui circulaient en tous sens au-dessus d'eux. Puis les contours des Molaires se firent de plus en plus précis, et ils devinèrent les tours de la forteresse des

claines, Drahagtorn.

Le brouillard descendit encore et ils discernèrent les cataractes qui jaillissaient des murs pour se déverser aux pieds des remparts, ainsi que les parois abruptes de la Faille.

Finalement, les dernières nappes brumeuses se dissipèrent totalement, pour laisser apparaître un fleuve boueux qui s'étendait sur presque toute la largeur du défilé. Ferrodin scruta dans la semi-obscurité les abords de la forteresse et découvrit le radeau. Il le pointa du doigt en regardant Olderjun, qui venait aussi de le repérer. Surmonté d'une petite cabane, il était maintenu à contre-courant par plusieurs chaînes attachées aux pieux des murailles.

- Qu'espèrent-ils ? dit le Prime capitaine. Ils savent qu'on peut les massacrer à tout moment. Et ils ne sont pas là pour une négociation car les claines ne négocient jamais.
- Peut-être des guerriers qui cherchent à s'enfuir ? C'est rare mais cela s'est déjà vu.
- Si c'était le cas, ils ne resteraient pas cachés à l'intérieur.

Au même instant, trois silhouettes sortirent de la cabane, et commencèrent à faire de grands signes dans leur direction, sans arme apparente sur eux.

- Tu as peut-être raison, Olderjun, cela semble être des déserteurs. Envoie une patrouille pour les récupérer.
- Un instant ! J'ai l'impression qu'il y a encore quelqu'un à l'intérieur de …

Le capitaine ne termina pas sa phrase, lorsque le toit bascula d'un coup. Sans qu'ils n'aient le temps de comprendre, la vision même de l'embarcation leur devint floue, se mit à onduler, avant de devenir incandescente. Olderjun se jeta sur Ferrodin qui bascula sur le côté, juste

avant qu'une vague de chaleur brûlante s'écrase et envahisse le sommet de la tour.

Soudain libre, la goule s'échappa de la tour, et plongea le long des murs. Elle longea les remparts, passa sous des passerelles, virevolta entre les bâtiments. Malgré les rafales qui la ballottaient de droite à gauche, elle arriva près d'une tente, et se glissa dans un trou qui menait dans une cage. Elle mangea avec avidité les petits cadavres de souris qui s'y trouvaient, en ignorant qu'elle délivrait un signal.

La machine fut immédiatement activée et des boulets s'envolèrent par-dessus les remparts. Ils retombèrent dans la Faille en détruisant l'embarcation.

Ferrodin sombra dans l'inconscience, son esprit fuyant l'extrême souffrance causée par les brûlures. Et ses souvenirs le renvoyèrent seize ans en arrière, au milieu de l'an 1 de la onzième Quête, lors de la quatorzième et dernière journée de la guerre fratricide entre l'Aljendie et l'Alakie.

Tout avait commencé par un désaccord commercial entre deux villages séparés par la frontière. En peu de temps, les relations entre les deux royaumes s'étaient fortement dégradées. La méfiance avait tourné au mépris, puis à la haine. Malgré la construction rapide de garnisons à proximité, des raids meurtriers étaient survenus. La Porte d'Aljin était apparue peu de temps après. Tous avaient accueilli avec soulagement cet appel qui allait mettre fin à ce différent. Pour se lancer dans cette nouvelle Quête, le Grand Conseil avait choisit seize franchisseurs parmi les peuples du Kratal, d'Aljendie, d'Alakie, Sikno, Troglim et d'Aquistis. Une trêve avait été déclarée en attendant le retour du onzième élu d'Aljin**.** Or, après plusieurs mois, nul franchisseur n'étant revenu, des rumeurs avaient circulé comme quoi ils étaient tous morts. Chacun s'était rejeté la responsabilité de l'échec, et la guerre était devenue

inévitable entre l'Aljendie et l'Alakie.

Depuis ce matin du quatorzième jour de guerre, les aljendiens assiégeaient Mandilak, la prime cité d'Alakie. La veille, Ferrodin avait proposé au roi Swentra de se soumettre mais celui-ci avait refusé. Les diverses machines de guerre déversaient leurs projectiles contre les remparts ou au-delà, semant la mort aveuglément. Les hommes hurlaient des ordres, s'invectivaient ou s'encourageaient pour mener à bien le combat, dont ils sentaient l'issue proche. Un lance-boulets projetait des tonneaux enflammés remplis d'alcool et d'huile bouillante. Au sommet de tourelles en bois, des sorciers invoquaient des sorts en direction des guerriers ennemis sur les murailles ou des habitations de la cité. De nombreux morts jonchaient de part et d'autres des remparts, et d'épaisses fumées noires nauséabondes montaient vers le ciel, voilant par instant le soleil. Malgré l'ardeur des défenseurs, la victoire des aljendiens était inéluctable.

Le moment qu'attendaient les assaillants arriva, quand un pan de mur s'écroula sous le coup d'un des boulets. Ferrodin donna l'ordre de se replier à bonne distance des murailles. Il avait espéré que le roi Swentra capitulerait devant les flammes. Le palais avait été touché plusieurs fois pour le convaincre. Mais il n'en fut rien, et l'incendie s'était propagé à toute la cité, aidé par le vent.

Soudain, des olifants retentirent les uns après les autres de l'autre côté des murailles, pour ne former qu'une longue plainte sourde. Ferrodin se souvint encore du frisson qui l'avait parcouru à ce moment précis car cette note lugubre signifiait bien plus que la fin de la guerre. Tous ses hommes restèrent figés sur place. A aucun moment, le prime capitaine des armées aljendiennes ne pensa que ce fut une ruse des alakiens car il connaissait la loyauté de ses adversaires. Il choisit quatre guerriers pour l'escorter à cheval.

Les portes de Mandilak s'ouvrirent, révélant aux cavaliers un spectacle de désastre. La cité était devenue un immense brasier : aucune construction n'avait été épargnée par les flammes qui tourbillonnaient en tout sens à chaque coup de vent. Les alakiens avaient déposé leurs armes et observaient leurs vainqueurs, sans bouger. Ils pressèrent leurs montures en direction du palais car l'air chaud et suffocant charriait des effluves de chairs brûlées.

Le cœur de la cité avait été déserté par les habitants, personne n'essayant d'éteindre l'immense incendie. Ferrodin était venu plusieurs fois à Mandilak, pour rendre visite à quelques membres éloignés de sa famille. Il avait admiré cette ville et l'hospitalité de ses habitants. Il avait même songé y vivre, pour se mettre au service du roi Swentra qu'il avait apprécié. C'était bien avant que le conflit ne commence.

Il n'avait pas souhaité détruire cette cité, et à mesure qu'il progressait au travers des flammes, un sentiment troublant l'avait envahit, que maintenant il comprenait. Cette guerre n'avait été qu'un gâchis, dont personne n'était sorti vainqueur. Pour la première fois, il était contrarié d'avoir remporté une victoire. Il donna l'ordre à un des guerriers de retourner le plus vite possible auprès des sorciers, afin qu'il fasse tomber la pluie sur la cité.

Les habitants ayant survécu étaient rassemblés devant le palais en flamme, et demandaient des nouvelles. Quand les quatre cavaliers aljendiens arrivèrent, la foule se fendit sans heurt. Ferrodin observa les visages. Il y lut parfois la désolation et l'angoisse mais aussi le mépris et la haine. L'imposante porte d'entrée s'ouvrit à leur approche. Ils passèrent le porche, et arrivèrent dans la cour assombrie par d'épaisses fumées noirâtres. Un garde royal leur fit signe de s'approcher et s'adressa à Ferrodin.

- Le prime capitaine Olderjun est dans la salle du Jugement et vous attend.

- J’y vais seul, dit-il à son escorte.

Rarement les olifants annonçaient la mort d’un roi mais tous les hommes reconnaissaient ce chant sans qu’il soit nécessaire de le dire. Ferrodin parcouru presque en courant les escaliers et les couloirs jusqu’aux étages supérieurs, transpirant sous son armure en cuivre. La fumée lui piquait les yeux et sa gorge le brûlait. Il voyait le feu courir sur les murs et entendait des vitres exploser sous l’effet de la chaleur. Dehors, d’épais nuages s’étaient formés, et la pluie commença à tomber sur Mandilak.

Il arriva devant la grande porte de la salle du Jugement, d’où les manœuvres alakiennes avait été coordonnées. Dans l’entrebâillement, des flots de fumée se répandaient par vagues successives. Il franchit le seuil et se figea en distinguant six corps allongés côte à côte. Il vit devant, le prime capitaine Olderjun agenouillé, et deux guerriers qui apportaient un autre mort. Ferrodin reconnut le roi Swentra, grâce à son armure en argent et son épée Tranchepierre, qui reposait sur lui. Le feu l’avait défiguré. Son visage n’était plus qu’un morceau de chair rouge, avec deux yeux vitreux qui ne se refermeraient plus. Les autres morts étaient méconnaissables. Il s’approcha et croisa le regard accablé d’Olderjun.

- Je n’ai pas voulu ça, Olderjun, tu le sais ? dit Ferrodin.
- Oui mais tu l’as fait. Et la lignée de l’élu Osmin va s’éteindre.
- Que veux-tu dire ? Où sont la reine et le jeune prince ?
- Dans les appartements royaux. Mais c’est impossible de les sauver car les premiers étages sont en flamme.
- Peut-être reste-t-il une chance car il pleut désormais à verse !

Olderjun se releva.

- Dans ce cas, nous pourrons passer par les toits, dit-il. Ortjan et Guilunda ! Transportez les corps dans l'aile ouest.

Olderjun défonça une porte du pied et ils s'enfoncèrent dans un couloir enfumé.

La partie ouest du palais étaient encore épargnée et ils progressèrent rapidement. Arrivé dans la salle d'armes, le prime capitaine d'Alakie se précipita vers une fenêtre extérieure et l'ouvrit. Il vit des trombes d'eau qui s'abattaient sur la cité en ruine, qu'il n'avait réussi à défendre. La colère monta en lui mais il l'évacua aussitôt. La guerre était finie et des vies pouvaient encore être sauvées. Il enjamba le rebord et s'avança sur une petite corniche, large d'un pied, imité par Ferrodin.

En contrebas, les habitants les remarquèrent et s'attroupèrent. Jugeant la situation, Ferrodin comprit que toute chute lui serait d'une manière ou d'une autre fatale. Sous une pluie glaciale, ils progressèrent en prenant appui sur des statuettes et des balustrades décoratives.

L'extrémité du bâtiment était arrondie, et ils aperçurent bientôt la tour principale où se trouvaient les appartements royaux. Des masses de fumée s'échappaient des derniers étages, indiquant que l'incendie continuait à l'intérieur. Pour l'atteindre, ils devaient encore passer par-dessus le temple.

- Nous allons devoir marcher sur le toit du temple, dit Olderjun. Comme il risque de s'écrouler à tout moment, nous passerons au milieu. C'est plus sûr.

Ils avancèrent au-dessus du sommet qui se trouvait un peu en contrebas de la corniche. Le prime capitaine s'assit, puis se laissa tomber en avant. Il se réceptionna lourdement et glissa sur les ardoises mouillées par la pluie. Un morceau du toit craqua et s'écroula. Olderjun commença à basculer vers l'intérieur. Une épaisse vapeur s'échappa du trou, lui brûlant les jambes. Il s'agrippa autour de la poutre

principale que constituait le faîte mais le poids de son armure l'empêchait de se rétablir.

Ferrodin ne pouvait pas descendre de la même manière, sans prendre le risque de lui tomber dessus. Sans élan, il sauta le plus loin possible, et écarta les jambes pour enfourcher le sommet. Dans un fracas, ses pieds traversèrent le toit du temple et son armure ventrale rebondit sur le faîte. Il bascula en arrière et s'extirpa. Une douleur fulgurante le lança dans la cuisse, tailladée sur une demi-longueur. Il pivota sur lui-même et rampa vers Olderjun. Celui-ci se cramponnait toujours à la poutre, une jambe et un bras par-dessus. L'aljendien vint à ses cotés et l'attrapa par la ceinture. Il s'y reprit à plusieurs fois pour le hisser. Sous le déluge de pluie, ils restèrent un moment sur le dos, à reprendre leur souffle.

- Je ne te dois qu'une demi-vie, dit Olderjun. J'aurais pu m'en sortir tout seul.

Ferrodin sourit, oubliant un court instant sa souffrance. Il se retourna péniblement, et reparti sur les genoux en direction de la tour, sans s'écarter du sommet. Le toit comportait un trou béant sur le coté extérieur, qu'un des tonneaux du lance-boulet avait dû percuter en provoquant l'incendie à l'intérieur du temple. Dans la cour intérieure du palais, il vit des habitants se passer des seaux pour éteindre les feux à l'intérieur de la tour principale. Il regarda devant lui et accéléra.

Une fenêtre de la tour se trouvait juste au-dessus de l'extrémité du toit. Ferrodin s'appuya sur le rebord et attendit Olderjun, en essuyant son visage dégoulinant.

- Où cela mène-t-il ? demanda-t-il.
- Au troisième étage. Les appartements royaux se situent encore au-dessus. Il va d'abord falloir se frayer un passage. Tu n'auras qu'à me suivre.

Ils sortirent leurs épées et cassèrent les carreaux avec la pointe du pommeau. Une épaisse fumée s'en échappa. Ils

donnèrent des coups de pieds pour élargir le passage. Ils prirent alors une profonde inspiration et pénétrèrent à l'intérieur.

Une fumée suffocante les enveloppa et les força à s'accroupir. Ferrodin n'entrouvrait ses yeux que par intervalle, pour distinguer la silhouette d'Olderjun et le suivre. Il buta sur une marche et grimpa un escalier à quatre pattes. L'air commençait à lui manquer mais respirer maintenant le condamnerait à une mort rapide.

Ferrodin arriva à l'étage supérieur et entendit le froissement de l'épée qui sort du fourreau, suivi d'un bruit de verre cassé. Il comprit aussitôt, dégaina, et s'attaqua violemment à une fenêtre. Il colla son visage contre un carreau brisé et remplit ses poumons d'air frais. Il se rendit compte qu'il marchait sur un corps.

- Attends ici, dit Olderjun.

Plusieurs fois, le prime capitaine alakien visita les pièces et revint contre la fenêtre pour respirer.

- Tous les serviteurs sont morts. Qu'Aljin les accueille en paix ! Les appartements royaux se trouvent au-dessus. Allons-y !

Ils prirent une longue inspiration et repartirent. L'air chaud et irrespirable avait entièrement séché leurs cheveux et leurs vêtements.

Ils montèrent un autre escalier et arrivèrent devant une massive porte en bois, fermée de l'intérieur. Plusieurs corps jonchaient sur le sol. Olderjun vérifia leur identité un à un, puis sortit un trousseau de sa propre poche. Il l'avait prise sur le cadavre de Swentra. Il essaya plusieurs clefs, avant de réussir à déverrouiller la serrure.

Ils furent aveuglés par l'intensité des flammes. Le parquet, les meubles raffinés, les tapisseries, les boiseries, les chaises : tout brûlait. Ils se précipitèrent vers une des fenêtres dont les vitres avaient explosées sous l'effet de la chaleur. Ils brisèrent les tenants à coups de pied et

arrivèrent sur un petit balcon. Ils reprirent leur souffle pendant que la pluie diluvienne mouillait leurs corps brûlant. Quand ils furent bien trempés, ils retournèrent dans la fournaise. Olderjun traversa la pièce et ouvrit une porte ornée de nacre et de coquillage, qui donnait sur la chambre royale.

Il resta pétrifié d'horreur. Au milieu de la pièce gisait un corps calciné, recroquevillé sur lui-même. Le visage méconnaissable était figé dans un rictus de douleur. Il s'approcha et ramassa un objet brillant près du moignon gauche. Des brûlures aux jambes le firent grimacer de douleur et il courut sur le balcon, en défonçant les restes de la fenêtre d'un coup d'épaule. Son armure fuma au contact de la pluie. Ferrodin arriva derrière lui en boitant. Olderjun posa ses mains sur le rebord et regarda les feux qui persistaient dans le palais. Un épais brouillard recouvrait la ville.

- La reine Myonétis est morte, dit Olderjun en montrant une bague sertie de rubis et d'émeraude. Je t'en prie, dépose son corps ici, à l'abri des flammes. Il reste deux autres balcons où le prince Swendal a pu se réfugier.

Olderjun respira à fond et retourna dans les appartements en flamme. Il enfonça les portes devant lui et traversa les pièces du coté nord. Sur le balcon, aucun survivant. Il repartit de nouveau, en retenant sa respiration.

Il pénétra dans la bibliothèque du roi. Les étagères s'étaient écroulées et les livres brûlaient, éparpillés dans la pièce. Quand Olderjun avança en direction de la fenêtre, des grincements retentirent sous ses pieds. Il hésita, puis marcha plus lentement, tout en contournant les flammes. Il approchait de la fenêtre lorsque, dans un grand fracas, le plancher craqua et s'effondra.

Ferrodin surgit sur le seuil et vit le trou béant d'où le feu jaillissait. Près de la fenêtre, il aperçut Olderjun suspendu

au-dessus des flammes, agrippé au pied d'une armoire. Il l'avertit de sa présence et entreprit de longer les murs, pas à pas. Le feu redoublait à l'étage en dessous. Il parvint de l'autre côté et força l'ouverture de la fenêtre. Puis il s'allongea et tendit la main à Olderjun. Celui-ci l'attrapa, et, en se balançant, parvint à prendre appui avec son pied pour se hisser. Ils se traînèrent à l'extérieur et s'écroulèrent sur le balcon sous la pluie battante. Ils étaient seuls. Cela signifiait que le jeune prince Swendal n'avait pas survécu.

- Olderjun, dit Ferrodin après un long moment, les claines ont profité de la guerre pour envahir le Kratal. Ils ont pris le contrôle de Vizaloras. En ce moment, des milliers de réfugiés kratalais arrivent en Aljendie en passant par la Faille.
- J'ignorais tout cela.
- Je ne le sais que depuis hier. Je souhaite que tu viennes avec moi à la Faille. Ensemble, nous pourrons repousser et vaincre les claines.
- Je te dois une vie maintenant, même si elle n'a plus de sens pour moi aujourd'hui. Quand nous aurons fini d'enterrer nos morts, je te rejoindrai. Et quand nous aurons libéré le Kratal, je serai quitte de ma dette. A moins que je ne te sauve la vie avant.

Le jour déclina sur les ruines fumantes de la cité.

Ferrodin émergea de ce sombre souvenir en reprenant conscience. Il tenta de bouger et compris qu'il était sanglé sur un lit. De vives douleurs le lancèrent sur le flanc droit jusqu'à la tête. Il n'était vêtu que d'une tunique légère et il sentit la présence de nombreux bandages sur son côté et son visage.

- Ca y est, il se réveille. Préviens Molnef, dit une voix.

Il ouvrit l'œil qui n'était pas bandé et vit la lumière chancelante des bougies éclairant le plafond. Il sentit les

effluves de concoction d'herbes et de plantes caractéristiques de la salle des soins. Il exécrait ces odeurs car elles accompagnaient souvent celles des morts. Des pas approchèrent et le visage souriant du guérisseur apparut au-dessus de lui.

- Bonjour, prime capitaine Ferrodin, dit Molnef. Je suis heureux de te savoir toujours en vie. Tu reviens de loin.

Ferrodin déglutit. Les événements de la tour sud lui revinrent d'un coup en mémoire : l'embarcation, le toit de la cabane qui s'ouvre, Olderjun qui se jette sur lui et l'explosion de chaleur.

- Depuis combien de temps suis-je inconscient ? demanda-t-il.
- Depuis hier matin. Tu n'as pas cessé de délirer dans ton sommeil.
- Où sont les autres ?
- Les guerriers Hatchak et Guilderl n'ont été que légèrement brûlés. Ils se reposent dans leurs quartiers. Le sorcier Flastöern souffre de blessures aussi graves que les tiennes. Il va survivre.

Molnef fit une moue embarrassée.

- Olderjun est mort ?
- Oui, ce matin. Je n'ai rien pu faire, si ce n'est d'atténuer ses souffrances.
- Je souhaiterai voir son corps.

Il essaya de se dégager de ses sangles mais une douleur fulgurante sur le côté le fit grimacer.

- Si tu sors de cette pièce maintenant, tu mourras. Je t'ai fait attacher, parce que tu dois te reposer ici jusqu'à demain. Comme je me doutais que tu souhaiterais le voir, j'ai conservé son corps ici, plutôt que de l'envoyer dans la salle des morts.

Les deux autres aides sortirent de la pièce. Ils revinrent en poussant un chariot, avec dessus un corps enveloppé

dans un drap gris. Ils l'arrêtèrent à la hauteur du lit de Ferrodin.

- Vous avez des blessures similaires. Le capitaine Olderjun a tout pris de plein fouet.

Molnef souleva le tissu, révélant le corps d'Olderjun.

- Ce n'est ni du feu ni de l'huile bouillante car vous auriez des boursouflures ou seriez calcinés. Cela ressemble plutôt aux dégâts que provoquerait un sortilège. Mais dans ce cas, il serait extrêmement puissant car jamais en tant que guérisseur, je n'ai vu de brûlures aussi profondes.
- Moi si, dit Ferrodin : il y a seize ans, lors de la guerre des quatorze jours. Je dois absolument partir demain à Valipaine, pour en parler au roi. Je souhaite qu'Olderjun soit enterré dans le cimetière de Mandilak, près des siens. C'était pour moi, un ami, un frère d'arme depuis mes débuts dans l'armée. Je le vengerai. Laissez-moi un moment avec lui, que je prie Aljin de le recevoir dignement.

Quand tous furent sortis, Ferrodin se remémora les souvenirs heureux en compagnie d'Olderjun. Et il pleura en silence.

2. La Porte d'Aljin

Ferrodin partit dès l'aube, sitôt que Molnef eut finit de lui prodiguer des soins et changer ses bandages. Il souffrit à chaque galop de son cheval Tarzael, sans pouvoir trouver une position confortable. Il fit halte à l'auberge des Joncs, le temps d'avaler une soupe. Pour ne pas vexer Tarzael, Ferrodin prit le temps de lui parler avant de repartir avec une monture toute fraîche.

Il arriva au crépuscule à Valipaine, la prime cité d'Aljendie, et fut escorté jusqu'au palais. Il monta les marches trempé de sueur froide et pénétra à l'intérieur sans un mot. Faisant fi du protocole, il surgit dans la salle des Heaumes, en plein repas. Les discussions s'arrêtèrent aussitôt tandis que Ferrodin avançait péniblement.

- Sire ! Il s'est passé des événements importants. Olderjun …

Il vacilla sur ses jambes. Un brouhaha parcouru la salle. Certains des convives se levèrent mais le roi Gildam leur fit signe de rester assis.

- Parle, Ferrodin !
- Olderjun est mort, et les claines préparent une grande offensive …

Le prime capitaine chuta sur les genoux, et s'effondra de tout son long, dans un fracas métallique.

Un violent orage éclata durant la nuit. La princesse Lys dormit très mal, ne cessant de se retourner dans son lit, sans trouver le sommeil.

Prenant une profonde inspiration, la jeune fille se glissa hors de son lit et avança à tâtons dans la pénombre. Elle souleva le loquet de la fenêtre et poussa les volets, qui

heurtèrent les murs du palais d'un claquement sec. Au-dessus des hautes cimes de la forêt Noire, dans un ciel encore sombre, émergeait un soleil froid d'hiver. A cette heure de la matinée, les rues de Valipaine étaient étonnement désertes. Seul signe de vie perceptible, une vieille roulotte, tirée par deux bœufs, claquait le pavé dans la rue principale. La veille, Ferrodin, capitaine des armées, était revenu de Siltonen grièvement blessé, en annonçant l'imminence d'une grande offensive des claines. Et la nouvelle semblait déjà être connue de tous. Pour Lys, cela signifiait le départ probable de son père aux frontières du royaume. Pour chasser de son esprit ses tristes perspectives, elle décida de profiter pleinement de cette journée qui s'annonçait ensoleillée.

La jeune fille se vêtit rapidement d'une robe couleur turquoise, qui mettait bien en valeur ses longs cheveux blonds. Après avoir lassé ses bottines en cuir, elle sortit de sa chambre et descendit le large escalier de marbre noir. Celui-ci menait dans une grande galerie, où se dressaient de part et d'autres des sculptures représentant les dix élus d'Aljin. Lys passa d'abord devant Etjal, le prime élu. Son regard majestueux scrutait l'horizon, sa main reposant sur son légendaire bâton Azurgen. Face à lui, coiffé de la barrette Eonas, Fidern levait les deux bras, les paumes tournées vers le ciel. L'artiste avait parfaitement réussi à immortaliser le quatrième élu en pleine incantation. Un peu plus loin, elle s'arrêta devant l'imposant monument érigé en l'honneur du paladin Turdiac, le neuvième élu d'Aljin, chevauchant son destrier. Il semblait prêt à frapper un ennemi avec sa masse Brondel. Comme à chaque fois, la jeune fille fut troublée par le regard épouvanté du cheval et vint poser sa main sur le plat de sa joue. Malgré le contact froid de la pierre, elle caressa plusieurs fois son chanfrein. Elle lui chuchotait quelque chose à l'oreille, quand elle entendit des voix étouffées provenant de la salle des

conseils. Sans faire de bruit, elle s'approcha de la lourde porte de chêne et reconnut aussitôt la voix de son père.

- … Tous ces événements nous accablent. La mort d'Olderjun est une grande perte. Tu as bien fait de renvoyer son corps parmi les siens.
- Approche Ferrodin, que je puisse observer tes blessures, dit une voix profonde et calme.

Le prime sorcier Alzif était là aussi.

Molnef a vu juste, c'est un puissant sortilège qui a été invoqué. Et il ne provient pas du Grimoire de Yolos. Nous avons sous-estimé l'étendue du savoir de Nadelom et de ses sorciers, et les craintes que nous avions sur les expériences de Vizaloras pourraient se confirmer.

La jeune fille frissonna en entendant cela. Elle avait déjà entendu parler de rumeurs, selon lesquelles les claines invoquaient de puissantes forces occultes, au cœur de la prime cité du Kratal. Mais jusqu'ici, ce n'était que des histoires tout justes bonnes à effrayer les enfants.

- Et selon toi, Ferrodin, dit le roi Gildam, le même sortilège aurait servi lors de la guerre des quatorze jours pour tuer Swentra. Cela signifierait que la mort du roi, de la reine et du prince d'Alakie ne serait plus une conséquence de la guerre mais un assassinat orchestré par les claines. Si cela pouvait être démontré, cela nous permettrait à terme de nous réconcilier avec les alakiens. Mais pour l'instant, il nous faut tenir. Combien de temps pensez-vous que Siltonen résistera ?
- Cela fait seize ans que cette forteresse résiste, Sire, lui répondit Ferrodin avec son accent prononcé de la région d'Arquinoé. J'aurai une idée plus précise après leur premier assaut qui devrait être massif.
- Je partage les mêmes inquiétudes que toi, dit Alzif. L'apparition de la Porte d'Aljin, il y a sept jours ; les attaques meurtrières du Masque noir ; la montée en

puissance des claines ; ce sortilège inconnu : tout cela nous présage des jours très sombres. Je pense que nous devons vite mener à terme la Quête en cours.

- Nous sommes prêts, père. Donne-nous ton accord !

« Mais c'est Ectal ! se dit Lys. Et de quoi parle-t-il ? »

- Ce n'est pas bien d'écouter aux portes ! dit une petite voix derrière elle.

Elle sursauta et fit volte-face. S'apercevant que c'était son petit frère, elle se donna une contenance en passant sa main dans ses cheveux.

- Timmon ! Tu m'as fait peur !

Elle le souleva et le prit dans ses bras.

- Et puis d'abord, que fais-tu debout à cette heure-ci ?
- J'avais faim et je n'arrivais plus à dormir, marmonna-t-il, tout en remuant ses billes de quartz, dont il ne se séparait jamais.
- Eh bien, allons manger ensemble ! proposa-t-elle en le reposant.

Main dans la main, ils traversèrent la grande galerie des élus d'Aljin, en direction des cuisines.

Après un rapide repas à base de céréales et de fruits, Lys renvoya Timmon dans sa chambre et prit la direction des écuries. Au détour d'un couloir, elle rencontra Jaïn, l'ami d'enfance d'Ectal. Après un premier mouvement de surprise, le jeune homme brun porta son regard sur la robe turquoise et sourit.

- Bonjour Jaïn ! dit-elle, ravie de son effet.
- Bonjour Lys ! Comment vas-tu ?
- J'ai passé une nuit horrible, fichue tempête ! Mais je compte bien l'oublier en allant me promener.
- Mais où comptes-tu aller ?
- Je vais aux Deux cascades, lui annonça-t-elle avec un large sourire.

Le visage du jeune homme s'assombrit.

- C'est bien ce que je craignais, se lamenta-t-il. Mais il est trop dangereux de sortir des enceintes en ce moment !
- Je sais, je sais. Prie Aljin qu'il ne m'arrive rien ! lança-t-elle en tournant les talons.
- Mais …

Jaïn leva les yeux au ciel en soupirant.

- Attends-moi ! Je t'accompagne !

Les rues de Valipaine s'animaient progressivement. Quelques commerçants avaient ouvert leurs magasins et commençaient à disposer leurs marchandises sur des étals. Ne souhaitant pas être reconnue, Lys s'était emmitouflée dans une large pèlerine verte. Chevauchant à ses côtés, Jaïn répondait poliment aux salutations de quelques habitants. L'air était frais et une petite brise chassait les feuilles mortes sur les pavés.

Ils arrivèrent enfin à la porte Est, constituée de deux lourds battants en chêne massif, renforcés de plaques métalliques. L'une des sentinelles reconnut le jeune homme et vint à sa rencontre.

- Jaïn ! Voilà longtemps que je ne t'avais pas vu !

Le jeune homme réprima une grimace car le garde empestait l'alcool. Il avait été autrefois un hallebardier du roi mais il avait été écarté du palais, à cause de son ivresse.

- C'est vrai que je ne sors plus beaucoup ces temps-ci. Mais cette belle journée m'a décidé ! dit-il avec l'entrain nécessaire pour être crédible.
- Je vois. Mais … qui t'accompagne ?

Jaïn prit un air gêné et lui fit signe discrètement de se rapprocher. Il lui murmura quelques mots à voix basse. La sentinelle émit un rire semblable à un soufflet actionné trop rapidement.

- C'est bon, ouvrez la porte ! lança-t-il aux autres

gardes.

Les traverses coulissèrent en cliquetant et les gonds grincèrent sous l'effort.

- Faîtes attention, l'herbe est encore fraîche ! Et ne vous éloignez pas trop l'un de l'autre ! ajouta-t-il entre deux rires étouffés.

Lys rageait en silence, les dents serrées, et attendit qu'ils chevauchent hors de portée.

- Que lui as-tu dit de si drôle ?
- Tu voulais à tout prix sortir, non ? Je lui ai fait croire que tu étais une des serveuses de l'auberge « au Piment rouge », et que toi et moi …
- Goujat ! Elle donna plusieurs coups de talons à son cheval et le distança.

Valipaine avait été construite sur une colline, quelques mois après la création du royaume d'Aljendie, en l'an 4 de la première Quête, à l'emplacement où était apparut pour la première fois la Porte d'Aljin. Au sud et à l'est s'étendait la forêt Noire, ainsi nommée pour l'obscurité permanente qui y régnait. Au-delà commençait le royaume d'Alakie, surnommé « la terre sans roi » depuis la mort du roi Swentra.

Lys et Jaïn avaient parcouru près d'une lieue. Le chemin, qu'ils avaient suivi depuis Valipaine, descendait à flan de colline pour aboutir au bord du Mitor. Lys mit pied à terre, en laissant à Jaïn le soin d'attacher les chevaux. Sans l'attendre, elle dévala les derniers pas restant. Elle tourna sur elle-même en inspirant profondément. Deux cascades dévalaient du haut d'un escarpement, en terminant leur course dans un petit bassin. Quelques planches incurvées permettaient d'irriguer un parterre de fleurs multiformes, aux couleurs éclatantes. Lors de ses lointains voyages, son père avait pris l'habitude d'en ramener de toutes sortes, que Lys s'empressait de replanter

dans ce lieu qu'elle aimait. Près de la rivière s'élevait un immense saule pleureur, dont les longs rameaux ondulaient au gré du courant. Sur l'autre rive se dressait, sombre et menaçante, la forêt Noire. La jeune fille frissonna, puis se dirigea vers le bassin, en foulant d'un pas léger l'herbe encore humide de la rosée du matin. Elle s'installa confortablement sur un rocher et prit sous sa cape, une petite lyre ornée de pierres précieuses. Doucement, ses doigts effleurèrent les cordes, pour entamer une ancienne mélodie aljendienne. Jaïn, assis près des chevaux, n'y prêtait pas attention. Il regardait les remous de la rivière, tout en se remémorant ce qu'il avait entendu le matin même, dans la salle des conseils.

Tandis qu'elle jouait, un oiseau se posa au bord du bassin, puis un autre, par petits bonds, s'approcha prudemment de ses pieds. Lys leur souriait lorsqu'une autre mélodie s'éleva en provenance du saule pleureur. Le timbre cristallin de l'instrument émut la jeune fille, qui s'arrêta de jouer. Les oiseaux s'envolèrent vers la source musicale en piaillant gaiement et disparurent sous l'arbre. Intriguée, Lys se leva et les suivit.

Jaïn s'aperçut que quelque chose n'allait pas. Un silence anormal s'était installé et seuls les clapotis des cascades parvenaient à ses oreilles. Il se leva d'un bond et se précipita vers la rivière. Lys n'était plus là. Il courrait près du bassin, quand son regard fut attiré par un éclat lumineux, à proximité du saule pleureur : la lyre. Aussitôt, il dégaina son épée et traversa le rideau végétal, que formaient les rameaux retombants de l'arbre. Dans un étrange clair-obscur, dû à la lumière filtrée par les feuilles, il découvrit Lys, inconsciente, tenant contre sa poitrine un mystérieux objet.

En dépit de tous ses efforts, Jaïn ne réussit pas à la ranimer. L'ayant déposée délicatement sur sa monture, il retourna le plus vite possible vers Valipaine. Les

sentinelles ne tardèrent pas pour lui ouvrir les portes.

Arrivé devant le palais, Jaïn héla un garde et le chargea de prévenir de toute urgence le roi et le prime sorcier Alzif, pour qu'ils le rejoignent dans sa chambre. Il descendit de cheval, prit Lys dans ses bras et monta rapidement les marches du perron.

Peu après, le roi Gildam et la reine Evanis, se retrouvèrent avec Jaïn autour de la princesse inanimée. Ferrodin entra précipitamment dans la chambre, suivi de près par Alzif, essoufflé d'avoir couru.

- Que s'est-il passé, Jaïn ? demanda le prime capitaine.

La gorge nouée, le jeune homme raconta en quelques phrases leur escapade, jusqu'au moment où il avait découvert Lys sous le saule pleureur. Quand il eut terminé, Alzif s'approcha du lit. D'un geste précis, il imposa ses mains osseuses sur le pâle visage de la jeune fille.

- Elle n'a reçu qu'un charme bénin d'endormissement, déclara finalement le sorcier.

La reine Evanis soupira de soulagement en regardant son mari, qui lui sourit.

- Peux-tu savoir qui a fait cela ? demanda Ferrodin, avec son accent chantant.

Le sorcier se concentra.

- Non. Mais ce n'est certainement pas un sorcier expérimenté car le sort a été lancé de manière maladroite.

Il prononça ensuite d'une voix sourde un mot incompréhensible. Les joues de Lys reprirent peu à peu leur couleur naturelle et elle s'éveilla.

- Où... Où suis-je? demanda-t-elle à mi-voix.
- Tu es dans la chambre de Jaïn, lui répondit sa mère. Tu n'as plus rien à craindre.
- Te rappelles-tu de ce qui s'est passé aux Deux cascades? lui demanda Alzif.

- Oui… J'étais avec Jaïn. Je jouais de la lyre. Et je me suis dirigée vers le saule, d'où provenait cette si triste mélodie… Et sous l'arbre j'ai vu… J'ai vu le Masque noir !

Lys éclata en sanglot dans les bras de sa mère.

Ferrodin serra les poings de rage. Depuis plusieurs mois, des assassins harcelaient des villages isolés du royaume, avec à leur tête un homme portant un masque noir. Ils pillaient et tuaient tous ceux qu'ils rencontraient, sauf les femmes et les enfants. Ils avaient comme refuge la forêt d'Arquaé ou la forêt Noire, et demeuraient insaisissables. Leur chef, qui se dénommait Osfa, revendiquait la « terre sans roi », en s'autoproclamant le prince d'Alakie. Nul n'avait jamais vu son visage.

- J'oubliais ceci ! s'écria Jaïn, en cherchant dans sa tunique. Lys le tenait entre ses mains lorsque je l'ai retrouvée.

Les yeux d'Alzif scintillèrent, quand il aperçut l'objet de forme oblongue.

- L'Olkiol ! s'exclama-t-il.

Tous ici connaissaient l'existence de cet objet magique mais seul Alzif l'avait déjà vu. Le sixième élu Osmin avait contribué à la création du royaume d'Alakie, en s'aidant de cet objet béni d'Aljin. Il avait ensuite souhaité qu'il soit transmis aux futures reines et il en avait toujours été ainsi. Après la mort de la dernière reine, Myonétis, l'Olkiol fut confié à l'intendance temporaire de l'Alakie, ainsi que l'épée Tranchepierre du défunt roi Swentra. Ils furent tout les deux volés, quelques mois plus tôt.

- C'était donc Osfa qui l'avait dérobé et qui a probablement aussi en sa possession l'épée Tranchepierre.
- Mais pourquoi nous l'a-t-il rendu ? demanda Gildam. Ses pouvoirs pouvaient lui être utiles.
- C'est étrange en effet, dit Alzif.

- Quels sont ses pouvoirs ? dit Jaïn, qui n'était pas érudit.
- L'Olkiol est un instrument musical, qui a la faculté de pouvoir charmer les animaux qui l'entendent. Pour en jouer, je crois qu'il faut s'y prendre comme cela.

Le sorcier enroula une mèche de ses cheveux autour de l'Olkiol, puis tout en prenant un air inspiré, il en pinça quelques-uns. L'objet émit un étrange son grêle et tous se mirent à rire.

- Essaye avec les poils de ta barbe, ça marcherait peut-être mieux ! lança Ferrodin, d'un ton goguenard.

Alzif le toisa d'un regard noir. Puis, voyant les rires redoublés, il finit par rire aussi, en tapant amicalement Ferrodin dans le dos.

- Est-ce que je peux le toucher ? demanda Lys.
- Oui, bien sûr, répondit Alzif en lui tendant l'Olkiol.

Elle le retournait et l'observait dans tous les sens, lorsque ses cheveux s'enroulèrent fermement autour de l'instrument.

- Incroyable ! s'étonna le sorcier. Il semblerait que l'Olkiol réagisse à ton contact.

Elle pinça doucement ses cheveux et de l'instrument magique retentirent des sons d'une pureté cristalline. Elle relâcha l'Olkiol et ses cheveux se dénouèrent.

- Pourrais-je le garder ? demanda-t-elle en souriant vers son père.
- Je ne sais pas, Lys.

Le roi tourna la tête vers Alzif.

- Il ne présente pas de danger, Sire. Mais à condition qu'il ne sorte pas du palais !
- Promis ! répondit Lys avec un large sourire, malgré la fatigue.
- Bien. Laissons-la maintenant se reposer, dit sa mère.

Ferrodin et Alzif sortirent les derniers, en discutant à voix basse. A peine eurent-ils fermé la porte, que la princesse approchait de nouveau l'Olkiol de ses longs cheveux blonds.

Lys ouvrit les yeux. Un grincement de porte venait de la réveiller. Elle se trouvait dans la chambre de Jaïn, seule. Elle vit par la fenêtre que le nuit tombait et comprit que quelqu'un venait de lui apporter de la nourriture : sur une petite table en châtaigner se trouvait un plateau contenant de la viande de porc avec des pommes de terre, du raisin et une pomme. Elle sortit du lit, s'assit sur une chaise et mangea avec appétit.

Trois coups brefs retentirent à la porte.

- C'est moi, Ectal.

Son frère entra avec une lampe à la main. Il l'accrocha sur le mur et referma derrière lui.

- Tu vas mieux ?
- Mais oui, regarde !

Elle se leva, fit quelques pas hésitants et se rattrapa de justesse au pan du lit. Son frère réprima un sourire.

- Quelle chance qu'il ne te soit rien arriver de grave !

Il s'approcha de la fenêtre, promena vaguement son regard au dehors. La nuit avait envahi tout le ciel.

- Je venais aussi te voir pour t'annoncer …

Ectal marqua une pause. Lys retint sa respiration.

- … Que ce soir, Jaïn et moi nous franchirons la Porte d'Aljin.

Elle regarda le plafond, les larmes lui montant aux yeux.

- Tu dois être heureux, dit-elle la gorge nouée. Vous serez les douzième et treizième franchisseurs, n'est-ce pas ?
- Oui. Les trois derniers suivront bientôt.

Il tenta de la prendre dans ses bras mais elle l'évita et s'assit au bord du lit.

- Ne t'inquiète pas pour nous, petite sœur.
- Comment ne pas être inquiète ? A l'issue de la onzième Quête, personne n'est revenu ! Vous ne savez même pas ce qui vous attend !
- Mais Lys …
- N'y a-t-il pas d'autres candidats, prêts à mourir à votre place ?
- Les claines menacent de nous envahir et nous devons répondre au signe qu'Aljin nous a envoyé. C'est un grand honneur pour moi et Jaïn, que de participer à cette douzième Quête.

Des larmes coulèrent sur les joues de Lys. Elle avait le pressentiment de voir son frère pour la dernière fois. Elle se leva et se jeta dans ses bras.

- Prenez garde l'un de l'autre. Et revenez !

Au milieu de la nuit, Ectal et Jaïn avaient revêtu des tenues guerrières : casque en cuir, surcot court, chausses légères, bottes, cuissardes et épée. Ils avançaient à présent dans la galerie des élus d'Aljin, accompagnés par deux gardes tenant une torche chacun. Avant d'atteindre les premières statues, ils tournèrent à droite pour se diriger vers un escalier en colimaçon. Un garde s'y engagea le premier, l'autre fermant la marche. Après plusieurs tours, ils arrivèrent dans un petit couloir humide, au sol boueux. De chaque coté, les murs étaient constitués d'immenses pierres, remontant à l'origine de la construction du palais. Ils s'arrêtèrent devant une lourde porte en acier, comme nulle autre n'existait dans le royaume. Les deux gardes se postèrent de chaque côté et frappèrent quatre coups. Après quelques instants, le cliquetis de la serrure retentit et la porte s'ouvrit sans un bruit. Les deux jeunes hommes entrèrent.

Pour la première fois de sa vie, le prince Ectal pénétrait dans ce lieu sacré, où seuls avaient accès le roi, le prime

sorcier et les futurs franchisseurs. De nombreux livres évoquaient cette crypte mais aucun n'en donnait une description précise. Ectal remarqua à sa droite un arbre aux feuilles phosphorescentes, montant jusqu'au plafond. Grâce à ses lectures, il devina qu'il s'agissait d'un calandier, arbre rare qu'on ne rencontrait que dans la grande forêt du nord. Il constata avec surprise que tous les murs étaient recouverts de symboles de la langue des sorciers. Ils avaient été dessinés avec de la sève de calandier, permettant de les lire dans l'obscurité.

A cette lueur blafarde, pareille à un clair de lune, il aperçut son père qui verrouillait la porte derrière eux. Il distingua aussi de nombreux piliers soutenant la voûte et formant un cercle, ainsi que des grilles dressées entre eux, empêchant d'accéder au milieu de la crypte. Le roi commença à en faire le tour et ils le suivirent. Il passa devant plusieurs grilles, puis s'arrêta devant l'une d'elles et l'ouvrit.

Un homme vêtu d'une grande toge noire se trouvait au centre. Ectal ne discerna pas son regard tant il faisant sombre mais reconnu Alzif à sa longue barbe. Il vit qu'il tenait dans sa main un bâton : c'était Azurgen. A coté de lui, une forme noire et miroitante, suspendue de façon insolite au-dessus du sol humide : la Porte d'Aljin.

- Approchez, dit Alzif d'une voix grave.

Ectal et Jaïn s'arrêtèrent à deux pas devant lui et le roi Gildam vint à ses côtés.

- Vous voici dans la crypte d'Aljin, pour participer à la douzième Quête. Vous êtes les douzième et treizième franchisseurs. Demain, les trois derniers viendront et la Porte d'Aljin disparaitra. Chacun de ces seize piliers représente un franchisseur et chacun de ces cristaux, leur présence dans l'univers éthéré.

A mi-hauteur de certains piliers, Ectal aperçut de petites lumières rouges en forme d'hexagone.

- Ce sortilège fut mis en place par le huitième élu Icoldrem. Il permet de savoir combien d'hommes ont franchi la Porte et quand la Quête est terminée. Ainsi, lors des neuvième et dixième Quête, tous les cristaux cessèrent de briller en même temps, annonçant le retour des franchisseurs et de l'élu d'Aljin. Mais pour la onzième Quête, comme vous le savez, aucun franchisseur n'est revenu. Les cristaux se sont éteints les uns après les autres, signifiant leur mort dans l'univers éthéré.

Alzif marqua une pause.

- Regardez autour de vous ! Onze franchisseurs sont déjà partis, et seuls quatre cristaux brillent encore. Pour une raison inconnue, la Quête d'Aljin est devenu extrêmement dangereuse … voire impossible.

Il s'approcha des deux jeunes hommes et sa voix se fit plus douce.

- Je vous connais tous les deux depuis que vous avez vu le jour et vous voir partir pour un si grand périple me sert le cœur. Venez passer le rituel du cristal !

Il s'avança près d'un des piliers, dont le cristal était éteint.

- Ectal, applique ta main à plat sur le cristal.

Le jeune homme tendit le bras et appuya sur le cristal. Il ressentit comme une piqûre et retira sa main par réflexe. Une goutte de sang perlait sur sa paume.

Alzif se déplaça devant un autre pilier et demanda à Jaïn de reproduire le même geste. Avec une légère appréhension, il appliqua sa main et reçut une marque identique. Ils revinrent au centre de la crypte.

- Mettez à présent un genou à terre.

Ils s'exécutèrent. Le sorcier prit Azurgen à deux mains et le brandit au-dessus d'eux.

- Soyez plein de hardiesse, de courage et de force,

pour affronter l'univers éthéré. Partez à la suite des élus d'Aljin : Etjal, Olevarn, Yolos, Fidern, Delgadan, Osmin, Nitaïe, Icoldrem, Turdiac et Mildoërn. Devenez, si Aljin le veut, le onzième élu !

Le bâton émit un léger rayonnement vert et ils ressentirent un bien-être les envahir, avec la ferme conviction de réussir.

- Allez-y maintenant, ajouta Alzif.

Jaïn, le premier, s'avança d'un pas décidé vers la Porte et la franchit, disparaissant dans un bruissement d'air. La forme noire ondula un bref instant et un cristal rougeoya.

Ectal croisa le regard de son père et y perçut de la fierté. Le pouvoir de persuasion d'Azurgen transcendait son esprit d'une douce confiance, ne lui permettant pas d'y voir le doute et la peur. Il franchit la Porte et un autre cristal s'illumina.

Alzif se tourna vers le roi.

- Je crois deviner tes pensées, Gildam. Non, ce n'est pas un sacrifice. Aljin ne nous a pas abandonnés.
- Je l'espère de tout mon cœur, Alzif. Sinon, tout ce que nous aimons disparaîtra.

Au même instant, un message lesté d'une pierre luminescente était lancé par delà les murs de Valipaine.

3. Le Masque noir

Osfa et ses hommes avaient l'habitude de camper au cœur de la forêt Noire. Mais cette fois-ci, ils s'étaient installés à proximité de la lisière, au plus proche de la prime cité Valipaine. Ils étaient aux aguets et surveillaient les environs éclairés par Oléane, la plus grande des deux lunes.

Des bruits de sabot retentirent dans la nuit. Un des hommes imita le cri d'une chouette. Le cavalier répondit par un hululement similaire. Il fit approcher sa monture, descendit de cheval et s'avança vers son chef.

- Seigneur, j'ai trouvé ceci attachée à une pierre lumineuse, aux pieds des remparts.
- Bon travail, Torjamis, dit Osfa en prenant la liasse de parchemins.

Il tourna les talons, et rentra sous sa tente. Il accentua la faible lumière d'une lampe à huile. Les documents contenaient des plans et une lettre manuscrite, qu'il lut en premier. Il apprit que le roi Gildam allait partir avec des renforts pour Siltonen, en compagnie de Ferrodin qui avait survécu à ses blessures. Il était aussi précisé qu'il ne manquait plus que trois franchisseurs, avant que la Porte d'Aljin ne se referme. Osfa sourit derrière son masque noir. Il allait frapper au moment le plus inattendu et faire basculer l'histoire de l'Aljendie. Et surtout, il allait assouvir sa vengeance. Il froissa la lettre, la jeta dans un coin et déchiffra les plans. Ils décrivaient en détail tous les étages du palais et les souterrains, avec toutes leurs ramifications. Il les étudia longuement, puis les replia et les enfouit sous sa longue cape noire. Il sortit de sa tente.

- Arcam !

- Me voici, seigneur, répondit une voix derrière lui. Sa petite taille et son regard affable ne laissaient pas deviner qu'il était un puissant sorcier claine.
- Mets-moi en contact avec mon père.
- Bien, seigneur. Je vous traduirai les paroles qu'il prononcera.

Cherchant sous ses vêtements, il sortit une petite capsule. Il s'écarta du camp et s'approcha d'une flaque d'eau, où se reflétait Oléane. Il y versa quelques gouttes, puis s'agenouillant, il souffla dessus et prononça quelques mots. Le reflet se troubla, ondula, et redevint net. Le visage menaçant de Nadelom, souverain des claines, semblait traverser la surface, par sa terrifiante présence. Ses lèvres remuèrent mais aucun son ne leur parvint, le sort ne le permettant pas. Arcam traduisit ses paroles.

- J'espère … que tu m'apportes … de bonnes nouvelles, mon fils, dit Arcam d'une voix saccadée.
- En partie, père. Je viens d'apprendre que le roi Gildam et Ferrodin s'apprêtent à partir à l'aube pour Siltonen avec des renforts, et que les derniers franchisseurs s'en iront demain.

Les yeux de Nadelom se rétrécirent, tandis qu'à ses cotés un sorcier lui décryptait les paroles d'Osfa.

- Ferrodin a survécu ? déchiffra Arcam. C'est embêtant … car il peut … te faire échouer.
- Je ne crois pas, dit Osfa. Ce qui compte, c'est d'avoir les plans du palais. Ma meilleure chance est d'attaquer cette nuit.

Nadelom marque une pause avant de répondre.

- D'accord, Osfa, traduisit Arcam. Préviens-moi … de ton succès.

Après quelques fluctuations, le reflet de la flaque redevint normal. Osfa revint vers le camp d'un pas décidé.

- Nous partons sur-le-champ ! Ne prenez que le nécessaire, nous serons de retour avant le lever du

soleil.

Un à un, ses quinze hommes s'alignèrent devant lui. Quand ils furent prêts, Osfa s'engagea dans l'obscurité, avec le sorcier Arcam à ses cotés.

Un an auparavant, Osfa les avait recrutés en Alakie, d'où ils étaient originaires. Il les avait emmenés avec lui au Kratal pour perfectionner leur technique de combat, avant de revenir dans la forêt Noire. Depuis quelques mois, la terreur s'était peu à peu emparée des aljendiens. Ils avaient dévasté et pillé plusieurs villages, situés de chaque côté de la frontière avec l'Alakie, pour s'approvisionner et laisser à chaque fois le même message pour le roi Gildam. Pour cesser leurs actions, le Masque noir ordonnait le retrait total des aljendiens vivant en Alakie et la souveraineté du royaume qui lui revenait de droit. De son côté, Gildam demandait, avant toute discussion, qu'ils cessent de s'attaquer aux villages. Mais pour celui qui se prénommait le prince d'Alakie, ses conditions n'étaient pas négociables. Une dizaine de jours auparavant, le sorcier Arcam avait rejoint le groupe sur ordre de Nadelom, pour l'aider à mener à bien sa mission.

Ils progressaient rapidement, les uns à la suite des autres, à la lisière de la forêt. Ils obliquèrent vers le nord pour s'arrêter sous les derniers arbres, à flanc de colline. Les hommes récupérèrent une grande échelle en bois, qu'ils avaient fabriquée la veille et camouflée sous des feuilles. A la lumière du pâle croissant de la lune Oléane, Osfa distingua le Mitor qui ondulait en contrebas. Et de l'autre coté, il devina Valipaine par les feux qui brillaient sur les remparts.

- A cause d'Oléane, nous risquons d'être repérés par les sentinelles de Valipaine, dit Osfa. Arcam, trouve un moyen de nous camoufler.

Le petit sorcier huma l'air frais de la nuit. Il s'assit, posa

ses mains nues sur la terre, et psalmodia plusieurs fois la même phrase. Peu à peu, une brume apparut.

- Ca suffira car les feux de Valipaine ne sont plus visibles. Allons-y !

Ils dévalèrent le versant de la colline jusqu'au bord du Mitor. Pendant qu'Arcam dissipait la brume par une légère brise, les hommes dressèrent l'échelle et la firent tomber en travers de la rivière. Les uns après les autres, ils passèrent sur l'autre rive en avançant à genoux sur les barreaux.

La colline, où avait été construite Valipaine, était très escarpée à proximité du Mitor, avec de petites falaises atteignant jusqu'à une vingtaine de coudées de hauteur. Ils longèrent la rivière. Un peu plus loin, ils passèrent devant le lieu dit des Deux cascades, et Osfa se souvint de sa rencontre la veille avec la princesse Lys. Il avait voulu la séquestrer pour tendre un piège au roi Gildam mais l'Olkiol avait fortement réagit à sa présence. Troublé, il avait du abandonner la jeune fille avec l'objet magique. Mais cela n'avait plus d'importance maintenant.

Plus loin, il s'arrêta près d'un arbre noueux et dénoua le sac qu'il portait dans le dos. Il en sortit une petite lampe à huile, raviva la mèche et inspecta minutieusement la paroi de la falaise. Il revint plusieurs fois sur ses pas, arracha quelques plantes grimpantes et finit par découvrir une partie non naturelle de la roche.

- C'est ici, Arcam. Un ancien souterrain débouchait ici mais il a été obstrué.

Le sorcier sortit de sa poche une craie rouge et dessina un signe cabalistique sur la falaise. Plusieurs pas plus loin, il traça un symbole différent sur une dalle. Il s'éloigna encore et, à l'aide d'une fine poudre, délimita un cercle dans lequel se placèrent Osfa et tous ses hommes. Il y mit le feu d'un simple geste. Après s'être concentré les yeux fermés, il marmonna une suite de mots incompréhensibles.

- Akâan …Trion … Skrae … Goülatjaen…

L’atmosphère devint peu à peu pesante, suffocante, électrique. Des profondeurs de la terre, un lointain grondement roula.

- Galtia …Ctumba … Troshna … Ekinao…

Chaque mot prononcé par le sorcier intensifiait le phénomène.

- Mortja …Aaink… Tzeor … Gotsmélith !

A la lueur blafarde d’Oléane, une gigantesque silhouette translucide venait d’apparaître sur la dalle. La distorsion du paysage, au travers de son corps, permettait de discerner ses contours. Elle s’avança dans un bruissement d’air vers le groupe et quelques hommes reculèrent instinctivement. Arcam pointa du doigt la falaise en prononçant un mot. La forme s’élança dans le noir. Peu après, de violents coups sourds retentirent à intervalles réguliers.

- Qu’est-ce que c’était ? demanda Osfa en rajustant son masque.
- Une créature de la deuxième sphère, répondit Arcam, épuisé par l’effort. Il a une force colossale mais craint le feu.
- Tu es devenu nettement plus puissant qu’avant.
- En effet, la récente apparition de la Porte d’Aljin a accru nos pouvoirs en nous permettant de maîtriser des sortilèges plus puissants, ce qui n’est pas le cas pour les aljendiens. Aljin s’est détourné d’eux et a choisi le peuple des claines pour l’avenir du monde. Ils l’ignorent encore mais ils se soumettront bientôt. Et toi, tu auras l’Alakie comme royaume.
- Mais la Porte d’Aljin va se refermer demain.
- Peu importe. Nous sommes déjà suffisamment puissants. Et une fois le Grimoire de Yolos entre les mains de Nadelom … Ah ! Le revoici !

Devant le cercle de feu, le monstre translucide se dressait de toute sa hauteur, dodelinant de la tête. Arcam lui indiqua la dalle en criant un mot. En quelques bonds, la

créature l'atteignit et disparut en hurlant.

Après avoir éteint les flammes, ils approchèrent de la falaise et constatèrent un défoncement de la hauteur de deux hommes. Muni de sa lampe, Osfa escalada l'éboulis qui obstruait presque totalement le passage et se faufila derrière.

- C'est bon, venez vite !

Ils pénétrèrent tous à l'intérieur et quatre autres lampes furent allumées, à l'aide de la première. L'étroit souterrain n'était plus utilisé depuis longtemps. Les parois friables étaient fortifiées par de vieux étais pourris, menaçant de s'effondrer à tout moment. Osfa sortit les plans de sous sa longue cape et les inspecta avec Arcam. Ils repérèrent les embranchements qu'ils devraient prendre. Quand ils les eurent bien retenus, Osfa fit un signe et ils reprirent leur progression.

Le vieux tunnel, éboulé à certain endroit, déboucha sur une galerie plus large. A l'odeur de moisi succéda une odeur de putréfaction. Les hommes respiraient avec peine dans cet air vicié. Ils passèrent devant quelques portes qu'Osfa tenta d'ouvrir. L'une d'entre elles pivota en grinçant sur ses gonds. Il éclaira la pièce de sa lampe.

- Les anciennes geôles de Valipaine, dit Osfa en remarquant une paillasse défoncée.
- Elles semblent inutilisées depuis des centaines d'années, ajouta Arcam en effritant le mur du bout des doigts.

Ils continuèrent de remonter la galerie, passèrent devant d'autres portes closes et arrivèrent dans une vaste salle. Osfa jeta un coup d'œil aux plans. Ils se trouvaient dans l'entrée principale, d'où partaient la majorité des tunnels. Pour sortir d'ici, ils devaient la traverser. Ils se regroupèrent et avancèrent vers le centre.

- Attendez ! dit l'un des guerriers. J'ai cru voir quelque chose bouger.

Ils s'immobilisèrent tous et observèrent. Un léger bruissement retentit d'un côté, auquel répondit un chuintement bref venant de plus loin. Plusieurs bruits fusaient autour d'eux mais ils ne distinguaient rien. Les épées crissèrent en sortant des fourreaux. Arcam tendit son bras droit en l'air, paume vers le haut. Il prononça une formule et une lueur aveuglante jaillit, éclairant dans toutes les directions. Osfa aperçut quelques silhouettes fugitives se mettre à l'abri.

- Derrière moi, vite ! dit-il en pressant le pas.

Ils rejoignirent l'extrémité de l'immense salle et s'engagèrent dans un étroit couloir qui aboutissait à une porte en fer, sans poignée ni serrure. Arcam s'approcha pour l'examiner.

- Une barre métallique est placée en travers de l'autre côté. Et en plus, un sort de scellement la condamne. Rien de bien gênant ! commenta le sorcier en souriant.

Touchant des doigts la paroi métallique, il banda son esprit et chuchota un mot. Se concentrant plus intensément, il déplaça lentement ses mains contre la porte. La traverse grinça de l'autre côté.

- Ca se complique ! dit-il soudainement. Quelqu'un vient de nous repérer !

La barre retentit au sol derrière la porte et Arcam s'écarta.

- Mazoa ! à toi ! dit Osfa en poussant d'un coup la porte.

L'imposant arbalétrier s'élança dans la salle et aperçut une petite silhouette s'enfuir dans un couloir. Le guerrier s'appliqua et décocha un carreau en direction du fuyard. Touché mortellement, celui-ci s'effondra en relâchant des billes qui rebondirent en s'éparpillant sur le marbre.

Les guerriers se rassemblèrent et la traverse fut remise à sa place. Autour d'eux, des malles et des étagères

regorgeaient de jouets, de livres et de déguisements.

- Nous sommes bien dans la salle des bibelots, dit Osfa à travers son masque. Ludnep et Arcam, vous resterez ici à nous attendre, après avoir caché le corps. Chacun d'entre nous sait ce qu'il doit faire. En avant !

Deux hommes se placèrent près de la sortie, observèrent, puis signalèrent que la voie était libre. Le groupe vint à leur hauteur, pendant que deux autres hommes s'avançaient plus loin pour guetter à nouveau. Osfa leur indiquait par geste le chemin à prendre.

Progressant lentement, ils ne rencontrèrent que quelques gardes isolés qu'ils tuèrent sans éveiller l'attention. Ils arrivèrent dans l'immense galerie des élus d'Aljin et atteignirent le bas du large escalier de marbre noir. Les appartements royaux se trouvaient à l'étage : ils approchaient du but.

Ils se trouvaient vers le milieu de l'escalier, quand un garde les aperçu d'en haut et cria à l'aide. Une flèche le réduisit au silence mais trop tard. La troupe funeste se rua au premier étage, alors que d'autres gardes relayaient l'alerte en hurlant. Osfa, suivi de ses hommes, se précipita vers une double porte où se trouvaient deux gardes. Ils ne purent résister longtemps face aux quinze guerriers déterminés.

Le groupe pénétra à l'intérieur d'une grande salle, richement meublée et décorée. Pour la plupart d'entre eux, ils n'avaient jamais vu autant de richesse et regrettèrent de ne pas avoir le temps de se servir.

- Tidalde, Hosmerdia, Emousk, Kitché et Grimelin, avec moi ! Les autres, restez ici et tenez la place.

Ils pénétrèrent tous les six dans une autre pièce, comprenant des tapis soyeux et de vieilles tapisseries. Osfa ressortit de nouveau les plans du palais et ordonna à ses hommes d'ouvrir chacune des issues.

Soudain, Kitché se figea et s'effondra devant la porte qu'il venait d'ouvrir. Le roi Gildam se tenait sur le seuil avec la légendaire épée Carillon, tachée de sang. De chaque côté, deux guerriers se précipitèrent sur lui. L'esquive du roi fut fulgurante et sa lame traversa la gorge d'Hosmerdia. Se retournant aussitôt, il croisa son épée avec celle de Grimelin. Carillon, l'épée de l'élu Olevarn, emplie de la magie d'Aljin, résonna d'une douce vibration. Sur le coup suivant, elle brisa l'autre lame pour s'enfoncer profondément dans le flanc du guerrier. Le roi d'Aljendie se remit en garde et regarda Emousk et Tidalde reculer derrière Osfa. Il reconnut aussitôt celui qui prétendait être le prince d'Alakie car sa description circulait dans tout le royaume : une grande cape sombre fendue en deux ; un masque noir, strié et attaché par des lanières ; une armure de couleur pourpre foncé, flanquée du blason des héritiers d'Alakie ; une longue épée à la lame grisâtre.

- Tu es fou, Osfa ! Rends-toi maintenant car jamais tu ne sortiras d'ici vivant.
- Toi non plus, Gildam. Tu vas mourir pour avoir tué mes parents et mis à sang mon royaume.
- Tu n'es pas l'héritier de l'Alakie. Tu n'es qu'un imposteur et un assassin. Ton nom n'est même pas celui du prince.
- Ce nom, je ne me souviens plus l'avoir porté, par ta faute. Mais Nadelom m'a sauvé et m'a élevé comme son fils, en me donnant ce nom d'Osfa. Et maintenant, j'ai récupéré Tranchepierre, l'épée de mon père de sang, et elle m'a reconnu.

Il la brandit devant lui. Gildam reconnut l'épée du défunt roi Swentra, qui avait autrefois appartenu à l'élu Osmin, fondateur de l'Alakie,. Forgée à partir d'un métal rare, elle pouvait trancher un homme de part en part.

- Cela prouve seulement que tu fais partie de la lignée de l'élu Osmin car sinon tu ne pourrais même pas

toucher cet épée. Mais cela ne fait pas de toi le prince héritier, qui est mort lors de la guerre des quatorze jours. D'ailleurs regarde ! Par tes actes, tu as souillé Tranchepierre, dont la lame était flamboyante. Et pourquoi ce masque ? As-tu peur que ton visage te trahisse et que tout le monde découvre ton imposture ?

- Cela suffit ! Dans peu de temps, je vais reprendre le trône de mon père. Et quand l'Aljendie sera envahi par les claines, ta descendance s'éteindra avec toi ! Telle est la volonté de Nadelom. A présent, viens mourir !

Osfa porta une violente attaque, contrée par la lame étincelante de Carillon, qui résonna mélodieusement. Le roi d'Aljendie le fit reculer par de larges coups d'épée. Mais Tranchepierre ne céda pas car son métal n'était pas ordinaire.

Après de nombreux coups échangés, nul n'avait pris un avantage décisif. Gildam était touché à l'épaule, tandis que le sang tachait la cape noire d'Osfa. Déstabilisé par une feinte du roi, Osfa s'écroula sur le sol et lâcha Tranchepierre. D'un mouvement rapide, il pivota sur son épaule et balaya autour de lui avec ses pieds. Il faucha son adversaire qui tomba à la renverse. Sortant de sous sa cape un poignard, Osfa bondit sur lui. Retenant son poignet, le roi Gildam porta sa main à son visage et arracha le masque. L'effroi de ce qu'il découvrit lui fut fatal et la lame du poignard lui transperça le cœur.

Osfa se releva péniblement, pendant que les deux autres guerriers se précipitèrent vers le corps du roi Gildam. Au même moment, une femme fit irruption dans la pièce et hurla en accourant vers le roi. Instinctivement, Tidalde se retourna et lui enfonça son épée dans le ventre. La reine Evanis s'affaissa au côté de son époux.

Emousk terminait de fouiller la dépouille du roi,

pendant que Tidalde s'emparait de l'épée Carillon. D'un regard avide, il admira la garde sertie de pierres précieuses.

- Relâche-la vite, imbécile ! dit Osfa.
- Je… Je ne peux pas, balbutia Tidalde en tentant d'ouvrir sa main qui tremblait.

Impuissant et terrifié, le guerrier regarda son propre bras se tendre devant lui et se replier violemment. Le corps de Tidalde s'effondra et sa tête roula à terre.

- Partons vite, Emousk, dit Osfa en rajustant son masque.

Ils rejoignirent les autres. Plusieurs cadavres jonchaient au sol. Osfa se tourna vers Mazoa.

- Lozvéo est mort, seigneur, dit-il en se frottant la barbe. Il doit y avoir encore un archer et quelques gardes mais ils sont isolés.
- Dans ce cas, on va passer en force.

Ils se rassemblèrent autour d'Osfa et coururent hors de la salle. Sous l'effet de la surprise, les gardes du palais reculèrent ou se protégèrent, pour éviter flèches et carreaux. Le groupe dévala l'escalier de marbre et se rua vers la salle des bibelots.

Ils ne rencontrèrent personne. Osfa arriva le premier et vit Ludnep, adossé contre une malle, avec son propre poignard dans le ventre.

- Arcam ?
- Je suis ici, seigneur, répondit une voix qui provenait de la porte en fer.
- Que s'est-il passé ?
- Nous avons eu un petit différent, Ludnep et moi.
- Tu m'expliqueras cela plus tard. Ouvre vite cette porte, le temps presse !
- Avez réussi à tuer le roi Gildam ? demanda encore le sorcier d'une voix calme.
- Oui ! Dépêche-toi !
- Non, je n'ouvrirai pas.

- Quoi ?
- Ecoute bien, petit Prince, dit le sorcier d'une voix amusé. Nadelom n'a plus besoin de toi pour conquérir l'Aljendie et régner sur le monde. Au contraire, tu pourrais devenir gênant pour lui. Mais tu as eu ta vengeance et c'est déjà bien !
- Jamais mon père ne m'aurait abandonné ! Tu mens ! C'est un alakien comme moi !
- Tu te trompes, cher Osfa. Il n'est même pas alakien.

Osfa sentit le sang bouillir en lui.

- Défonces-moi ça, Mazoa !

A grands coups d'épaules, le grand arbalétrier tenta de faire céder la porte.

- Ah, ah, ah ! Que peut un tas de muscles contre mes sortilèges ? dit Arcam en s'éloignant dans le souterrain. Adieu !
- Je te retrouverai, Arcam ! cria Osfa.
- Que fait-on, seigneur, demanda l'un des guerriers.

Osfa déplia les plans et les consulta.

- Impossible de fuir hors du palais. Nous allons capturer la princesse Lys. Ce sera elle, contre notre liberté.

D'un pas rapide, ils repartirent vers la galerie des élus d'Aljin pour retourner aux appartements royaux.

Ils atteignirent le bas du grand escalier de marbre. Des sifflements tranchèrent l'air, et quatre guerriers s'écroulèrent, tués par des flèches. Osfa, paniqué, regarda en haut des marches et aperçu plusieurs dizaines de gardes. Parmi eux, des hallebardiers, des archers, et même des sorciers.

- Osfa !

La voix forte résonna dans l'immense galerie. Il se retourna et vit un imposant guerrier au niveau des deux premières statues d'élus, avec une dizaine d'archers alignés

devant lui, prêts à tirer de nouveau. Sans jamais l'avoir rencontré, il comprit aussitôt que c'était Ferrodin, le prime capitaine d'Aljendie.

- Jetez vos armes ou vous mourrez tous !

Osfa s'approcha de ses cinq derniers hommes et leur parla à voix basse. Ils rangèrent épées, arbalètes, poignards et arcs, et marchèrent vers eux.

- Arrêtez-vous et jetez toutes vos armes par terre, dit Ferrodin d'une voix moins forte car ils étaient maintenant à une trentaine de mètres.
- Ferrodin !... commença Osfa.

C'était le signal convenu avec ses hommes. Ils se précipitèrent vers une ouverture sur la droite, menant à un petit escalier en colimaçon. Plusieurs flèches fusèrent, et deux hommes furent tués sur le coup.

- Ils sont pris au piège, dit le prime capitaine. Allez chercher des torches et de la paille ! On va les enfumer.

Osfa descendait de moins en moins vite car l'obscurité s'épaississait. Quand il ne distingua plus les marches, il sortit son épée et tâtonna avec la lame vers le bas. Au-dessus, il entendait des pas pressés qui le suivaient de près.

Sa lame ripa sur le sol, signalant la fin de l'escalier. Osfa fit quelques pas dans le noir. Un bruit fracassant de ferraille retentit, suivi d'un grognement au niveau du sol.

- Qui est là ? demanda Osfa.
- Mazoa, seigneur, dit une voix grave. J'ai été surpris par la fin de l'escalier.
- Qui d'autre ?
- Emousk, seigneur.

Les bruits de pas s'arrêtèrent dans l'escalier.

- Torjamis, dit une autre voix. Et il n'y a personne derrière moi.

Osfa serra les mâchoires derrière son masque. Sans la trahison d'Arcam, cette mission aurait été un succès. Il observa dans le noir et se dirigea vers un faible rayonnement bleuâtre. En s'approchant, il reconnut des symboles de la langue des sorciers.

- Nous sommes devant l'entrée de la crypte d'Aljin, dit Osfa.

Il tâtonna à l'aveugle la surface, à la recherche d'un mécanisme d'ouverture. Des bruits résonnèrent au loin dans l'escalier.

- Il n'y a rien d'autre qu'une petite serrure. Nous sommes coincés.
- Avant d'être un guerrier, seigneur, j'étais un voleur, dit Emousk d'un ton espiègle.
- Et alors, tu espères crocheter cette porte ? Aucune chance.
- Laissez-moi essayer ?

Le bas de l'escalier commença à s'éclairer : les gardes approchaient.

Le cliquetis de la serrure retentit.

- Comment as-tu fait ?
- J'ai dérobé un trousseau de clefs sur le corps du roi Gildam.

Plusieurs bottes de paille enflammées furent jetées, et s'entassèrent sur les dernières marches, formant un épais rideau de fumée. Les quatre hommes franchirent la porte et refermèrent derrière eux.

L'intérieur de la crypte était nimbé d'une douce lueur bleuâtre. Osfa observa les inscriptions phosphorescentes sur les murs.

- C'est écrit dans la langue des sorciers et ça raconte l'histoire des élus d'Aljin. Ils ont utilisé de la sève de calandier.

Il s'approcha d'un arbre planté dans un grand pot et

cassa une branche. Quelques gouttes lumineuses tombèrent sur le sol humide.

- J'ai lu des livres qui parlent de cette crypte. Elle contient seize piliers et seize grilles mais une seule permet d'atteindre le centre, où se situe la Porte d'Aljin. Seuls le prime sorcier et le roi d'Aljendie savent quelle est la bonne.

Ils firent quelques pas jusqu'à la première grille. Elle était solidement ancrée entre deux piliers, et ne permettait de passer ni en dessous ni au-dessus. Ils virent quelques cristaux rougeoyants sur des piliers et distinguèrent une forme sombre flottée au centre de la crypte.

- Il nous faut franchir cette Porte, parce que c'est notre seul moyen d'échapper d'ici et que nous n'avons rien à craindre d'Aljin. Torjamis, je compte sur toi pour trouver la bonne grille.
- Oui, seigneur.

Le guerrier retourna vers le calandier, arracha quelques feuilles et revint.

- Placez-vous à l'écart pendant que je cherche, dit Torjamis.

A l'aide des feuilles phosphorescentes, il étudia avec minutie la poignée, les traces sur le sol, les piliers, les barreaux et le mur de la crypte. Puis il répéta les mêmes examens devant chacune des grilles. A la fin, il avait laissé une feuille de calandier devant deux grilles.

- J'ai fini, dit-il. Neuf grilles ne comportent aucun piège mais elles sont scellées. Les sept autres comportent toutes des pièges mais je n'arrive pas à détecter avec certitude lequel ne fonctionne pas. J'hésite entre deux grilles. Je vais tenter d'en ouvrir une.

Il contourna plusieurs piliers et s'arrêta devant une grille, marquée d'une feuille. Osfa, Emousk et Mazoa restèrent loin en retrait.

Des voix s'élevèrent derrière la porte de la crypte, puis se turent. Les gardes venaient de constater qu'ils étaient entrés dans la crypte et allaient probablement revenir avec une autre clef.

Torjamis vérifia l'emplacement des trous suspects, qu'il avait décelés sur le mur du fond. Il s'approcha de la grille, appuya sur la poignée, et bondit aussitôt de côté. Au même instant, de nombreuses fléchettes jaillirent du mur en sifflant. Certaines ricochèrent sur les barreaux métalliques, pendant que Torjamis roulait sur le côté.

- Torjamis, ça va ? dit Osfa en s'approchant.
- Oui, seigneur. Ce n'était pas la bonne grille. Je vais essayer l'autre.

Il parvint devant la grille, où il avait laissé l'autre feuille de calandier. Il retrouva les fentes anormales qu'il avait repérées sur le plafond et dans le sol. Il hésita à abaisser la poignée. De nouvelles voix, provenant de l'entrée, le décidèrent. Il appuya et sauta de côté. La porte s'ouvrit en grinçant, sans que rien ne se passe.

- Vite, à l'intérieur !

Au centre de la crypte, une forme ovale, ténébreuse et miroitante, planait au-dessus du sol.

- Seul trois d'entre nous pourront franchir la Porte d'Aljin ! annonça Osfa quand ils arrivèrent à proximité.
- Je vais rester, seigneur, déclara Torjamis. Je sens déjà mes forces me quitter sous l'effet du poison.

Il indiqua une fléchette plantée dans son mollet, pendant que la serrure de la porte d'entrée de la crypte cliquetait.

- Torjamis, je suis fier de toi et des autres qui sont morts, dit Osfa en posant sa main sur son épaule. Notre combat pour restaurer l'Alakie est juste et il nous reste encore un espoir dans l'univers éthéré. Qu'Aljin t'accueille en paix !

Il fit signe à Mazoa et à Emousk de franchir la Porte

d'Aljin. Le grand arbalétrier s'élança et disparu dans un bruissement d'air. Le petit guerrier se cacha le visage, en sautant au travers de la forme ondulante. Osfa salua une dernière fois Torjamis à la manière des alakiens, deux doigts sur le front, et pénétra dans l'autre monde. La Porte ondula, puis rétrécit jusqu'à disparaître totalement.

Les murs de la crypte s'éclairèrent à la lumière des torches. Torjamis brandit son épée une dernière fois avant de s'effondrer par terre.

Le 1er jour de l'an 1 de la douzième Quête venait de commencer.

4. L’univers éthéré

Osfa avait fermé les yeux lors du franchissement. Il les rouvrit dès le premier pas. A ses côtés, Emousk et Mazoa regardaient dans tous les sens, immobiles et perplexes. Ils étaient plongés dans un brouillard épais, blanc et uniforme. Une vapeur compacte et mouvante flottait à la hauteur de leurs cuisses dans un silence inquiétant.

- L’accueil n’est pas très chaleureux, dit Emousk. Et je meurs de soif.
- A quoi t’attendais-tu ? A de belles prêtresses à moitié dévêtues nous accueillant dans un temple majestueux ? dit Mazoa.
- L’idée me plait assez, admit le petit guerrier.

Osfa s’abaissa et fouilla le sol de sa main gantée. La texture était trop poudreuse pour que ce fût de la terre ou du sable. Il en prit une poignée, puis se releva pour mieux voir. De la cendre coula entre ses doigts. L’étrange brume commença à refluer et le brouillard se dissipa.

Ils se trouvaient dans une vaste caverne, soutenue par de gigantesques piliers aux motifs torsadés. Devant eux se dressait un grand autel doré, encadré par quatre larges coupoles enflammées. Derrière, une immense statue était érigée, dont les traits inhumains rayonnaient de démence et de perversité.

Osfa s’approcha et découvrit plusieurs offrandes disposées sur les premières marches : un mélange d’os, de viscères et de membres humains, d’où échappait une forte odeur de pourrissement.

- Par toutes les torves du Val, dit-il en reculant d’un pas. Est-ce donc ici que règne Aljin ?

Il tourna sur lui-même, provoquant de petites volutes de

cendre.

- Aljin ! cria-t-il d'une voix forte. Je suis le fils de Swentra, roi d'Alakie ! Nadelom, ton élu, continue d'accomplir ta volonté ! Mais le royaume d'Alakie me revient de droit ! Montre-toi !

Ces dernières paroles résonnèrent contre les parois de la caverne.

- Seigneur, souffla Emousk, je ne sais pas si Aljin vous a entendu mais regardez plutôt derrière vous.

Provenant du fond de la caverne, des silhouettes sombres progressaient sans bruit, le long des piliers. D'autres ombres apparurent de chaque côté de l'autel.

- Nom d'une mieurve ! s'écria l'arbalétrier. Ce sont des spectres !
- Du calme, Mazoa, lui conseilla Osfa. Spectres ou non, ils n'ont pas l'air hostile.

Il examina un moment les formes floues, dont les contours se précisaient.

- J'ai l'impression que ce sont des femmes. Et elles semblent ignorer notre présence.

De plus en plus de spectres se déplaçaient autour des trois guerriers, manquant de peu de les toucher.

- Il vaut mieux vite fuir d'ici, conclut Osfa. Allons vers le fond du temple.

Sans s'en rendre compte, l'arbalétrier toucha une ombre. Elle s'arrêta et se tourna vers lui. La forme vaporeuse prit alors consistance et se transforma en une femme aussi grande que lui, nue des pieds à la tête. Elle arborait un sourire avenant mais ses yeux étaient entièrement gris.

- Incroyable ! s'exclama Mazoa, qui la dévisageait de haut en bas, en se frottant la barbe. La voilà, ma belle prêtresse !
- Remarquable, évalua Emousk. Mais n'avais-tu pas dit : « à moitié dévêtues » ?

Ses derniers mots quittaient à peine sa bouche, qu'un tourbillon de cendre naquit au pied de la jeune femme et tournoya autour de ses jambes. Prenant de plus en plus de vitesse, la turbulence s'éleva jusqu'à envelopper et cacher entièrement son corps nu. Puis le phénomène ralenti, dissipant peu à peu les cendres.

- Sorcellerie ! dit Mazoa en toussant.

A travers le voile de poussière, il distinguait une guerrière, portant en tout point les mêmes habits que lui. Dans son dos était fixée une arbalète identique à la sienne et à sa taille dépassait le même manche en ivoire du poignard qu'il avait volé lors d'une bataille.

D'autres spectres effleurèrent Osfa et Emousk, qui frissonnèrent à leur contact. De nouveau, les transformations s'opérèrent et en peu de temps les trois hommes se retrouvèrent en face de trois guerrières, dotées des mêmes effets qu'eux.

- Eh bien, nous allons voir si tu es aussi habile que jolie ! dit Emousk en retirant deux dagues de sous sa tunique.

Son double sortit les mêmes armes.

- Et si ma mignonne sait manier l'arbalète ! dit Mazoa en portant sa main dans son dos.

Devant lui, le spectre effectua les mêmes gestes.

Derrière son masque noir, des gouttes de sueur froides ruisselèrent sur le visage d'Osfa. Le visage du spectre étant aussi masqué, l'impression de se trouver face à lui-même le troublait.

- Seigneur, on attaque ses prêtresses ? demanda Emousk.
- Oui, lui répondit le prince en dégainant son épée grise, imité aussitôt par son double.

Les épées s'entrechoquèrent bruyamment et les dagues heurtèrent les boucliers. A sa grande surprise, Mazoa vit son carreau dévier par sa rivale. Il grommela, en esquivant

de son bouclier le trait adverse. Emousk bondit de côté pour éviter un coup de taille, roula sur lui-même et attaqua de nouveau.

- C'est comme si cette sorcière devinait mes coups à l'avance, dit-il en dévisageant son spectre.
- J'ai la même impression, lança Osfa, alors que les deux épées ripaient l'une sur l'autre.

Les lames glissèrent jusqu'à la garde, en grinçant. Les deux masques n'étaient plus qu'à quelques pouces l'un de l'autre. Osfa ne vit rien au travers des deux orifices.

Prêtresse, connais-tu cette parade ? dit-il.

D'un coup, il lâcha son épée et pivota autour de la guerrière. Situé derrière elle, il lui passa le bras autour du cou et la fit tomber au sol. Au moment où son poignard pénétra son corps, le spectre et ses effets se transformèrent en cendre. Redevenu une silhouette sombre, il s'enfuit en émettant un sifflement strident.

Osfa constata que ses deux hommes continuaient de se battre contre leurs doubles. A proximité, la présence d'une femme nue et d'une autre, en partie cachée de tourbillons de cendre, laissaient présager du pire. Il s'élança vers eux.

- Emousk! brailla Mazoa. Aide-moi à me débarrasser de cette furie !
- Attends, mon grand ! La mienne est diablement coriace !

Profitant d'un court moment de répit, le petit guerrier décocha une dague, en direction de la gorge du double de l'arbalétrier. Le spectre d'Emousk l'imita, en lançant une dague vers Mazoa. S'apprêtant à attaquer de nouveau son jumeau, Emousk vit une lame lui traverser le corps. Il tomba en cendre.

- Merci seigneur mais j'allais bientôt m'en sortir, grimaça-t-il en s'essuyant le front, alors que l'ombre s'éloignait en geignant.

Il tourna vivement la tête.

- Mazoa !

A quelques pas, le grand guerrier se serrait la gorge à deux mains. Un filet de sang coulait de sa bouche, le long de sa barbe. Pris d'une ultime convulsion, il s'écroula sur le sol en soulevant des volutes de cendre.

- On ne peut plus rien pour lui. Filons d'ici.

De nombreuses silhouettes sombres se déplaçaient en tout sens autour d'eux. Quatre femmes avaient pris consistance auprès d'eux et déjà des tourbillons s'élevaient autour d'elles. Osfa leur passa l'épée au travers du corps pour les décomposer. Sans plus attendre, les deux guerriers coururent vers le fond du temple, à l'opposé de l'autel, en transperçant des ombres.

Les piliers étaient de moins en moins volumineux et les parois se rapprochaient. A l'approche du fond de la caverne, ils aperçurent un passage creusé dans la roche. Après avoir jeté un regard en arrière, ils s'y engouffrèrent sans hésiter.

Dans l'obscurité croissante, Osfa et Emousk ralentirent leur course, jusqu'à marcher avec précaution. Du bout des leurs armes, ils sondaient le sol devant eux, à la manière des aveugles avec leur canne, tout en se guidant sur la paroi avec leur main libre. Ils respiraient si forts qu'ils n'avaient pas besoin de se repérer entre eux.

- Seigneur, les avons-nous semés ? dit Emousk, d'une voix rendue rauque par l'effort.
- Je l'espère, dit Osfa.
- Maudit soit cet univers éthéré ! dit le guerrier en s'essuyant le front. Je l'aimais bien ce lourdaud de Mazoa. Si je retrouve ces femelles de cendre…

De rage, il fit crisser la lame de son poignard contre la pierre, d'où jaillirent des étincelles.

- Cela devait être un grand jour et c'est un désastre : mon père m'a trahi, nos frères d'armes sont morts et nous sommes perdus ici. Je souhaiterai vivre juste

assez longtemps pour me venger.

Les ténèbres les entouraient. Emousk tata la paroi.

- Cela devient de plus en plus humide. Tant mieux, je crève de soif !
- En effet, l'air se rafraîchit. Arrête-toi !

Un bruissement leur parvint.

- Continuons !

Quelques pas plus loin, ils aperçurent de petits reflets bleutés devant eux. Puis de nombreuses lueurs pâles scintillèrent, leur révélant le lit d'une rivière souterraine. Le tunnel se terminait là. Osfa se souvint d'un soir d'été, où des lucioles virevoltaient dans les champs, imitant un océan en mouvement. Mais réalisant soudain l'origine de ses lumières, il se retourna en même temps qu'Emousk.

Une horde de spectres, vêtus comme eux, irradiant une inquiétante lueur bleuâtre, s'avançait vers eux d'un pas décidé. Instinctivement, la main du petit guerrier se porta sous sa tunique.

- Non, ne fais rien ! Le combat est inégal, dit Osfa en rengainant son épée. Notre seule chance, c'est de fuir.

Il sauta dans la rivière, suivi par Emousk, après quelques hésitations. Un des spectres s'approcha du bord, toucha l'eau du bout du pied et aussitôt tomba en cendre. Le cri strident de l'ombre retentit longtemps dans la galerie souterraine. Les autres restèrent immobiles.

Entendant de violents remous à quelques coudées de lui, Osfa se retourna et, dans la pénombre bleutée, aperçu des bras s'agiter dans tous les sens. En quelques brasses, il atteignit l'endroit où se trouvait Emousk. Cherchant sous l'eau, il l'attrapa par un bout de son gilet et le ramena à la surface. Secoué par une toux violente, Emousk continuait à battre machinalement des bras.

- Je ne sais pas nager ! hurla-t-il.
- Tout d'abord, cesse de t'agiter comme un chien, dit

Osfa. C'est moi qui te maintiendrai hors de l'eau.

Emousk secoua vivement la tête.

Le courant s'accéléra, entraînant les deux hommes au loin dans les ténèbres.

Osfa et Emousk ignoraient depuis combien de temps ils étaient ballottés dans les flots de la rivière souterraine. Alors que leurs muscles se tétanisaient de plus en plus, un grondement sourd se fit entendre. Avant qu'ils ne comprennent d'où il provenait, la rivière se déroba sous eux.

Après quelques battements de cœur en totale immersion, Osfa remonta à la surface et inspira de grandes bouffées d'air. Il hissa hors de l'eau Emousk, qu'il n'avait pas lâché. Pendant que le petit guerrier reprenait son souffle en haletant, Osfa constata avec surprise qu'ils se trouvaient dans une caverne éclairée. Un peu en aval, un escalier avait été creusé dans la roche. Il aboutissait devant une ouverture, encadrée par deux torches. Puisant dans ses forces, Osfa lutta contre le courant pour atteindre les premières marches en tirant Emousk derrière lui. Etourdi par le froid et la fatigue, il s'assit et observa la cascade par où ils avaient surgi. A la faible lumière des torches, il estima la hauteur de la chute égale à celle d'un grand chêne.

- Où sommes-nous ? demanda Emousk en grelottant.
- Sur les premières marches d'un escalier.

Le petit guerrier sourit, puis, pris d'un spasme, vomit dans la rivière.

- J'imagine que tu n'as plus soif ? dit Osfa.

Emousk claqua des dents et fit une grimace de dégoût en regardant la rivière. A cause de sa mine pitoyable, Osfa commença à rire. Depuis qu'il était à son service, jamais le petit guerrier ne l'avait vu rire ainsi. Malgré sa nausée, il ria aussi de bon cœur.

- L'univers éthéré n'a plus rien à voir avec les descriptions que les élus d'Aljin ont rapportées. Ils l'ont souvent décrit comme un monde enchanté, où de nombreuses énigmes leur étaient posées pour évaluer leur bravoure, leur intelligence et leur altruisme. Ce que nous voyons ressemble plutôt à celui que m'a décrit Nadelom, lors de sa Quête solitaire vers Aljin. Je suis désormais convaincu que les desseins d'Aljin ont changé. Mais pourquoi aurait-il ouvert une nouvelle fois la Porte, alors que, selon Nadelom, il ne soutiendrait plus les aljendiens et que le temps des élus est révolu ? Serait-ce un piège, comme l'a affirmé Nadelom ?
- Je ne sais pas, seigneur. Peut-être trouverez-vous vos réponses plus loin ?
- Je l'espère. D'après Arcam, Nadelom ne serait pas un alakien or il m'a toujours dit qu'il l'était de naissance. Qui dois-je croire ?
- Nadelom vous a trahi et il a certainement du vous mentir auparavant.

Osfa se remémora ce qu'il savait de son père adoptif. Lors de la guerre des quatorze jours, Nadelom l'avait récupéré dans le palais de Mandilak, grièvement brûlé, peu après que ses parents étaient morts. Puis, s'étant réfugié dans les montagnes avoisinantes, il avait trouvé une nouvelle Porte d'Aljin. Il avait confié Osfa à des bergers isolés, avant de la franchir. A l'issue d'une Quête jalonnée d'épreuves redoutables, Aljin lui avait annoncé qu'il était le onzième et dernier des élus et l'avait chargé d'unifier tous les royaumes. De retour de l'univers éthéré, il l'avait récupéré. Puis, ayant rencontré l'alakien Treftilan, ils étaient partis ensemble vers le Kratal, que les claines avaient envahi entre temps. Là, Nadelom avait tué le chef des claines grâce aux pouvoirs que lui avait conférés Aljin, et était devenu leur nouveau souverain.

- Nadelom m'a menti sur sa vie, conclut Osfa. S'il n'est pas alakien, il ne peut être qu'aljendien ou kratalais. Qui est-il vraiment ? Peut-être n'a-t-il jamais assisté au siège de Mandilak ? A-t-il vraiment rencontré Aljin ? Peut-être ne suis-je pas le prince d'Alakie et que celui-ci est bien mort à Mandilak ?
- Je n'ai aucun doute que vous soyez le prince d'Alakie, seigneur. Le fait que vous déteniez Tranchepierre le prouve.
- Non, cela ne suffit pas. Sinon le roi Gildam me l'aurait dit.

Il regarda la lame grise de l'épée.

- Bon, allons voir ce qui nous attend là-haut, dit-il en se relevant.

Ils montèrent lentement les marches, rendues glissantes par l'humidité. Osfa avait l'impression que leurs pensées et leurs gestes étaient observés mais il préférait ne pas en faire part à Emousk.

Après une pénible ascension, ils parvinrent au sommet où débutait un souterrain. Emousk examina les torches disposées de chaque côté.

- Elles ont été allumées il y a peu de temps.
- Prenons-les et continuons.

Osfa s'engagea le premier dans l'étroit souterrain. Après quelques dizaines de pas en pente douce, ils constatèrent que l'humidité avait disparu sur les parois. Par intervalles réguliers, un souffle chaud leur caressait le visage, séchant rapidement leurs habits. Le passage obliqua longtemps vers la droite tout en s'élargissant et déboucha dans une galerie.

Le sol était pavé de pierres polies et les murs respectaient une verticalité parfaite, avec un plafond sans aspérité. Après une rapide inspection des parois, ils avancèrent dans le couloir qui s'élargissait en largeur et en

hauteur.

L'air était de plus en plus chaud. Loin devant eux, ils aperçurent une faible lumière. Ils se rapprochèrent en restant au milieu du couloir, maintenant large d'une trentaine de pas.

- Regarde, Emousk ! Il y a une petite table éclairée par des bougies et des objets dessus.

Ils s'arrêtèrent là où le sol se modifiait, à une vingtaine de pas de la table. Aux pierres polies succédait une surface irrégulière, parsemée de morceau de fer. Osfa regarda autour d'eux mais ne distinguait rien dans l'obscurité. Il lança sa torche, loin vers la gauche. Elle ricocha et retomba au sol. Une insolite rangée d'arbustes brillait à la lumière. Ils étaient alignés sur le côté de la salle et étaient hérissés de longues piques métalliques. Graduellement, leurs pointes se tordirent.

- A terre ! cria Osfa.

Ils se jetèrent la face contre le sol. De multiples claquements retentirent, comme si des dizaines de forgerons frappaient sur leurs enclumes. Les deux guerriers se bouchèrent les oreilles. La torche avait traversé la salle en ricochant plusieurs fois et éclairait une autre rangée d'arbustes. Le vacarme reprit de nouveau. Le silence revint lorsque la torche s'immobilisa derrière la table, éclairant une issue.

- Je me suis souvenu que Nadelom m'avait parlé de ces arbustes de métal. Nous savons maintenant où aller, dit Osfa en indiquant la sortie. Laisse l'autre torche ici.

Emousk s'empressa de la jeter loin derrière eux. Ils avancèrent vers le centre de la salle. Ils marchaient avec précaution entre les lames de métal coupantes plantées dans le sol. Quatre bougies brillaient faiblement aux coins d'une table couverte d'une nappe dorée, sur laquelle étaient brodés des idéogrammes. Osfa décrypta le message, écrit

dans la langue des sorciers. Celui-ci invitait le visiteur à lancer un sortilège, appelé « pluie de fer », qui permettait d'ouvrir une issue. Un sortilège qui provoquait surtout la mort de celui qui l'utilisait, se dit Osfa. Sur la table, quelques objets précieux étaient disposés : des bijoux, des pièces d'or et des armes.

- Cet univers n'est qu'illusion et piège. Ne touche à rien !
- Vraiment ? dit Emousk dont le regard avide restait fixé sur la table. Parce que cette dague-là est légendaire. Elle appartenait à l'élu Delgadan. Il a du la perdre lors de son passage ici. Tout cela est peut-être une récompense pour ceux qui ont passé l'épreuve du fer ?
- On n'en a pas besoin. Deux seules choses nous intéressent : trouver Aljin et sortir de ce monde infernal.

Osfa marcha jusqu'à l'issue apparente dans le mur, en prenant soin de marcher entre les pointes hérissées. Il se retourna au moment de quitter la salle. Le petit guerrier était toujours au côté de la table.

- Emousk ! Ne fais pas ça !
- C'est le trophée que tout voleur voudrait porter à sa ceinture. Je veux tenter ma chance !

Osfa acquiesça à contrecœur.

- Fais comme bon te semble.

De l'extérieur de la salle, Osfa regarda Emousk s'agenouiller et se glisser sous la table. Une main apparut par dessous la nappe, tâtonna et déroba d'un geste la dague. Du plafond jaillirent aussitôt des centaines de pointes métalliques, dont la plupart se plantèrent dans la table. Emousk ressortit en brandissant la fameuse dague : il avait réussi. Il rejoignit Osfa.

- Vous voyez seigneur, ce n'est pas une illusion ! Son emblème incrusté dans le manche ne fait aucun

doute. C’est bien une des dagues de Delgadan !

- Elle n’aura de valeur que si nous revenons dans notre monde, dit Osfa en souriant sous son masque.

Peu après, Emousk s’adossa contre le mur et glissa jusqu’au sol.

- Que se passe-t-il, Emousk ?
- Je me suis écorché le bras en me glissant sous la table. Je pensais que ce n’était rien de grave.

Ses bras et ses jambes se raidirent d’un coup.

- Seigneur ! Je ne peux plus bouger ! Je...
- Emousk ! dit Osfa en le secouant.

La rigidité fulgurante de son corps surprit Osfa. Il ôta son gant pour passer sa main sur le visage du petit guerrier. Sa peau était devenue presque aussi dure que du métal. Osfa soupira. Il appliqua sa paume contre la poitrine durcie et entendit le cœur cogner mais à un rythme très lent. Osfa se releva et prit Emousk dans ses bras, comme on porte une bûche. Sans torche, il avança dans le couloir en tâtonnant avec ses pieds.

Le prime sorcier Alzif se leva pour débuter la cérémonie. Il était vêtu d’une longue robe noire, sur laquelle des écritures anciennes étaient brodées en fil d’argent. Il approcha de l’autel, recouvert d’une nappe aux motifs semblables à ceux de sa robe. De nombreux cierges noirs éclairaient le temple du palais. Ils n’étaient utilisés qu’à l’occasion de funérailles. Devant l’autel, trois cercueils étaient alignés : deux grands et un plus petit.

Alzif posa les mains sur l’autel et leva les yeux vers l’assistance. Au premier rang se trouvait Lys, drapée dans un grand foulard sombre, le visage prostré par le chagrin. A ses côtés, sa tante Hostine, belle-sœur du roi, la réconfortait, le bras passé autour de son épaule. Ferrodin, le regard grave, portait une armure de cérémonie, recouverte d’une longue cape noire. Les membres du Grand Conseil se

trouvaient derrière eux et sur les rangs suivants, de nombreux nobles de Valipaine. Dehors, dans la cour, les résidents du palais attendaient, au son des complaintes funèbres des olifants.

Alzif toussa discrètement pour s'éclaircir la voix.

- C'est avec une profonde tristesse que j'officie cette cérémonie. Notre royaume vient d'être frappé en plein cœur, par la mort de notre roi, de notre reine et du prince Timmon. Je connaissais Gildam depuis sa naissance et je l'ai vu grandir au palais. Quand il était enfant, il me disait, l'œil pétillant, qu'il voulait gouverner tous les peuples du monde : pour que tous vivent heureux et en paix ! Il m'avait demandé si c'était possible et avait été déçu par ma réponse. Je lui avais répondu qu'il faudrait attendre encore longtemps avant que les peuples se connaissent, se respectent et acceptent d'être gouverner par un seul roi. Je lui avais décrit les principales différences entre les peuples mais rien n'y avait fait : sa vocation de roi voyageur et rassembleur était déjà présente. Il a par la suite rencontré tous les peuples qui nous entoureent : les aquistissiens, les troglims, les scargonites, les siknos et bien sûr nos frères alakiens et kratalais. Il tenta même de rencontrer les claines mais en vain. Il réalisa en partie ses rêves d'enfant, en tissant des liens plus étroits entre les peuples, malgré leurs différences. Il obtint même que les franchisseurs ne soient pas uniquement des aljendiens lors de la onzième Quête. Il projetait aussi de bâtir une grande fédération, avec un Grand Conseil composé de membres de tous les peuples qui désireraient y participer. Mais l'échec de cette Quête et les guerres qui s'en suivirent, ne lui permirent pas de réaliser cette unification. Le poids de la culpabilité fut lourd à porter pour Gildam, qui

ne se pardonna jamais de n'avoir pu éviter cette guerre fratricide avec l'Alakie et d'avoir provoquer la mort du roi Swentra, de la reine Myonétis et du prince Swendal. Il souhaitait restaurer l'Alakie et réparer la blessure entre nos deux peuples mais la guerre face aux claines ne lui en laissa pas le temps. Le drame qui nous frappe en ce moment résonne en écho à ce drame, qui a eu lieu il y a seize ans.

Des larmes silencieuses coulaient des yeux de Lys, fixés sur les cercueils. Dans ses mains, elle serrait les quelques billes qui furent retrouver près de Timmon. La peine se lisait sur tous les visages.

- Gildam fut un très grand roi, continua Alzif, et la reine Evanis lui apporta plus que son soutien, lors de son règne. Prions Aljin, de bien vouloir les guider vers la Source, ainsi que les gardes qui sont morts pour les défendre. Prions aussi Aljin, de nous soutenir contre la menace qui pèse sur notre royaume. Prions enfin Aljin, de nous envoyer un élu pour rétablir la paix et d'accorder la vie à notre jeune prince Ectal.

Alzif joignit ses mains contre sa poitrine et ferma les yeux en baissant la tête, aussitôt imité par l'assemblée. Il les rouvrit et fit un signe aux gardes présents au fond du temple. Ils traversèrent le temple et soulevèrent les cercueils sur leurs épaules. Ils remontèrent lentement vers les portes d'entrée, suivi par Lys et sa tante, Ferrodin et Alzif, les membres du Grand Conseil et les nobles de la prime cité.

Dehors, la nuit était tombée. La musique funèbre des olifants reprit. Les résidents du palais, munis de torches, s'écartèrent pour laisser passer le cortège. D'autres cercueils furent soulevés du sol et transportés à la suite de la procession.

Au-delà des portes du palais, les habitants de Valipaine

attendaient de chaque côté du chemin menant à la nécropole de la cité. Ils formaient comme deux longs rubans de lumière au travers de la nuit. La procession continua jusqu'à un bâtiment qui ne comportait aucune fenêtre. Il contenait des caveaux et un cimetière souterrain que l'on nommait l'Abîme. Les gardes déposèrent les cercueils devant l'entrée. Avant l'aube, les dépouilles du roi, de la reine et du prince, seraient déposées dans le caveau royal, et celles des soldats rejoindraient l'Abîme.

Les habitants se dispersèrent en silence, retournant vers leurs foyers. Lys retourna au palais, accompagnée par les résidents.

Alzif s'approcha de Ferrodin et lui chuchota :

- Rejoins-moi au plus vite dans mes appartements mais sans m'accompagner.

Ferrodin fit un détour pour accéder à l'une des seize tours, celle où résidait le prime sorcier. Il entra sans frapper. Deux lampes à huile éclairaient une grande pièce où s'entassait un amoncellement d'objets insolites. Il remarqua quelques piles de livres, dressées à la hâte avant son arrivée. Alzif siégeait derrière son bureau, sur un vieux fauteuil à bascule, comme ceux qu'utilisaient les nourrices pour endormir les enfants. Il avait repris sa robe habituelle, couleur bleu nuit, ourlées de bordures dorées, et était coiffé de sa barrette. Quelques symboles étaient inscrits dessus, signifiant son grade dans la hiérarchie des sorciers. Il regardait une lampe en caressant sa barbe grise, le visage inquiet.

- C'est encore plus grave que je ne le pensais, commença le sorcier.
- Je t'écoute, dit Ferrodin en venant s'asseoir sur la chaise en face du bureau.
- A la réunion du Grand Conseil au mi-jour, j'ai évoqué tous les indices que nous avions pu retrouver

jusqu'alors : Le trou dans la falaise près du Mitor par lequel ils avaient accédé, leur intrusion dans le palais par la porte scellée de la salle des bibelots et un guerrier tué par une de leur arme.

Ferrodin acquiesça sans interrompre Alzif qui continua.

- A la suite de tes descriptions et des corps retrouvés, j'en avais conclu que leur sorcier, déguisé en guerrier, était mort ou parti dans l'univers éthéré.
- Oui. Et alors ?
- Cela n'expliquait pas pourquoi ils avaient tué l'un d'entre eux. Après le conseil, je suis retourné dans la salle des bibelots et j'ai descellé la porte pour aller rendre visite aux troglims qui vivent dans les souterrains.
- Quoi ? Des troglims dans les souterrains ?
- Oui. Jusqu'à maintenant, seuls les rois et les primes sorciers étaient au courant, pour qu'ils y demeurent en paix. Car les habitants de la cité les auraient rapidement accusés d'être responsables de n'importe quoi et les auraient pourchassés.
- Mais que font-ils là et depuis combien de temps ?
- Ce sont les descendants de quelques proscrits du peuple troglims, que le roi Tuglar avait accepté d'accueillir sous notre ville, à la condition qu'ils ne manifestent jamais leur présence et qu'ils jurent fidélité au royaume. Et c'est ce qu'ils ont fait depuis six générations, en attendant que leur peuple les réhabilite. Ils sortent la nuit, loin de la cité, par des trous qu'eux seuls connaissent. La nuit dernière, certains d'entre eux ont vu un groupe d'hommes armés traverser leurs souterrains, avec des lampes. Ils ont été effrayés par une lueur éblouissante, que l'un des hommes a fait jaillir : un sort de lumière lancé par le sorcier, probablement. Mais ce qui est plus intéressant encore, c'est qu'ils ont vu le sorcier

repartir seul en sens inverse !

Ferrodin réfléchit en caressant sa moustache rousse de ses doigts.

- Cela explique pourquoi Osfa et ses hommes sont retournés vers la salle des bibelots et pourquoi un de leurs hommes y est mort avec une de leurs dagues : le sorcier devait les y attendre mais il les a trahis !
- Exactement. Et Nadelom est peut-être déjà au courant de la réussite de l'attaque. Mais il y a plus grave encore. Les troglims m'ont aussi précisé que l'homme masqué examinait des plans pour se diriger dans les souterrains. Or, Osfa n'a pu obtenir ses plans que par l'intermédiaire d'un membre haut placé d'Aljendie.
- Qui aurait pu souhaiter la mort du roi Gildam ? dit Ferrodin en élevant la voix.

De la main, Alzif lui fit signe de parler moins fort.

- Un des membres du Grand Conseil, je pense. Car eux-seuls peuvent avoir accès à ces plans et peuvent être élu roi, quand celui-ci meurt sans héritier.
- Cela fait neuf suspects. Enfin, je voulais dire sept, sans nous compter. A qui penses-tu ?
- J'ai des soupçons qui vont naturellement vers celui que nous venons de nommer intendant du royaume, en attendant le retour du prince Ectal : Desmorne. De plus, ses fonctions de régisseur de Valipaine lui donnent facilement accès aux plans du palais, sans intermédiaire. Je vais continuer mon enquête. Et quand le prisonnier sera rétabli, j'en saurai peut-être encore plus. En attendant, il faut que tu partes pour Siltonen avant l'aube, avant que les claines ne repassent à l'attaque.
- Mais le Grand Conseil a décidé que je partirais que dans un jour, après avoir donné des instructions aux garnisons environnantes !

- Peu importe. Dès ce soir, tu vas m'indiquer toutes tes instructions et j'irai faire le tour des garnisons. Demain, je mettrai les conseillers au courant de ton départ précipité pour Siltonen. J'évoquerai ton impulsivité, ton intuition ou que sais-je ?
- Ma réputation fera le reste.

Alzif se pencha et ouvrit un tiroir de son bureau. Il sortit une bouteille qu'il dépoussiéra en soufflant dessus et la posa sur la table.

- Eh, Alzif ! Je n'ai pas besoin de tes breuvages magiques pour retourner à Siltonen ! Je vais déjà mieux !

Le sorcier souleva un sourcil et esquissa un sourire.

- Qui a parlé de magie ? C'est un élixir qui date de la septième Quête. Je le gardais pour les grandes occasions mais j'ai peur que nous vivions des temps de plus en plus funestes.
- Tu es trop solennel, mon vieux Alzif. Sers-moi vite à boire et trinquons à nos futures victoires contre les claines !

Le sorcier sortit deux chopes et les remplit à ras bord.

- Oui, Ferrodin, dit-il d'un sourire triste. Buvons aussi à ceux que nous aimons.

5. La neige

La température de l'air augmentait dans le couloir. Après plusieurs pas hésitants dans le noir, le pied gauche d'Osfa heurta quelque chose de dur. Il en devina les contours du bout de sa botte, qui lui firent penser à une dalle. Ayant déposé le corps tétanisé d'Emousk le long du mur, il ôta son gant et examina la pierre. En effleurant la surface, il fut surpris par la tiédeur de la pierre, comme si le soleil l'avait chauffée. Il sentit des sillons irréguliers à sa surface. Une inscription était gravée dessus, dans la langue des sorciers.

Dans sa jeunesse, Osfa avait apprit les bases de cette langue. Il déchiffra l'inscription, lettre par lettre: « La guérison vient par les flammes ». Méthodiquement, Osfa se mit à sonder les parois autour de lui et découvrit une deuxième dalle de même dimension, comportant aussi un message : « La force attise les rubis, l'esprit les éteint ». Le prince réfléchit aux deux messages, sans réussir à les élucider. Il continua d'inspecter les murs du couloir à la recherche d'un mécanisme ou d'un indice, et découvrit qu'il terminait par un cul-de-sac. Osfa revint sur ses pas et réexamina les parois jusqu'à la salle des arbres métalliques, où brillaient encore les bougies au coin de la table. En vain. Il retourna près des deux dalles. Découragé, il s'assit au côté d'Emousk. Il posa sa main sur son corps rigide qui ne cessait de refroidir, signe que la vie lui échappait. Mais que signifiaient ces phrases ? Pour tenter de mieux les comprendre, Osfa se les répétait à voix basse. Une intuition lui vint : il les prononça dans la langue des sorciers. Une sourde vibration résonna dans le couloir. Tâtonnant dans le noir, il découvrit un petit passage entre les deux dalles qui

n'était pas là auparavant. Osfa s'allongea et rampa à l'intérieur d'un goulot.

L'étroit passage débouchait dans une cavité de la taille d'une grange. Osfa se releva et observa autour de lui. Un cercle de feu, de couleur bleue, brillait à l'extrémité de la caverne, avec de nombreuses fioles disposées en son centre. Des ombres sinistres d'ossements jonchant le sol dansaient sur les parois de la caverne, au rythme inconstant de la lueur des flammes. D'une démarche prudente, tenant son épée à la main, Osfa avança jusqu'au milieu de la caverne.

Une impression écœurante le fit s'arrêter net. En regardant sur les côtés, il vit des lueurs rouges s'allumer sur les parois et entendit comme des dizaines de voix lui murmurer dans la tête. Tout en percevant des instincts primitifs comme la faim et le meurtre, Osfa visualisa des successions fugitives d'images : lui-même dans la caverne, puis des multitudes de monstres semblables à de gigantesques goules se repaissant de son propre corps déchiqueté. Horrifié, Osfa pivota sur lui-même et menaça de son épée les nombreux yeux rouges qui étincelaient.

Quand il fit ce geste, de nouvelles perceptions mêlant la souffrance et la peur lui parvinrent. Des visions de ces goules géantes tuées par l'épée ou agonisantes lui apparurent en esprit. Mais bientôt leur succédèrent des images de ces créatures se nourrissant de son cadavre et de la chair de leurs congénères, morts par son épée. Elles savaient qu'elles gagneraient le combat, même si certaines d'entre elles allaient mourir. Le festin n'en serait que meilleur.

Malgré les sensations qui lui engourdissaient l'esprit, Osfa se rappela les inscriptions des dalles : « La guérison vient par les flammes. La force attise les rubis, l'esprit les éteint ». En voyant leurs yeux flamboyants, semblables à des gemmes, il comprit une partie du message. Le combat

par l'épée étant voué à l'échec, il la rangea dans son fourreau. Il perçut une légère modulation des perceptions sanguinaires qui se déchaînaient dans sa tête. Il imita alors la posture que prenait un sorcier lors d'une incantation : Les bras écartés, les paumes verticales, et la tête légèrement penchée en avant. Il se concentra intensément, pour fixer dans son esprit la vision de flammes jaillissant de ses mains, et se déversant sur les parois de la caverne. Les macabres sensations cessèrent aussitôt, remplacées par des flots de terreur et des visions fulgurantes de créatures calcinées. Les yeux rubis diminuèrent en intensité, puis se fermèrent les uns après les autres. D'une démarche volontairement assurée, Osfa repartit en direction de la couronne de feu.

Osfa distinguait sur le sol sept écoulements colorés, provenant de divers endroits de la caverne, qui convergeaient vers le cercle de feu. Au centre se trouvaient de nombreuses fioles vides aux formes sphériques. Osfa enjamba les flammes bleues et en prit plusieurs. Il repassa à l'extérieur et collecta du liquide de chaque ruissellement : ils étaient tous de couleur et de texture différentes. L'un d'entre eux était-il l'antidote ? L'inscription disait : « la guérison vient par les flammes ». Passant la lame de son épée au travers des flammes, il constata qu'un liquide opaque servait de combustible. Osfa approcha sa main du feu mais la retira vivement au contact de la chaleur. Une autre idée lui vint à l'esprit. Il prit une fiole vide et versa dedans un peu de chaque liquide qu'il avait récupéré. La couleur du mélange se modifia à chaque fois. Quand il ajouta la dernière couleur, une légère détonation retentit et des flammes bleutées dansèrent à la surface d'une étrange potion noirâtre.

Osfa retraversa la caverne, en conservant à l'esprit des images de sortilège de feu. Aucune créature ne se manifesta. Avec la fiole en guise de lampe improvisée, il

franchit de nouveau le goulot en rampant. Emousk était toujours allongé dans le couloir. A la lumière bleutée, son visage paraissait celui d'un mort. Osfa écarta des deux mains ses mâchoires et lui versa dans la bouche la moitié de la fiole.

- Emousk ! Réveille-toi !

Le corps du petit guerrier s'arc-bouta brusquement. Les yeux révulsés, il émit une suite de gargarismes incompréhensibles, avant de retomber inerte. Osfa toucha sa peau et vit qu'elle redevenait flasque. Il reprit la fiole et approcha le goulot de sa bouche.

- Je préférais une bonne bière, dit Emousk en grimaçant, un œil entrouvert.
- Emousk ! s'écria Osfa en l'aidant à s'asseoir.
- Merci seigneur de m'avoir sauvé de cette mort atroce, dit le petit guerrier. J'ai fait des cauchemars horribles, où je me voyais pousser des pointes métalliques et devenir un arbuste de fer.

Soudain Emousk s'agita dans tous les sens.

- Que se passe-t-il, Emousk ?
- Tout va bien, tout va très bien, répondit-il dans un sourire à lui fendre le visage.

Sous sa tunique, ses doigts venaient d'effleurer l'emblème de Delgadan.

Peu à peu, Emousk retrouva l'usage de tous ses membres. Osfa lui raconta comment il avait sondé les murs et trouvé l'antidote. Tous deux étaient d'accord pour ne pas retourner dans la caverne y chercher une issue.

Osfa scrutait les murs à la lumière des flammes bleutées.

- Avez-vous aussi regardé le plafond ? demanda Emousk.
- Non, c'est trop haut.
- C'était trop haut ! Nous sommes deux maintenant, et nous pourrions…

- Je vois ce que tu veux dire, coupa Osfa. Et cela ne nous donne guère de possibilités.

Il s'accroupit et Emousk s'installa sur ses épaules. Osfa se redressa et lui remit la fiole. Il arpenta de nouveau le couloir, pendant que le petit guerrier scrutait le plafond et le haut des murs, en tendant son bras le plus haut possible. Ils arrivèrent à l'endroit où le couloir finissait en cul-de-sac.

- Là ! Ca y est, j'ai trouvé ! s'exclama Emousk.
- Dis-moi ce que tu vois !
- Il y a une petite dalle tout là-haut mais je ne vois pas bien d'ici. Il faut que je grimpe sur vos épaules, Seigneur.

Osfa soupira mais il n'avait pas le choix. Il prit le guerrier par la taille et le souleva au-dessus de sa tête. Emousk posa ses pieds sur les épaules et se dressa debout, en appui sur la paroi.

- Maintenant, je peux distinguer trois symboles.
- Décris-les !
- Le premier représente un cercle, barré par un trait de haut en bas. Aux extrémités de ce trait, il y a comme des doubles flèches.
- Continue.
- Le second est composé d'un trait horizontal, entouré de deux traits qui ondulent comme des vagues.
- Je connais aussi ce symbole. Et le dernier ?
- Il est en parti illisible. Je devine juste un morceau de spirale sur la gauche et un rond au sommet.
- Il y a plusieurs possibilités pour ce dernier symbole mais cela devrait suffire, dit Osfa.

Il se concentra et prononça à voix basse plusieurs formules de trois mots.

- Ohjt Kohl Trensju... Ohjt Kohl Trenta... Ohjt Kohl Trenduj... Ohjt Kohl Trenduin…

A l'énonciation de ses dernières paroles, le sol se déroba

soudainement sous eux.

Ferrodin chevaucha une bonne partie de la nuit, à la lumière rougeâtre de la lune Delf. Les effets de l'élixir d'Alzif s'étaient dissipés peu à peu et ses brûlures le démangeaient sous sa cuirasse. Peu après l'aube, il arriva à l'auberge des Joncs où il avait changé de monture, deux jours plus tôt. Il attacha son cheval, écumant de sueur, à un poteau au côté d'un autre, aussi épuisé que le sien. Il pénétra à l'intérieur du bâtiment et vit l'aubergiste qui installait les chaises autour des tables. Près de la cheminée où brûlait un feu, un soldat d'allure mince se dressa d'un bond et le salua militairement. Ferrodin les salua tous les deux.

- Prime capitaine, quelle chance de vous croiser car c'est à vous que je dois porter ce message urgent.

Il fouilla dans sa besace et remit un rouleau scellé à Ferrodin. Le capitaine s'assit dans un coin de la salle, défit le sceau qu'il reconnut et déroula le parchemin.

« Prime capitaine Ferrodin,

Hier, les claines ont neutralisé le fleuve qui nous sépare de Drahagtorn. Ils ont réussi à faire chuter suffisamment la température pour que l'eau gèle et que notre pluie se change en neige. Ils se sont regroupés par centaines dans la Faille et préparent en ce moment le siège de Siltonen. D'après nos éclaireurs, il est possible qu'ils attaquent dès cette nuit, avant que tu ne reçoives ce message.

Les hommes ont été très affectés en apprenant la mort du roi. J'espère que tu hâteras ton retour en apprenant ces nouvelles.

Capitaine Bersatz. »

Ferrodin reconnut l'écriture de Bersatz, à qui il avait confié le commandement de la forteresse à son départ.

- Pourquoi n'a-t-il pas envoyé une goule messagère ?
- A ce qu'on m'a dit, le froid les désoriente

complètement, prime capitaine.

- Ne tardons pas un moment de plus, dit Ferrodin en se dirigeant vers la cheminée, où il jeta le parchemin. Drabnil, as-tu pris soin de Tarzael ?
- Bien sûr, prime capitaine, répondit l'aubergiste. Il est impatient de repartir.
- Il a toujours peur que je l'abandonne, dit-il en remettant une pièce d'argent à Drabnil, un sourire en coin. Quant à toi, soldat, avant de revenir à Siltonen, attends jusqu'au mi-jour que ton cheval se soit bien reposé.

Il sortit de l'auberge en direction de l'étable. Il siffla, et entendit hennir d'impatience son cheval. Il ouvrit le box.

- Tarzael, il va falloir aller vite, très vite, dit-il en saisissant la selle.

Le cheval trépigna sur ses pattes, en secouant vigoureusement sa tête.

Comme s'il avait saisi l'inquiétude de son maître, Tarzael allongea sa foulée pour sortir de la forêt. Il déboucha dans une clairière surélevée et sentit les rênes se tendre. Il ralentit sa course en se mettant au pas. Au loin se dressaient les Molaires, montagnes hautes et peu massives séparant l'Aljendie du Kratal. Ferrodin comprit aussitôt que quelque chose d'anormal se passait. La tempête, que les sorciers maintenaient autour de Siltonen, avait laissé place à un épais brouillard laiteux. Il talonna Tarzael qui repartit au galop en s'enfonçant de nouveau sous les arbres.

A mesure qu'ils approchaient de la forteresse, la température diminuait. Le corps de Tarzael fumait de plus en plus. Ils sortirent de la dernière forêt et arrivèrent sur la lande qui précédait Siltonen. L'épaisse brume dévalait du haut des Molaires jusqu'en bas et dissimulait presque entièrement la montagne. Ils s'engouffrèrent à l'intérieur et Ferrodin frissonna au contact mordant du froid. Sans

visibilité, il devait maintenant se fier à son cheval pour atteindre la forteresse. Un vent glacial se leva, faisant tourbillonner en tout sens des multitudes de flocons, qui alimentaient une légère couche de neige.

Ferrodin se blottissait contre Tarzael pour se protéger du vent cinglant. Le niveau de la neige atteignait maintenant le ventre du cheval, qui progressait par bond.

Des formes massives apparurent devant eux : ils atteignaient les premiers bâtiments. Deux silhouettes s'en détachèrent et l'une d'elles vint à leur rencontre. Revêtu d'une épaisse fourrure, le soldat arriva à sa hauteur. Sous ses pieds étaient attachés deux petits boucliers, lui permettant de marcher sur l'épaisse couche de neige sans trop s'enfoncer. Il surplombait Ferrodin.

- Prime capitaine, heureux de vous revoir ! cria-t-il pour se faire entendre.

Le vent chassait la neige par rafale.

- Bonjour soldat. Ont-ils déjà attaqué ?
- Non mais ils se rassemblent au milieu de la Faille et semblent attendre la nuit prochaine.
- Que l'on prévienne les capitaines que je les attends dans ma tour.
- A vos ordres, Prime capitaine.

Le soldat repartit aussitôt et disparut dans le bâtiment. Ferrodin fit avancer Tarzael et descendit là où la neige avait été dégagée. Il lui caressa le cou, avant de laisser le soldat l'emmener à l'écurie.

Emmitouflé dans une épaisse fourrure, Ferrodin observa la carte. Pendant son absence, le capitaine Bersatz l'avait actualisée en modifiant les positions de l'ennemi et les leurs. D'un coup d'œil, il remarqua les nombreux traits de couleurs dans la Faille, là où les claines rassemblaient leurs forces. Il évalua aussi les derniers mouvements des éclaireurs, éparpillés dans les environs de Drahagtorn, la

forteresse des claines.

On frappa à la porte. Ferrodin ouvrit aux quatre capitaines, laissant à l'extérieur leurs escortes. Chacun était responsable d'un quartier de Siltonen. Gart, le plus jeune d'entre eux, avait été nommé capitaine du quartier Sud, après la mort d'Olderjun.

- Quel est la situation dans vos quartiers ? demanda Ferrodin.
- Dans celui du Nord, rien à signaler, répondit Bersatz, le plus expérimenté de tous. Les hommes ont hâte d'en découdre avec les claines. Ils commencent à se plaindre du froid que nous subissons, d'autant que nous manquons de fourrures adaptées.
- Au centre, ça va aussi, résuma Adelroc.
- Pas de problème à l'arrière, continua Polmer. Les machines sont toutes prêtes à servir. Peu d'hommes se plaignent car la plupart sont dans les bâtiments ou sous les tentes, à l'abri du vent.
- C'est moins évident dans mon quartier, dit Gart. La mort du capitaine Olderjun a beaucoup marqué les soldats, qui l'estimaient beaucoup. J'ai remarqué que mes ordres étaient exécutés parfois avec un temps de retard ou avec indolence.
- Ce sont des conditions difficiles pour débuter en tant que capitaine. Je n'ai malheureusement pas eu le temps de parler à tes aiguilleurs depuis mon départ précipité pour Valipaine. Mais je te fais confiance, Gart.

Il se tourna vers Bersatz.

- Quels sont les effets de la neige sur la forteresse et sur l'ennemi ?
- C'est très contraignant pour nous. Nos déplacements sur les murailles et sur les passerelles sont devenus très pénibles et il faut souvent dégager les

principaux accès. Au début, j'espérais que cela rendrait impraticable la Faille. Mais j'ai appris que les claines maintenaient un vent constant dans notre direction, qui a pour effet de repousser la neige contre nos murailles. J'ai donc préparé à l'intention de Farshal l'ordre que voici, pour que les sorciers cessent d'invoquer la pluie.

Le capitaine remit le message à Ferrodin, qui le lut. Il prit sa plume et le signa.

- En effet, il faut cesser de faire tomber cette neige.

Bersatz reprit le message, sortit, et le donna à un soldat qui s'empressa de l'attacher à une goule messagère. Il referma la porte.

- Sur la carte, tu as indiqué qu'ils étaient environ un millier au centre de la Faille, avec cinq machines de guerre. Est-ce toujours le cas ?
- Des claines les rejoignent sans cesse et ils seront près de mille cinq cent à la tombée de la nuit. Selon Farshal, leurs machines de guerre sont d'un genre inconnu. Elles semblent avoir une utilité plus défensive qu'offensive. Pour obtenir ses renseignements, nos sorciers ont d'ailleurs perdu beaucoup d'aigles.
- Même avec des sorciers puissants, cela représente peu de moyens pour envisager une attaque sérieuse. Que font-ils ?
- Ils continuent d'invoquer un fort blizzard dans notre direction, sans avoir d'autres activités, résuma le capitaine Bersatz.
- Que feriez-vous, sans machine de guerre, face à une muraille de cent cinquante pieds de haut, hérissée de pieux ? Comment attaqueriez-vous ?

Les quatre capitaines se regardèrent en silence. Les uns se frottaient le menton, les autres scrutaient attentivement la carte, à la recherche d'une inspiration.

- Je passerai par les tunnels d'évacuation des eaux, dit Adelroc. Maintenant que la pluie ne s'y déverse plus, c'est devenu un endroit vulnérable.
- Les grilles sont épaisses et se situent à une hauteur de cinquante pieds du bas de la faille, dit Bersatz. Même si quelques-uns les atteignaient et réussissaient à les franchir, ils seraient des cibles faciles à l'intérieur de la forteresse.

Ferrodin réfléchit un moment.

- Tu n'as peut-être pas tort, Bersatz mais ta réponse suggère que ce n'est pas impossible. Que ferais-tu ? Essaierais-tu plutôt de gravir la muraille avec des échelles, de la détruire ou de passer par les tunnels ?
- Si je pouvais atteindre les grilles sans risque de recevoir des projectiles et si j'avais les moyens de les forcer, c'est ce que je ferais. Mais ce serait suicidaire car chacune de ces entrées se situe sous une tour et est très bien protégée.
- Peut-être pas tant que cela, dit Ferrodin en pensant à haute voix.

Ils restèrent silencieux. Une goule surgit par une ouverture du toit et arriva dans une cage où elle se délecta de nourriture. Ferrodin ouvrit une petite porte et décrocha le message attaché à sa patte. Il le parcourut.

- Farshal me confirme que les sorciers ont cessé d'invoquer la pluie. Bersatz, tu lui diras de venir me voir quand vous serez partis.

Il parcourut de la main les remparts sur la carte.

- Nous n'arriverons pas à contenir les claines s'ils réussissent à pénétrer par les six trous d'évacuation car ils sont trop espacés. L'idéal serait de tous les obstruer. Mais nous disposons de peu de temps, de peu de moyen, et la neige nous handicape dans nos mouvements. Avez-vous des idées ?

Le vent mugit sous la porte en modulant des sons aigus.

- Et pourquoi ne pas utiliser les lance-boulets ? dit Gart le visage soudain éclairé.

Bersatz, Polmer et Adelroc s'échangèrent quelques sourires, en commentant les intentions du jeune capitaine. Ferrodin les écouta le visage fermé, en observant la carte. Il sourit en secouant la tête.

- C'est une idée insolite mais cela mérite d'être tenté, faute de mieux, dit-il finalement. Cela sera périlleux mais il me parait possible de boucher quatre des six tunnels. Ces deux-là situés au nord, et ces deux-là au sud, dit-il en les indiquant sur la carte. Les deux autres sont trop proches des lance-boulets pour être atteints. Polmer, tu vas aller voir Natalas et tu lui expliqueras les objectifs, afin qu'il transmette au plus tôt ses ordres aux autres ferrailleurs. Gart et Bersatz, vous placerez des soldats à proximité des trous, pour qu'ils poussent les boulets au fond. Il faudra vous coordonner au mieux avec les ferrailleurs, pour qu'il n'y ait pas d'accidents lors de ces manœuvres délicates. Vous devrez avoir fini avant la nuit et ensuite vous placerez vos hommes près des deux trous restants, où les aiguilleurs d'Adelroc auront déjà positionné les leurs. Je souhaite aussi que soit sondée la hauteur entre le fond de la Faille et les grilles. Vous me ferez un rapport dès que vous aurez des résultats significatifs. Je serai posté à proximité des deux tunnels centraux. Avez-vous des questions ?

Ils secouèrent lentement la tête.

- Que chacun fasse ce qu'il doit faire ! Et espérons que nous serons prêts avant leur assaut.

Les quatre capitaines sortirent et s'éloignèrent avec leurs escortes. Ferrodin s'arrêta sur le seuil et constata que la neige ne tombait presque plus. Pour la première fois depuis de nombreux jours, il distinguait les six tours

flanquées, du haut de la tour du quartier maître. Mais il resta surtout impressionné par les gigantesques gerbes de neige qui s'élevaient verticalement par-dessus les murailles, propulsées par le violent blizzard soufflant dans la Faille. Ce mur blanc se dressait très haut, semblant prolonger les remparts de la forteresse. Le prime capitaine retourna à l'intérieur de la tour et étudia de nouveau la carte.

Un coup bref retentit sur la porte. Ferrodin traversa la pièce et ouvrit. Le maître sorcier Farshal se tenait sur le seuil, les cheveux, sa barrette et sa robe blanchis par la neige. Il frappa le sol de son bâton et un tourbillon de vent chaud l'enveloppa, faisant fondre les flocons de neige.

- Salut Ferrodin. Je me réjouis de te revoir en meilleur santé.
- Merci Farshal. J'ai vu que la neige ne tombe plus mais que cela n'a pas l'air de se calmer dans la Faille.
- Effectivement, le blizzard y est de plus en plus violent. Mais ce que je viens de constater est plus alarmant : ils y font aussi tomber de la neige en grande quantité. Jusqu'à maintenant, ce n'était pas possible de distinguer leurs invocations des nôtres.
- Et donc, ils envoient toute cette neige contre nos remparts.
- Oui, dit le sorcier.
- J'ai réuni les capitaines et nous sommes arrivés à la conclusion que les tunnels d'évacuation des eaux dans nos murailles étaient devenus nos points faibles. Ce que tu viens de m'annoncer semble confirmer qu'ils ont bien l'intention d'atteindre les grilles en accumulant de la neige contre les remparts. Pour les contrer, les capitaines vont coordonner des manœuvres pour obstruer quatre

trous avant la tombée de la nuit.

Il les pointa du doigt sur la carte.

- Les claines vont tenter de pénétrer par les deux tunnels restants. C'est là que nous concentrerons nos forces pour les contenir.

Farshal observa la carte, puis le visage de Ferrodin. Il remarqua un de ses épais sourcils roux monter et descendre alternativement.

- Tu n'as pas l'air d'y croire, dit le sorcier.
- Non, en effet. Quand on assiège une place forte, il suffit de maintenir une brèche ouverte suffisamment longtemps pour qu'elle devienne à la longue indéfendable. Pendant que les défenseurs sont obligés de se renforcer pour repousser l'attaque, d'autres endroits deviennent vulnérables et d'autres brèches apparaissent. Et là, nous allons devoir faire face à deux brèches. Tôt ou tard, nous serons vaincus, et ils déferleront sur l'Aljendie.

Ferrodin se pinça la moustache.

- N'y a-t-il pas un moyen de faire cesser leur sort pour faire tomber de nouveau la pluie ? Ainsi, l'eau coulerait de nouveau par les deux tunnels restants et la Faille serait de nouveau inondée.
- Nous ne connaissons aucun sort permettant de réchauffer l'air et leurs sorciers, présents dans la Faille, sont hors d'atteinte. Bien sûr, nous utiliserons des sorts d'attaques quand les claines essaieront de pénétrer à l'intérieur de la forteresse. Tant que nous pourrons les distinguer des nôtres.

Ferrodin acquiesça en silence et regarda de nouveau la carte. Ses deux sourcils se soulevèrent d'un coup.

- Il y a dix ans, nous avions cherché un moyen d'alimenter naturellement la Faille en détournant un fleuve. Nous n'avions pas trouvé de solution mais, si je me souviens bien, nous avions pensé faire amener

l'eau du lac d'Onclar. Cette idée fut écartée car ce lac n'est alimenté que par un petit ruisseau. Mais si nous vidions ce lac d'un coup, cela provoquerait un puissant courant pendant quelques heures, non ?

- Cela aurait pu résoudre notre problème mais le lac ne se déverse pas du bon côté de la lande. Et il faudrait des jours pour le canaliser vers nous.

Ferrodin accusa le coup mais les yeux de Farshal s'agrandirent.

- Tu viens de me donner la solution, Ferrodin !
- Je t'écoute.
- Siltonen est alimentée naturellement par un petit ruisseau. Il prend sa source dans une combe, située à environ cinq lieues d'ici. A peu près par ici, dit le sorcier en indiquant un renfoncement dans la carte. Le sortilège de froid des sorciers claines ne doit pas agir jusque-là. Donc, si nous y invoquons la pluie, nous pourrons transformer ce ruisseau en torrent. Cela créera moins d'eau que lorsque nous le faisons ici mais cela devrait être suffisant, parce qu'il n'y aura que deux tunnels d'évacuation.
- Oui, dit Ferrodin en tournant autour de la table. Tout se passera comme pour les cascades que j'avais vues dans la montagne du Sang. L'eau glissera sous la neige, pour arriver jusqu'aux tunnels. Il n'y a plus un moment à perdre ! Il faut séparer tes sorciers en deux groupes. L'un pour défendre Siltonen et l'autre pour accomplir cette mission. Moi, je préviens les capitaines.
- Cinq sorciers devraient suffire, conclut Farshal. Je pars immédiatement former ce groupe pour qu'il parte au plus tôt. Ensuite je disposerais les autres sur les remparts et autour des deux entrées.

Le maître sorcier salua Ferrodin et sortit de la tour. Le prime capitaine se pencha de nouveau sur la carte et tenta

de calculer le temps que mettrait l'eau pour parvenir jusqu'aux remparts. Il espéra que cela se produirait avant l'aube.

Pour la vingtième fois, Ferrodin vit une énorme pierre passer par-dessus les bâtiments, et atterrir non loin d'un des trous. Des hommes se trouvaient sur les remparts, faisant des signes en direction des lance-boulets pour indiquer aux ferrailleurs quand ils pouvaient tirer et quelles corrections apporter pour mieux atteindre les cibles. En bas, plusieurs soldats s'arc-boutaient sur les pierres pour les faire rouler sur la neige et les caler au fond des tunnels, contre les grilles. La luminosité du ciel gris décroissait rapidement mais Ferrodin était désormais convaincu qu'ils finiraient à temps. Il descendit de la tour du quartier maître.

Tout autour des trous d'évacuation, des soldats s'affairaient à construire de gros talus en tassant la neige. Ceux-ci étaient disposés en plusieurs arcs de cercle, autour de l'entrée du tunnel, permettant ainsi de circuler tout en restant à l'abri des attaquants. Un archer escorta Ferrodin jusqu'au capitaine Adelroc, en zigzaguant comme au travers d'un labyrinthe. La pénombre s'accentuait. Des rafales tourbillonnantes de neige jaillissaient du tunnel dans un sifflement strident.

- Beau travail ! cria Ferrodin pour le féliciter.
- Merci, prime capitaine ! J'ai fait sonder le niveau de la neige devant les remparts et c'est stupéfiant ! Il manque à peine dix coudées pour que la neige atteigne les grilles ! J'ai fait poster quatre archers en éclaireur au fond du tunnel car il est impossible d'y voir quoi que ce soit du haut des remparts.

Un archer déboula du tunnel, recouvert de neige, et courut vers Adelroc.

- Capitaine ! Nous avons aperçu plusieurs silhouettes aux pieds des murailles !

Le jeune homme reprit son souffle.

- Elles sont restées peu de temps mais quand elles se sont éloignées, nous avons vu qu'elles repartaient avec une corde. Elles ont du l'attacher à un des pieux des remparts, sous les grilles.
- Les claines commencent à installer des repères pour la nuit et vérifient chacune de nos grilles, dit Adelroc. D'ici peu de temps, ils sauront qu'on en a muré quatre. Continuez de surveiller et ne ripostez que si vous êtes attaqués.

Adelroc prononça cette dernière phrase sans forcer la voix et se tourna instinctivement vers l'entrée du trou.

- Le vent diminue, dit Ferrodin en comprenant à son tour. Une nouvelle phase commence. Je pars vers l'autre tunnel et je resterai là-bas. Tenez bien vos postes !

Adelroc passa voir plusieurs de ses soldats pour leur donner les dernières consignes. Tandis qu'il leur parlait, l'un de ses hommes l'interrompit pour lui signaler un fait anormal : du brouillard rampait hors du tunnel et se répandait dans l'enceinte. Le capitaine comprit aussitôt les intentions de l'ennemi. Il s'enfonça à l'intérieur du tunnel, où ses jambes disparurent peu à peu dans la brume qui montait. Vers le milieu, quand seule sa tête submergeait encore, il appela les archers.

- Ne restez pas là ! Revenez dans l'enceinte !

Les soldats répondirent et quittèrent leur poste. Mais avant qu'ils le rejoignent, un claquement d'air suivi d'un souffle brûlant projeta Adelroc au sol. Il roula sur lui-même et s'immobilisa allongé dans la neige. Il regarda en arrière et constata que toute la brume du tunnel s'était dissipée lors de la déflagration. Il sentit une sinistre odeur de chair brûlée et comprit que les archers avaient péri sur le coup. Il éprouva de vives douleurs de ses brûlures dans le dos. Des bruits métalliques attirèrent son attention et il vit

plusieurs grappins s'accrocher sur la grille. De nouveau, le brouillard s'engouffra dans la galerie. Les claines allaient arriver sans qu'il puisse combattre. Il s'en voulait de n'avoir pas été plus vigilant, quand il se sentit soulever du sol.

Dans la semi-obscurité, Ferrodin remarqua que les grandes gerbes de neige, qui dépassaient des remparts peu de temps auparavant, avaient disparu. Il approchait de l'autre tunnel d'évacuation. Plusieurs hommes se hissèrent sur les tas de neige les plus éloignés, pour observer l'entrée. Une détonation sourde retentit, suivie d'une rafale de neige jaillissant hors du tunnel. Le prime capitaine accéléra le pas et héla un soldat qui redescendait d'une butte.

- Soldat ! Que se passe-t-il ?
- Il y avait de la brume qui sortait du tunnel et puis il y a eu cette explosion ! répondit le guerrier en se retournant vers l'entrée du tunnel, l'air terrifié.
- Où est votre aiguilleur ?
- C'est moi, prime capitaine ! Aiguilleur Shéop ! dit un homme presque aussi imposant que Ferrodin.
- Vous devez être sous les ordres du capitaine Adelroc ?

L'aiguilleur acquiesça.

- Est-ce que le capitaine Gart et ses hommes sont arrivés ?
- Oui. Ils terminent de construire leurs talus en face des nôtres.
- Très bien ! Restez vigilants et soyez braves !

Le brouillard montait de plus en plus vite et Ferrodin ne voyait déjà plus qu'à quelques pas devant lui. Il se renseigna auprès des soldats qu'il croisait pour parvenir auprès du capitaine Gart. Après quelques échanges d'usage, le jeune capitaine fit le point sur la position de ses

hommes.

- Il est donc impossible désormais de défendre la grille, conclu Gart. Les six archers qui s'y trouvaient ne sont pas revenus. Je compte donner l'ordre de sonner une fois de l'olifant quand ce brouillard atteindra le haut de nos murailles, ajouta-t-il. A ce signal, les hommes présents sur les tours viendront renforcer les remparts car ils ne serviront plus à rien, là où ils sont.
- Très bien, dit Ferrodin. J'aimerais que tu complètes ton ordre ainsi : si l'olifant sonne deux fois, il faudra au plus vite que tout le monde atteigne un bâtiment ou monte sur les remparts. Il ne faudra en aucun cas rester en bas car tout sera vite inondé. C'est moi qui donnerai l'ordre de sonner deux fois. Ou toi, si je ne le peux pas.
- A quel moment devrais-je le faire ? demanda Gart.
- Si l'eau atteint tes mollets, sans que tu n'aies entendu les deux coups d'olifant, donne l'ordre de le faire.

La nuit était totalement tombée et de nombreuses torches illuminaient la forteresse dans un halo mystérieux et angoissant. Les deux entrées des tunnels d'évacuation, distantes d'une cinquantaine de pas, étaient particulièrement éclairées. Le silence s'installait à mesure que les préparations s'achevaient et que les hommes terminaient de se mettre en place.

Puis il n'y eut plus un bruit, chacun n'entendant que sa propre respiration. Quelques bruits sourds montaient du tunnel, indistincts, menaçants. Un soldat courrait entre les talus de neige pour transmettre les derniers ordres. Le même silence régnait aux sommets des remparts, dans les tours et dans les bâtiments. Plongée dans un brouillard oppressant, la forteresse semblait retenir son souffle.

Deux claquements retentirent, suivi d'un troisième.

Ferrodin entendit des cris et des gémissements provenant des premiers talus de neige. D'autres bruits secs résonnèrent en haut des remparts et des bâtiments. L'air bourdonna au-dessus de Ferrodin et plusieurs torches s'éteignirent autour de l'entrée du trou, d'où s'élevèrent des cris de douleurs. Le prime Capitaine comprit ce qui s'était passé : des sorciers claines s'étaient hissés jusqu'à l'extrémité du trou et avaient utilisé de puissants sorts pour ébranler la défense. Les sorciers aljendiens avaient riposté aussitôt en pilonnant l'entrée.

Une clameur provenant du tunnel s'éleva. Une horde de guerriers jaillit au travers de la brume en poussant des hurlements. Les chocs des armes résonnèrent quand les claines rencontrèrent les premiers défenseurs.

Ferrodin sortit son épée Ifrane du fourreau. Les flèches invisibles des archers sifflèrent au-dessus de sa tête. Autour de lui, serrés les uns contre les autres, les hommes attendaient d'être au contact de l'ennemi. Le son glauque d'un olifant s'éleva dans la brume : le brouillard venait d'atteindre le haut des remparts. Les soldats présents dans les tours n'allaient pas tarder à venir renforcer les remparts et l'intérieur de la forteresse.

Le combat se rapprochait. Ferrodin et Gart apercevaient les silhouettes des claines, combattant à la hache ou à l'épée, à quelques pas devant eux. Plus loin derrière eux, de nombreux guerriers s'accumulaient, prêts à défendre l'intérieur de la forteresse. Soudain, du haut des remparts, un hurlement inhumain retentit. Certains défenseurs, surpris, s'arrêtèrent de combattre, le temps d'un fatal court instant. Les guerriers claines hurlèrent de joie et redoublèrent de rage dans la bataille. En haut des murailles, des vociférations bestiales résonnèrent, ponctués par des cris désespérés.

Le soldat devant Ferrodin s'affaissa, le visage enfoui entre les mains. Le prime capitaine vit distinctement le

regard du guerrier claine, excité par la bataille et empressé de tuer à nouveau. Celui-ci s'élança sur lui avec une courte lame dans chaque main. D'une vive attaque, Ferrodin lui planta son épée Ifrane dans le ventre. Comme personne ne se trouvait derrière lui, il donna d'autres coups mortels sur d'autres claines qui combattaient à côté.

Peu à peu, les défenseurs prirent le dessus, faute d'assaillants. Puis les armes se turent, ainsi que les effroyables cris provenant de là-haut. Le premier assaut venait de prendre fin. Les défenseurs reprirent position derrière les talus. Ferrodin se fraya un chemin au travers des corps entremêlés d'aljendiens et de claines. Il avait perdu beaucoup d'hommes et il savait qu'ils n'allaient pas tarder à revenir.

Et ils ne tardèrent pas.

L'opacité du brouillard augmenta. Le prime capitaine entendait les aiguilleurs encourager leurs hommes pour contenir l'ennemi qui affluait continuellement. Les sorciers et les archers tiraient toujours au hasard vers l'entrée du trou, balisé par les torches. Ferrodin se battait furieusement face à des claines munis de sabres, d'épées, de haches ou encore de lances. Il esquiva d'un saut en arrière une lame tranchante qui se termina dans la neige et riposta en frappant à la taille de son adversaire, avant de lui enfoncer Ifrane entre les épaules. Du haut des remparts, les hurlements monstrueux reprirent. Ferrodin entendit la voix de Gart derrière un talus et entreprit de l'y rejoindre, quand un claine brandit un pic sur son côté. La pointe ricocha sur son bouclier et s'enfonça profondément dans son épaule. Ferrodin hurla de douleur, avant de trancher la lance en deux. Le guerrier recula aussitôt et laissa sa place à un immense claine, tenant une hache à deux lames. Par de puissants mouvements, il tenta de frapper le prime capitaine qui esquivait avec son épée Ifrane. Lors d'un coup plus puissant que les autres, Ferrodin recula et

trébucha sur le corps d'un soldat. Il tomba sur le dos et de l'eau pénétra au travers de son armure. Un aljendien s'interposa juste à temps et fit reculer le grand claine. L'eau glaciale diminua la douleur de sa blessure et Ferrodin se releva en chancelant. Non loin de lui, un olifant sonna à deux reprises. Il escalada en titubant un talus, glissa de l'autre côté et se dirigea dans la semi-obscurité, à l'opposé de la nébulosité qui entourait l'entrée du tunnel.

Ferrodin progressait lentement en remontant le courant dont l'eau atteignait maintenant ses cuisses.

- Qui va là ? demanda une voix sèche dans le noir.
- Ferrodin, répondit-il.

Derrière lui, il entendit des remous et vit deux silhouettes se rapprocher en luttant contre l'eau, qui s'écoulait toujours plus violemment. Ils brandirent leurs armes en criant. Ferrodin levait son épée Ifrane, quand il entendit des traits siffler autour de lui. Les deux guerriers claines s'affaissèrent, transpercés de flèches, et leurs corps dérivèrent dans les flots. Des aljendiens s'avancèrent vers Ferrodin et l'escortèrent contre le courant jusqu'à la porte d'un bâtiment. Elle s'ouvrit et ils s'engoufrèrent à l'intérieur. Des bras vigoureux les écartèrent de l'entrée, tandis que l'eau se déversait à l'intérieur. La porte fut vite refermée.

- Prime capitaine, nous avons réussi !

A bout de force, Ferrodin reconnu la voix de Gart et sa douleur fut moins pénible à supporter. Il faillit lui répondre mais il se ravisa. Il sourit, préférant ne pas gâcher le plaisir du jeune capitaine.

6. L’élu

L’animal se précipita hors de son trou, à la recherche de nourriture. Sa carapace et ses grosses pinces le rendaient maladroit pour avancer mais redoutable quand il se retrouvait face à ses proies. Soudain, il s’arrêta. Avec ses petits yeux, il distingua un obstacle anormal qui lui barrait la route. Un éboulis ? Non car une odeur inconnue s’en dégageait. Il s’avança. C’était un animal énorme. Vivant ou mort ? Il vint plus près encore. Guidé par ses sens, il s’approcha d’une protubérance plus claire que le reste du corps. Sa curiosité et sa faim prirent le dessus sur sa peur et il pinça la chair.

- Aïe! hurla Emousk.

Il ouvrit les yeux et loucha sur une bestiole qui pendouillait au bout de son nez. Il l’arracha et la jeta en grimaçant de douleur. Il se leva d’un bond, courut après l’animal et l’écrasa rageusement avec sa botte.

Osfa reprit connaissance et toussa. Un air étouffant et malsain lui piquait les yeux. Il se souvint de leur chute, en ressentant des douleurs dans le dos et aux côtes. Il regarda au-dessus de lui et vit un trou béant hors de portée. Une lumière rougeâtre se reflétait sur les parois. Un rapide coup d’œil circulaire lui confirma qu’une seule issue était visible, là où se trouvait Emousk.

- Venez voir, seigneur !

Osfa ne tarda pas à le rejoindre. Le souterrain débouchait sur une vaste caverne de couleur rouge sombre, où flottaient en suspension des volutes de fumée blanche. La forte chaleur, qui rayonnait de cet endroit, l’obligea à détourner la tête, malgré son masque. Il observa encore un bref instant, avant de reculer de quelques pas à l’abri de la

fournaise, suivi par Emousk.

- D'énormes coulées de laves traversent cette caverne, dit Osfa en respirant avec peine. Il va falloir avancer le plus vite possible, si on ne veut pas mourir brûlé.

Il toussa et perdit un peu l'équilibre.

- Avec cet air vicié, nous devons agir tout de suite.
- Je vous suis, seigneur.

Osfa s'élança dans la caverne, en longeant la paroi sur la droite. Après quelques foulées, il fut obligé de marcher sur un sol irrégulier, formé de lave refroidie. Se protégeant les mains et la tête de sa cape, il avançait en ne voyant qu'à quelques pas devant lui. Un fort dégagement de chaleur le stoppa et il regarda brièvement. Un torrent de lave leur empêchait toute progression.

- Demi-tour, dit-il dans un souffle.

La chaleur leur brûlant la peau, ils retournèrent rapidement dans le souterrain. Osfa se débarrassa de son armure devenue insupportable. Ils attendirent que leurs vêtements refroidissent. Emousk déchira des morceaux de tissus qu'il s'appliqua sur le visage, puis ils repartirent dans la caverne en suivant l'autre paroi.

Ils arrivèrent devant une rivière souterraine, fumante et bouillonnante, qui jaillissait de dessous la roche. Ils n'avaient pas d'autre choix que de la longer.

Ils respiraient difficilement et ralentissaient de plus en plus. La rivière obliqua vers la droite, en direction du torrent de lave. Le passage se rétrécit devant eux, à mesure que les deux cours se rapprochaient, jusqu'à ne devenir qu'une étroite crête rocheuse, balayée par des vapeurs ondulantes. Ils devaient traverser. Sans se retourner, Osfa avança avec précaution entre la lave en fusion d'un côté et les flots bouillonnants de l'autre. Il entendait derrière lui le souffle rapide d'Emousk.

Par intermittence, entre deux brumes vaporeuses, Osfa voyait l'extrémité du passage, où les deux cours se

séparaient à nouveau. Un court instant, son esprit s'obscurcit et il vacilla. Quand il reprit conscience, son genou heurtait la pierre et son corps basculait d'un côté de la crête. Fébrilement, il tenta de se raccrocher mais son poids l'entraînait vers le bas.

- Accrochez-vous, seigneur ! cria Emousk.

Mais la roche humide n'offrait aucune prise et Osfa tomba dans la rivière. Il hurla de douleur, en ressentant d'intenses brûlures sur tout son corps. Avant de sombrer dans l'inconscience, des images de flammes lui revinrent à l'esprit, provenant de très lointains souvenirs. Un terrible verrou de son passé venait de s'ouvrir.

Emousk suivi du regard le corps d'Osfa s'éloigner et disparaître sous les flots. Il pleura son seigneur, en continuant d'avancer dans la fournaise. Il serra les dents et le désir de vengeance monta en lui.

Osfa baignait dans une eau peu profonde et chaude. Il retira son masque, qui lui écrasait le visage, et le jeta au loin. En passant ses doigts dans sa bouche, il comprit que ses mains avaient doublé de volume. Son visage étant enflé, il ne pouvait ouvrir les yeux. Il écarta ses paupières autant qu'il put et constata l'obscurité totale qui l'entourait. Etait-il devenu aveugle ? Il essaya de se lever mais s'immobilisa aussitôt car ses vêtements lui cisaillaient la peau. Après réflexion, il entreprit avec patience de se déshabiller pour ne garder sur lui que ses sous-vêtements, ses bottes en cuir et son épée Tranchepierre. Il frissonnait et transpirait en alternance. Il s'ouvrit les yeux pour regarder plus attentivement autour de lui, et aperçu au loin un scintillement lumineux. Cela le rassura un peu sur sa vue. Il se leva et commença à marcher à tâtons vers cette lumière floue, en se servant de son épée comme d'une canne. Des douleurs et des démangeaisons lui parcouraient toutes les parties de son corps et ses yeux suintaient de

larmes.

Osfa maudit sa vie passée, parsemée de désillusions, de mensonges et de meurtres. Le monde méritait d'être conquis par Nadelom. Il était l'ultime élu d'Aljin d'un nouvel ordre et tout ce qu'Osfa voyait, confirmait ses paroles. Tout ce qu'il avait pu lire sur les épreuves des anciennes Quêtes, dans de vieux livres de la bibliothèque de Vizaloras, n'existaient plus. L'univers éthéré s'était modifié et le monde allait lui aussi changer, selon le désir d'Aljin. Et lui, Osfa, avait participé à cette métamorphose, en accomplissant la volonté de son père adoptif. Malgré son dégoût de lui-même et cette trahison, il en était fier. Arcam lui avait dit qu'il aurait gêné Nadelom dans l'accomplissement de la prophétie. Comment aurait-il pu douter de lui, son fils adoptif ? A moins que Nadelom lui ait caché une vérité importante, qui aurait effacé d'un coup toute l'admiration et la reconnaissance qu'il avait pour lui. La tristesse et la colère envahirent son esprit.

Osfa parvint près de la source lumineuse, qui provenait d'une anfractuosité dans la roche. Il s'accroupit et se faufila au travers. Il serra les dents pour ne pas hurler, quand la pierre lui arracha des lambeaux de peau. Arrivé de l'autre côté, il s'écarta les yeux avec deux doigts. De nombreuses sources de lumières rougeâtres éclairaient le fond de la caverne. Sa vue étant brouillée par les larmes qui suintaient de ses yeux atrophiés, il ne put rien distinguer de plus. L'air lui sembla plus frais au contact de sa peau meurtrie. Toujours en tâtonnant du bout de son épée, il avança vers les lueurs qui scintillaient. Le sol ne comportait plus d'aspérité et il arriva, sans encombre, à proximité des illuminations. Il réussit à entrevoir plusieurs bougies rouges dans des alcôves. Cela lui évoqua de vagues souvenirs. Il cherchait à s'en rappeler, quand il sursauta de surprise.

- Enfin un franchisseur ! Cela faisait longtemps.

Ne voyant rien, Osfa pivota dans la direction d'où était venue la voix d'un vieillard. Il voulut demander qui avait parlé mais les mots qui sortirent de sa bouche boursouflée furent inaudibles.

- Visiblement, tu as traversé de terribles épreuves pour parvenir jusqu'ici. C'est étrange. J'ignore quel chemin tu as emprunté mais sache que tu es enfin arrivé devant le Sentier des morts.

Osfa frémit car, d'après les livres des anciennes Quêtes, il se trouvait face à Etjal, le premier des élus d'Aljin, probablement sous une apparence spectrale. Il essaya en vain de prononcer quelques mots.

- Laisse-moi te toucher, le coupa la voix tranquille et apaisante.

Osfa se laissa faire. Ce contact faisait partie de l'épreuve et permettait l'invocation des morts, par l'effleurement de l'esprit du franchisseur. Il ressentit comme un souffle le traverser et ses douleurs s'évanouirent peu à peu. Sa vue lui revint aussi et il contempla les dizaines d'alcôves et de piliers, décorant la paroi rocheuse. Sur sa droite, il vit le spectre flottant d'Etjal, un sourire sur les lèvres et son bâton Azurgen dans les mains.

- Merci, prime élu Etjal. Merci de m'avoir guéri.
- Ce n'est que ton corps que j'ai guéri, toi qu'on appelle Osfa. Il est étrange que le Grand Conseil t'ait autorisé à franchir la Porte, ajouta Etjal, songeur. Tu as l'esprit angoissé, en colère, et avide de vengeance. Mais je n'ai pas le pouvoir de l'apaiser. J'espère que le Sentier des morts t'apportera les réponses que tu cherches. Tu es le premier franchisseur de cette douzième Quête à parvenir ici. Néanmoins, il est peu probable qu'Aljin te choisisse comme onzième élu.
- Mais il y a déjà un onzième élu ! Nadelom !

Etjal eu d'abord l'air surpris et sourit.

- Tu as vraiment subi de dures épreuves, Osfa. Aljin n'a choisi aucun élu parmi les franchisseurs de la onzième Quête et les a tous renvoyés.
- Mais nul n'a jamais revu aucun des franchisseurs de la onzième Quête. Ils sont tous morts !
- Impossible ! Personne n'est jamais mort dans l'univers éthéré !

Osfa fronça les sourcils.

- J'ai vu de mes propres yeux un franchisseur mourir ici !

Etjal tendit son bâton Azurgen et toucha Osfa sur le front.

- Tu ne mens pas, aussi incroyable que soit ton récit. En effet, Aljin ne m'avait pas convoqué à la fin de la onzième Quête et j'en avais déduit qu'il n'avait pas trouvé de franchisseur suffisamment digne de devenir son élu. J'ignorais qu'ils étaient morts. Depuis, j'ai juste ressenti l'ouverture de la douzième Porte et depuis peu sa fermeture. Mais il n'y a pas eu de onzième élu, sinon Aljin m'aurait convoqué.
- Peut-être que Nadelom a participé à une Quête différente des autres et n'est pas passé par ici. Je crois que Aljin a changé et qu'il a profondément modifié l'univers éthéré. Sans vous en tenir au courant.

Le prime élu toucha de nouveau du front Osfa à l'aide de son bâton Azurgen. Il secoua lentement la tête.

- Tu es convaincu de ce que tu dis et cela m'inquiète. Des franchisseurs qui meurent, l'univers éthéré qui se transforme, une Quête parallèle et Aljin qui reste silencieux : tout cela est anormal et incompréhensible. Es-tu l'un des premiers a avoir franchi la Porte ?
- Non, je suis l'un des derniers.
- Aljin aurait donc changé…

- Je le crains. J’espère le rencontrer pour trouver des réponses.

Etjal flotta aux côtés d’Osfa.

- Comme tu le sais, je n’ai pas le pouvoir de t’accompagner, mon rôle étant d’accueillir ici les franchisseurs. Tu vas maintenant accéder au Sentier des morts. Mais ensuite, puisque ce que tu dis est vrai, ton voyage jusqu’au sanctuaire d’Aljin risque d’être très périlleux. Car cinq franchisseurs de la onzième Quête ont franchi le Sentier et ont donc du mourir avant d’atteindre le sanctuaire.

Il fit un geste ample vers l’impressionnante porte de bronze, qui s’entrouvrit d’elle-même. Osfa avança, franchit le seuil et pénétra dans un lieu sombre. Il fit quelques pas hésitant, se retourna et vit la fente lumineuse diminuer, jusqu'à ce que la porte se referme dans un bruit sourd.

Osfa attendit que ses yeux s'habituent. Enfin, des contours sombres apparurent au-dessus de lui. Il se trouvait sous une voûte immense, qui lui sembla trop élevée pour être réelle. Sur le sol, il distingua une étroite bande sombre. Osfa avança avec précaution sur le Sentier grisâtre, sans s'approcher de la pénombre de chaque côté. Il avait une crampe à la main, à force de porter son épée. Comme il savait qu'il n'en aurait pas besoin ici, il perça sa culotte avec la lame de son épée, et l'enfonça avec précaution jusqu'à la garde. Tranchepierre traînait à terre mais il pouvait enfin reposer ses muscles.

Tous les hommes, croyant à Aljin, savaient ce qu’était le Sentier des morts. Quand une personne venait de mourir, elle le traversait, et y rencontrait tous les morts ayant souhaité la revoir. Arrivé au bout du Sentier, le mort pouvait lui aussi émettre le vœu d’y attendre un autre mort, avant de rejoindre Aljin. Dans ce cas, tous ceux qu’il avait rencontrés, devaient encore attendre avec lui, pour réapparaître le long du Sentier. Pour un franchisseur,

l’épreuve était similaire, sauf qu’à la fin du Sentier, n’étant pas mort, il continuait sa Quête vers Aljin.

La température tomba d'un coup et Osfa frissonna. Des volutes de vapeur d'eau apparaissaient après chacune de ses respirations. Il regardait de chaque côté tout en avançant. Il les attendait. Et effectivement, plusieurs silhouettes vagues apparurent sur la gauche du Sentier des morts. Elles lui rappelèrent les spectres qu'il avait vus auparavant. Elles ondulaient dans la pénombre, à quelques pas de lui. Lentement, leurs contours s'affinèrent, et il sourit en reconnaissant ses hommes. Il les observa les uns après les autres et constata qu’il manquait Mazoa, Emousk et Torjamis.

- Nous sommes heureux de vous voir vivant ici, seigneur, dit Lozvéo, qui se trouvait devant les autres guerriers. Nous espérons que vous rencontrerez Aljin et qu’il vous replacera sur le trône de l’Alakie.
- Merci Lozvéo. C’est grâce à vous tous que je suis arrivé jusqu’ici. Mais il demeure encore un long chemin à parcourir pour que l’Alakie redevienne un royaume prospère. Vous y avez contribué en participant à la chute de l’Aljendie. Je suis fier de vous.
- Nous vous en sommes reconnaissants et nous vous attendrons pour vous accompagner vers la Source.

Osfa frémit car Lozvéo faisait allusion à sa propre mort, quand il repasserait sur le Sentier. Les silhouettes se troublèrent et disparurent. Osfa reprit sa marche sur le sombre chemin.

Une large vision ondulante et floue émergea sur sa droite. Il s’arrêta, stupéfait, en voyant apparaître devant lui une foule immense de milliers d’hommes, de femmes et d’enfants, s’étendant jusque très haut sur la voûte. Sa main se posait instinctivement sur Tranchepierre, quand il

reconnut, au premier rang, la figure fantomatique de Gildam, le roi d'Aljendie. En retrait, se trouvait la reine Evanis, avec à son côté son enfant Timmon. Tous attendaient, directement ou indirectement, le départ de leur roi vers Aljin et la Source. Mais celui-ci avait décidé de l'attendre, lui, son meurtrier.

- Je ne pensais pas te revoir vivant, Osfa, dit Gildam d'un air contrarié. Tu auras donc réussi à franchir la Porte et à parvenir jusqu'ici.
- Cela te surprend ? répondit Osfa en souriant. Il se trouve même que je suis le premier des franchisseurs à arriver jusqu'ici. Aljin a changé, je te le répète, et le monde aussi va changer.
- Toi aussi tu as changé, Osfa. Même défiguré, ton visage me rappelle celui du roi Swentra. Serais-tu vraiment son fils ?

Osfa passa sa main sur sa peau mutilée, que son masque ne cachait plus.

- Il est trop tard pour t'en rendre compte. Ton royaume est perdu : Nadelom et ses claines vont s'en emparer. Mais maintenant, tout cela m'est bien égal. Je vais rencontrer Aljin pour qu'il me restitue le royaume de mon père, que tu as dévasté et laissé en ruine. Adieu ! dit Osfa en se retournant.
- Attends, prince d'Alakie !

Ces quelques mots le stoppèrent. Il refit face à la silhouette grise du roi Gildam et à toute la foule qui se dressait derrière lui.

- Je t'écoute une dernière fois, dit-il à mi-voix.
- Même si aujourd'hui mes paroles n'ont pas de sens pour toi, sache que je n'ai jamais voulu de mal aux alakiens et surtout pas à ta famille. Nous sommes tous des frères, peuple d'Alakie, d'Aljendie et du Kratal. Mon vœu a toujours été l'harmonie entre les différents peuples de notre monde. Garde à l'esprit

que les claines ne s'en tiendront pas à l'Aljendie et qu'ils envahiront tous les autres royaumes, y compris l'Alakie. Seul, tu n'y arriveras pas. Apprends à pardonner et tu vaincras.

- C'est les paroles d'un vaincu que j'entends. Je ne sauverai pas mes « frères », comme tu dis. Je les regarderai plutôt mourir les uns après les autres. Allez, on se reverra à ma mort !

Osfa s'éloigna rapidement et la foule immense devint floue, avant de disparaître dans la pénombre. Il savait déjà que les claines ne s'arrêteraient jamais, d'autant plus que Nadelom l'avait trahi.

Osfa savait qu'en avançant sur le Sentier, il remontait progressivement dans le temps, et qu'il allait rencontrer des personnes mortes plus avant dans le passé. Il ne fut donc pas surpris de rencontrer les spectres de nombreux hommes qu'il avait assassinés. Souvent, ils étaient entourés de leur famille, de leurs proches ou des gens qui les avaient connus. Il croisa aussi quelques claines qu'il avait tués avant de quitter le Kratal, quelques années plus tôt : pour l'un, c'était à la suite d'une rixe à la sortie d'une taverne, pour un autre, à la suite d'un duel à cause d'une jeune kratalaise dont il ne se rappelait plus le nom. Osfa pouvait lire sur tous leurs visages la déception de le voir encore en vie. La plupart ne disait rien, se réservant pour la fois où il reviendrait mort. D'autres lui reprochaient d'avoir brisé leur vie et celles de leurs proches, qui acquiesçaient en silence derrière eux. Sans un mot, Osfa passa devant toutes ses silhouettes éphémères, observant brièvement le spectre qui l'attendait mais sans un regard à ceux qui l'accompagnaient.

Une nouvelle forme spectrale apparut sur sa gauche. Les contours s'affinèrent et il reconnut son maître d'écriture, oncle Treftilan, mort dix ans auparavant. C'était un ami de son père Nadelom, qu'il appelait

affectueusement « oncle ». Il lui avait enseigné à lire et à écrire, et une profonde amitié était née entre eux.

- Oncle Treftilan, je ne pensais pas te revoir un jour, dit Osfa ému.
- Eh bien si, mon garçon, répondit la silhouette ondulante d'un vieil homme. Je souhaitais partir en ta compagnie, pour discuter de ta vie et du monde ! Mais je vois que tu n'en as pas terminer là-bas.
- Non, dit Osfa en baissant les yeux. Dis-moi la vérité : est-ce vrai que tu as rencontré Nadelom peu après l'incendie de Mandilak ? Pourquoi ne pas m'avoir parlé de mes origines royales dans ma jeunesse ?
- Tout ce que je t'ai toujours dit est vrai. Ma rencontre avec Nadelom et toi enfant, gravement brûlé et luttant entre la vie et la mort, s'est bien faite trois jours après la chute de l'Alakie et la mort de tes parents. Nadelom m'a d'abord tenu au secret car il ne voulait pas que tu sois au courant avant tes vingt ans. Il souhaitait te ménager et j'étais d'accord avec lui, d'autant que j'avais un doute que tu sois vraiment le prince héritier. Ma conviction s'est faite à ton contact mais sans que je puisse en être complètement certain. Maintenant, je le suis, en te voyant avec Tranchepierre. Nadelom t'a donc mis au courant, n'est-ce pas ?
- Oui, à mes vingt ans. Il m'a alors appris que je n'étais pas qu'un jeune de Mandilak sauvé des flammes mais le fils du roi Swentra. Mais que sais-tu des origines de Nadelom ?
- Pas grand chose. Il m'a toujours dit qu'il était originaire de Plozgerin, un village situé près du marais des scargonites. Mais il n'a jamais voulu parler de son passé. Ce qui m'a surtout frappé quand je l'ai rencontré, c'est la puissance qui rayonnait de

lui. Il avait le regard et l'éloquence d'un élu. Nul doute qu'il avait rencontré Aljin.

- Pourtant il m'a trahi et a cherché à me faire tuer. J'ai appris aussi qu'il n'était pas alakien.

Le vieil homme eu l'air déçu et porta une main fantomatique à sa courte barbe.

- J'ai du mal à le croire. Il m'aurait donc menti aussi. J'ai toujours cru qu'il t'aimait comme un père. Un peu comme moi, dit-il en souriant. Cela dit, sa mission d'élu d'Aljin passait avant toute autre considération. Peut-être étais-tu devenu un obstacle gênant pour lui ?
- Je crois qu'il m'a élevé uniquement pour que j'élimine la famille royale d'Aljendie.
- Tu as fait cela ? s'étonna Treftilan.
- Oui, en partie. C'est là que j'ai été trahi mais j'ai pu m'enfuir dans l'univers éthéré.
- Je comprends. Il n'a pas pris le risque que tu te retournes contre lui, plus tard.
- Mais pourquoi l'aurais-je fait ? demanda Osfa en haussant la voix.
- Je l'ignore mais tu le découvriras peut-être pendant cette Quête. Surtout si tu rencontres Aljin. Bonne chance, mon garçon. Bonne chance, jeune prince d'Alakie.
- Au revoir, oncle Treftilan, répondit Osfa.

Il s'éloigna et le spectre du maître de lecture s'effaça peu à peu.

Osfa se frottait les bras et soufflait dans ses mains pour se réchauffer. De chaque côté du chemin grisâtre et lisse, la pénombre demeurait. Un peu plus loin devant lui, il commença à distinguer une immense paroi, qui marquait la fin du Sentier des morts. Osfa pressa le pas vers la sortie, quand sur le côté, une multitude de spectres apparurent. Ils étaient deux fois plus nombreux que lors de l'apparition du

roi d'Aljendie. Impressionné, Osfa recula d'un pas. Deux silhouettes se trouvaient en avant des autres, non loin de lui. Leurs aspects se précisèrent. C'était un homme et une femme, dont les habits indiquaient leurs statuts royaux. Osfa était pétrifié.

- Te voici enfin, mon fils ! dit le roi Swentra.
- Swendal, mon enfant ! dit la reine Myonétis.

Des larmes coulèrent le long des joues d'Osfa. Des larmes qu'il retenait depuis trop longtemps. Sa vue se brouilla, il tituba, et posa un genou à terre, alors que des souvenirs lointains lui remontaient lentement à l'esprit. Il se voyait, jouant au jeu du galet, sur les murailles du palais de Mandilak. Il voyait le visage de sa mère lui souriant. Puis des flammes. L'instant suivant, il se trouvait sur les épaules de son père qui courait vers une rivière et ils riaient de bonheur. Et de nouveau les flammes surgissaient. L'image d'après, c'était l'hiver, et il venait de recevoir un cheval à bascule. Il se souvenait de tous les détails du jouet. Puis très vite, une vue panoramique du palais s'imposait, du haut des appartements royaux situés dans le donjon. Et le palais s'enflammait d'un coup. La scène suivante, il était avec sa mère au marché. C'était la première fois et il pleurait car les marchands lui faisaient peur. Puis il voyait les flammes l'encercler et se rapprocher de plus en plus. Puis tout devint noir. Maintenant, il se trouvait dans sa chambre, terrorisé. Sa mère avait un regard terrifié, malgré ses paroles qui se voulait rassurante. Encore les flammes. Il est dans la chambre de ses parents, contre sa mère, avec un étranger. Mais où est son père ? Cet inconnu leur dit que tout va bien se passer, qu'il va les sauver. Mais non, il leur veut du mal ! Fuyez ! L'enfant se retourne et voit des flammes s'abattre sur eux…

Osfa roula à terre sur le dos et gémit, accablé de détresse. Il pleura longuement.

Quand il en eut la force, il se releva.

- Vous m'avez tant manqué, dit-il les yeux mi-clos. Je n'ai vécu que pour vous venger. C'était ma manière de vous conserver vivants en moi. Beaucoup de gens sont morts, pour payer les souffrances que nous avons endurées. Beaucoup d'innocents, je le crains. Et je croyais, jusqu'à maintenant, avoir tué votre assassin.
- Qui as-tu tué, mon fils ? demanda Swentra l'air inquiet.
- J'ai tué le roi Gildam d'Aljendie.

Swentra hocha tristement la tête.

- Nous aurons donc, lui et moi, payé pour notre folie. Mais c'est plus mon aveuglement qui nous a menés à notre perte, que les actes de Gildam. Tout n'aurait pas aussi mal terminé, si je n'avais pas été abusé par le onzième élu d'Aljin. C'est lui qui m'a convaincu de continuer la guerre et de laisser les aljendiens venir jusqu'aux portes de Mandilak. C'est lui qui nous a tués, ta mère et moi, par ce sortilège de flamme. Et qui t'a mutilé, Swendal.
- Nadelom ? C'est Nadelom qui vous a tués ?

Swentra fronça les sourcils.

- Je ne connais personne du nom de Nadelom.
- Mais qui est-ce, père !

Ferrodin se retourna dans son sommeil, sur son épaule blessée, et se réveilla en grimaçant de douleur. Les souvenirs de la bataille lui revinrent à l'esprit. D'un rapide coup d'œil, il vit qu'il se trouvait dans la tour du quartier maître, allongé sur le lit de bois qu'il utilisait durant les batailles. Le prime capitaine s'empressa de s'habiller pour connaître au plus vite la situation. Son armure étant introuvable, il du se résoudre à enfiler une légère cotte de maille par-dessus son gilet. Ses bandages ne lui facilitèrent pas la tâche et il comprit qu'il n'aurait jamais pu mettre son

armure. Il poussa la porte après avoir fixé à sa taille son épée Ifrane.

Dans la salle principale de la tour, le capitaine Gart regardait vers les remparts par une fenêtre.

- Comment va votre épaule, prime capitaine ? demanda-t-il sans se retourner.
- Pas trop mal, dit Ferrodin en redressant son épaule douloureuse.

Il constata, avec surprise, le ciel bleu au dehors.

- Mais que s'est-il passé ? Il ne pleut pas ?
- Vous dormez depuis hier soir et il s'est passé tant d'événements incroyables ! Venez voir !

La gaité du jeune homme énerva Ferrodin mais il garda son sang froid. Ils sortirent de la tour du quartier maître et allèrent sur la corniche, face aux remparts. Le temps était agréable et contrastait avec les derniers jours de froid.

Toute la nuit, les flots se sont déversés dans la Faille, au travers des deux trous d'évacuation, précisa le jeune capitaine. Elle a été rapidement inondée. Comme vous l'aviez prévu, les claines ont été contraints de battre en retraite jusqu'à Drahagtorn. Les sortilèges de leurs sorciers ont cessé, ce qui a permis au beau temps de se mettre en place. Vous pouvez voir en contrebas que de forts courants d'eau, en provenance de la combe, circulent entre les bâtiments et continuent d'alimenter la Faille.

Ferrodin se pencha et constata que la forteresse Siltonen semblait comme traversée par un large fleuve.

- Pourquoi ne pas avoir rappelé les sorciers et fait tomber de nouveau la pluie directement depuis ici ? demanda Ferrodin.
- J'allais vous en parler, dit Gart en souriant. Regardez là-bas au loin, en direction de Vizaloras.

Ferrodin plissa les yeux, en se protégeant du soleil avec la main. Il vit de grandes bandes de nuages noirs à l'horizon qui ne ressemblaient pas à des nuages de pluie.

- La prime cité du Kratal est en flamme ! Nous avons reçu de nombreuses goules de nos éclaireurs, qui nous ont confirmé que la ville brûlait et que des mouvements de paniques avaient été constatés dans l'ensemble du royaume. Des rumeurs annonçaient aussi que Nadelom avait été assassiné dans sa tour, faisant de son meurtrier le nouveau souverain, selon la tradition claine.
- Nadelom serait mort ? dit Ferrodin incrédule. Et cela, au lendemain de leur premier assaut contre notre royaume, peu après la mort de notre roi ? Je n'arrive pas à y croire.
- Le plus étonnant est le message que nous avons reçu, peu avant votre réveil. Ce sont deux claines, à bord d'une barque, qui nous l'ont crié en venant aux pieds des remparts : « Le nouveau souverain des claines souhaite rencontrer le commandant de Siltonen, ce soir, au centre de la Faille, pour mettre fin à la guerre». Ce sont les paroles qui m'ont été rapportées.

Sur le coup, Ferrodin écarquilla les yeux. Il réfléchit longtemps avant de prendre sa décision.

- Faites leur parvenir que j'accepte et que cela se passera une heure avant la tombée de la nuit. Que le nouveau souverain des claines vienne accompagner s'il le veut mais à bord d'une seule barque.
- Vous ne ferez pas de même ? s'inquiéta Gart.
- Non, bien sûr que non. Nous, nous irons nombreux. Au cas où ce serait un piège.

Quelques heures avant la tombée de la nuit, plusieurs aljendiens s'attelèrent à la délicate tâche de faire descendre des barques. Cette manœuvre nécessitait beaucoup de précision, pour ne pas éventrer les embarcations sur les pieux qui hérissaient la muraille. Au loin, une barque

approchait du milieu de la Faille.

Plusieurs échelles de corde furent déroulées, jusqu'en bas des remparts. Des guerriers, des archers, des sorciers, et les deux capitaines Gart et Bersatz descendirent et prirent place dans une dizaine de barques. Ferrodin embarqua, seul, revêtu de l'armure de Polmer qui était plus corpulent que lui. Ils s'éloignèrent des remparts de Siltonen, d'où s'élevaient des gerbes d'embruns au-dessus des trous d'évacuation. Les embarcations étaient retenues par des cordes, coulissant dans des poulies situées au sommet des murs, que des soldats relâchaient au fur et à mesure. En cas de danger, ils les accrocheraient à de lourds boulets qui, projetés dans l'enceinte de la forteresse, feraient un puissant contrepoids et tireraient les barques à contre-courant.

La progression se faisait par saccade car les cordes, fixées au milieu des barques, se détendaient et se retendaient brusquement. Ils approchaient du lieu du rendez-vous. Les claines avaient solidement amarré leur barque de chaque côté de la Faille, à l'aide de longs cordages. Ferrodin distinguait maintenant les occupants : quatre hommes, portant de longues capes noires, encadrant un cinquième, assis sur une chaise. Leurs tenues de cérémonie confirmaient leurs statuts de sorciers claines de haut rang mais l'armure argentée et le casque que revêtaient leur souverain était insolite. Une impression étrange envahit le prime capitaine, comme un vague souvenir qui effleure l'esprit sans faire encore surface. Il se retourna et vit, sur chacune des barques, les sorciers prêts à utiliser leurs sorts et les archers leurs arcs.

Plusieurs longueurs le séparaient encore des claines. Ferrodin écarquilla soudainement les yeux. Il eut un espoir éphémère, qui laissa rapidement place à une colère sourde. Il venait enfin de reconnaître l'équipement du souverain des claines. Ce heaume aux ailes d'or et cette armure

d'argent portant les écussons d'Aljendie appartenaient jadis au défunt frère du roi Gildam, le duc Scordam. Ses mains se portèrent sur son fourreau mais il se ravisa. Face aux sorciers claines, il n'aurait qu'à peine le temps de brandir Ifrane. Ils ne pouvaient ignorer, non plus, qu'ils périraient immédiatement s'ils attaquaient. Il était plus sage d'attendre.

La barque de Ferrodin accosta celle des claines. Il observa successivement les quatre sorciers, qu'il dépassait tous d'une tête. Trois d'entre eux surveillaient les barques. Le quatrième, le plus petit, regardait Ferrodin, avec un sourire qui ne s'accordait pas avec son regard.

- Me voici, souverain des claines, dit Ferrodin d'une voix la plus claire possible. Je suis Ferrodin, prime capitaine d'Aljendie, commandant de la forteresse Siltonen.

L'homme se leva et retira lentement son heaume doré. De fins cheveux blonds tombèrent sur ses larges épaules. Le cœur de Ferrodin fit un bond.

- Me revoici, Ferrodin, déclara l'homme en arborant un sourire chaleureux. Tes yeux ne te trompent pas : je suis bien Scordam, duc d'Aljendie, et désormais souverain des claines.

Pendant quelques instants, Ferrodin resta muet et immobile. Il était partagé entre la joie et l'incrédulité. Mais il restait méfiant.

- Il y a seize ans, le Grand Conseil avait annoncé que tous les franchisseurs étaient morts et que la Quête avait échoué. Comment peux-tu être vivant ?
- Cette Quête n'a ressemblé en rien aux précédentes. La plupart des épreuves étaient mortelles et j'ai bien failli périr plusieurs fois. Mais au bout du compte, j'ai fini par rencontrer Aljin et il m'a renvoyé dans ce monde, pour délivrer un de ses derniers messages. Je l'annoncerai lors de mon retour à

Valipaine.

- Tout semble s'éclaircir, dit Ferrodin en ébauchant un sourire. Je me rappelle que le dernier des cristaux de la crypte à s'éteindre était le tien. Alzif en avait conclu que tu étais le dernier des franchisseurs à mourir mais personne n'a pensé que tu avais pu réussir. Tu es donc le onzième élu d'Aljin, dit lentement le prime capitaine, comme pour mieux se convaincre. Mais pourquoi n'arriver que maintenant, seize ans plus tard ?
- La malchance a voulu que je réapparaisse en plein territoire des claines. Ceux-ci m'ont capturé et amené devant leur souverain Nadelom. Il ne m'a pas tué mais m'a emprisonné pendant ces longues années, afin que je lui apprenne les sorts que m'avait inculqués Aljin. Grâce à la magie de mon gant, béni par Aljin, il a envahit le Kratal et entreprit de conquérir ensuite l'Aljendie. Mais il a abaissé sa vigilance ces derniers temps et j'ai pu le surprendre et le tuer. Si tu doutes encore de mon identité, pose-moi une question sur nous, que seul je puisse connaître.

Ferrodin réfléchit un instant.

- Avant que tu ne franchisses la Porte, on avait fêté mon anniversaire. Que m'as-tu offert ?
- Une selle de cheval, répondit aussitôt Scordam.
- Tu as levé un toast en quel honneur ?

Le duc rit de bon cœur.

- A Tarzael, ton cheval ! Je me souviens avoir dit, qu'avec une si belle selle, les juments ne pourraient plus lui résister !

Ferrodin n'hésita plus et ils se jetèrent dans les bras l'un l'autre, dans un fracas métallique.

- J'ai hâte de retourner à Valipaine et de revoir mon frère Gildam, dit Scordam en inspirant

profondément l'air du soir.

Le visage de Ferrodin s'assombrit.

- Malheureusement, ton frère a été assassiné, il y a trois jours de cela. Ainsi que la reine Evanis et leur fils Timmon.

Furieux, Scordam se retourna vers le petit sorcier et fit un geste de sa main gantée. Le sorcier bascula en arrière sous l'effet d'une force invisible. Il se remit debout péniblement.

- Notre souverain Nadelom n'a jamais souhaité cela, gémit-il. C'est l'œuvre de son fils adoptif Osfa. Nous n'étions pas au courant !
- Peut-être. Mais cela arrangeait bien vos plans, sorcier Arcam.

Très contrarié, le duc se retourna vers le prime capitaine.

- Est-ce que le meurtre de mon frère a été vengé ?
- Non. Osfa, son assassin, a réussi à s'enfuir par la Porte d'Aljin.

La colère de Scordam s'évanouit aussitôt et il sourit.

- Il succombera certainement dans l'univers éthéré car il ne peut en être autrement. Demain, je te rejoindrai à Siltonen avec une petite troupe et nous irons ensemble à Valipaine pour annoncer la fin de cette guerre.

7. Le Grand Conseil

- C’est Scordam, le frère du roi Gildam, dit Swentra.

La réponse de son père désempara Osfa.

- Mais c’est impossible !
- C’était un des seize franchisseurs à participer à la onzième Quête. Après être revenu de l’univers éthéré, il s’est présenté aux portes de Mandilak, en pleine guerre, camouflé dans une houppelande. Sans faire connaître son identité, il a demandé à me voir en tête-à-tête. Quand il s’est découvert, j’ai compris aussitôt qu’il était le onzième élu d’Aljin avant qu’il ne me le dise. Il m’a raconté les différentes épreuves qu’il avait endurées, jusqu’à sa rencontre avec Aljin. Cette Quête n’avait ressemblé à aucune autre car tous les autres franchisseurs étaient morts. La mission que lui avait confiée Aljin était d’unifier tous les peuples et de résoudre notre conflit avec les aljendiens. Il me conseilla de les laisser approcher de Mandilak et il m’assura qu’il se chargerait de mettre fin à la guerre en prenant contact avec son frère. Mais quand le roi Gildam fut aux portes de notre prime cité, Scordam ne fit rien, même quand les premiers incendies s’allumèrent. J’étais avec lui dans la salle du Jugement pour lui demander d’agir, alors que le palais prenait feu. Sans explication, il utilisa un puissant sortilège de feu contre moi et mes gardes, qui jaillit de son gant. Il nous tua d’un coup.
- Ensuite, il est venu dans nos appartements nous retrouver, toi et moi, dit la reine Myonétis. Jusqu’à maintenant, j’ignorais que tu avais survécu aussi longtemps. Ici, le temps est comme suspendu,

comme si les événements s'étaient déroulés hier. Et comme tu le vois, nous avons souhaité t'attendre avant de retrouver Aljin.

Osfa était écrasé par la peine. Mais les détails que lui avaient rapportés ces parents avaient réveillé en lui une nouvelle angoisse.

- Tu m'as dit que Scordam portait un gant ?
- Oui, c'était l'objet béni par Aljin. Je me souviens qu'il en a émané un étrange halo quand il s'en est servi.
- Nadelom porte aussi un tel gant. Scordam t'a-t-il donné des détails de sa Quête ?
- Oui. Il m'a parlé d'arbustes métalliques.
- Des arbustes qui réagissent à la lumière et qui envoient des pics de métal ?
- Oui, exactement. En as-tu rencontré ?
- Oui et Nadelom aussi.

Osfa frissonna, terrifié par ce qu'il pressentait.

- T'a-t-il décrit sa rencontre avec Aljin et son apparence ?
- Non.
- A-t-il rencontré des vers sanguinaires ?
- En effet. Mais, comment sais-tu cela, Swendal ?
- Les a-t-il brûlés avec une torche pour les décrocher de ses jambes ? dit Osfa le visage tendu. Est-il passé par-dessus un lit de lave en fabriquant une passerelle avec des écus ? A-t-il échappé à une harpie en se cachant sous l'eau ? T'a-t-il raconté comment il s'est libéré de toiles géantes ?
- Mais oui, il m'a bien raconté tout cela ! répondit Swentra, stupéfait.

Osfa tomba à genoux, la tête entre les mains, et pleura de rage.

- Tout cela, Nadelom me l'a aussi raconté, finit-il par dire. Scordam est Nadelom. Il se fait appeler ainsi

depuis qu'il vous a tués. Il m'a épargné et m'a donné un nouveau nom : Osfa. Il m'a emmené avec lui au Kratal, qui venait d'être envahi par les claines. Là, il a tué leur souverain et a prit sa place. Pendant toutes ces dernières années, j'ai vécu dans la cité de Vizaloras, au milieu des claines, en apprenant à haïr les aljendiens. Dans la Faille, il a fait reconstruire l'ancienne forteresse claine, Drahagtorn, pour se protéger et pour préparer l'invasion de l'Aljendie. Mais les aljendiens l'ont tenu en échec jusqu'à aujourd'hui, en bâtissant une forteresse de l'autre côté de la Faille : Siltonen. Finalement, il m'a utilisé pour que je tue son frère Gildam. Et maintenant, il va essayer de profiter de la confusion que j'ai créée pour envahir l'Aljendie et accomplir sa mission unificatrice.

- Je comprends ton immense détresse, mon fils. Tu as beaucoup souffert et tu as été aveuglé par ta haine et ton désir de vengeance. Mais qui peut te le reprocher ? Pas moi, ton père. Regarde-moi, je t'en prie.

Osfa releva sa tête.

- Ce n'est déjà plus cet Osfa que je vois devant moi. Tu vas redevenir Swendal, du nom que je t'ai donné à ta naissance. Tu vas renaître en retournant dans le monde des vivants. Notre peuple attend le retour de son roi. Mais auparavant, tu devras reconnaître tes crimes au prochain roi d'Aljendie. Si celui-ci t'accorde son pardon, tu pourras reprendre la couronne d'Alakie en jurant de lui faire allégeance pour faire régner la paix dans son royaume. Ceci est ma condition pour que tu me succèdes.
- Je respecterai tes paroles, père.
- Ta mère et moi te donnons notre bénédiction et nous t'attendons avant de retrouver Aljin et de partir vers

la Source. Maintenant, va aux secours de tes frères.

- Mon cœur est plus léger car je vous quitte avec la certitude de vous revoir.

Osfa se releva.

- Gloire à Swendal ! cria une voix dans la foule.
- Gloire à Swendal ! reprirent des centaines de voix.
- J'espère me montrer digne du nom que vous m'avez redonné, dit Osfa quand le silence revint.

Il s'éloigna et les silhouettes de ses parents s'atténuèrent, ainsi que la multitude de spectres derrière eux. Il approcha de la paroi où s'arrêtait le Sentier des morts. A peine effleura-t-il le mur de ses doigts qu'une porte s'ouvrit d'elle-même vers l'extérieur.

Par l'ouverture, il vit d'abord des rochers aux reflets rouges. Il passa furtivement la tête et entrevit au loin de nombreuses lumières blanches qui lui dévoilèrent l'immensité de la caverne s'étendant au-delà.

Osfa franchit le seuil et s'élança le long du mur vers l'ombre d'un renfoncement. Il ne bougea plus, guettant le moindre mouvement. Les flammes rouges des alcôves vacillaient au fond des niches, donnant de fausses impressions de mouvements alentours. Enfin, plusieurs silhouettes spectrales apparurent l'une après l'autre, à l'autre bout de la façade du Sentier des morts. Elles se regroupèrent et commencèrent à descendre vers le centre de la caverne. Ne voyant pas d'autres issues, Osfa les suivit à bonne distance en tenant Tranchepierre dans sa main.

Le chemin était bordé, de chaque côté, par d'énormes rochers qui empêchaient de voir au-delà. Tous les vingt pas environ, un flambeau était planté dans le sol. Osfa courait de zones d'ombres en zone d'ombres et se plaquait contre les parois pour éviter d'être vu. A un moment, il remarqua sa propre ombre se dessiner vaguement sur la roche et fit aussitôt volte-face en brandissant son épée. Il reconnut aussitôt le visage barbu d'un grand corps luminescent.

- Mazoa !
- Seigneur Osfa ! chuchota l'imposant arbalétrier. Heureusement que vous portiez votre épée car je ne vous avais pas reconnu sans vos vêtements.
- Oui, dit Osfa embarrassé, j'ai eu des soucis.
- Et Emousk ?
- Nous avons été séparés mais peut-être est-il encore en vie.

Osfa remarqua que Mazoa n'avait pas la même substance que les autres spectres. Son aspect était moins luisant et semblait presque réelle.

- Et toi, que t'est-il arrivé ?
- C'est assez incroyable. Ce que je sais, c'est que je ne suis pas tout à fait mort. En effet, quand j'ai été tué par les femmes-spectres, je ne suis pas mort comme ceux qui meurent dans notre monde et qui arrivent ici. Peut-être que je mourrai définitivement que lorsque cette Quête s'achèvera.

Le grand arbalétrier se frotta la barde en faisant la moue.

- Quand j'ai abandonné mon corps réel, j'ai essayé de vous suivre, en vain. J'ai finalement découvert derrière la statue géante un labyrinthe de galeries et de cavernes. J'y ai rencontré d'étranges créatures mais la plupart m'ignorait et aucune ne me parlait. J'ai continué à errer, jusqu'à ce que je découvre, dans cette immense caverne, un groupe de spectres d'allure aljendienne. Ils étaient paisibles et m'apprirent qu'ils venaient du Sentier des morts pour aller vers le sanctuaire d'Aljin. Derrière eux, une étrange créature, à la tête déformée et avec de longs bras flasques, les suivait. Je les ai accompagnés. A un carrefour, un des aljendiens reconnut un gigantesque pilier, qui s'élançait du centre de la caverne jusqu'en haut. Un sentier,

creusé à même la roche, s'enroulait tout autour jusqu'à son sommet. D'après ses explications, cela menait vers le sanctuaire. Une autre créature, qui en barrait l'accès, nous a dit que ce n'était plus le cas et nous ordonna de continuer. Longtemps après, nous sommes arrivés au fond de la caverne, devant une immense arche couverte d'inscriptions et de dessins étranges. De chaque côté se tenaient deux grands gardiens, aux visages inhumains et aux corps recouverts de cuirasses dorées, tenant dans chaque main des épées à triples lames. Ils nous firent signe d'avancer, pour entrer dans le sanctuaire d'Aljin. L'un des gardiens me renifla et m'interdit d'entrer. Il me dit que seuls les morts pouvaient passer et que mon tour viendra quand cette Quête prendra fin. Il a rajouté en ricanant que cela sera bientôt le cas. Il s'est aussi vanté d'avoir tué un franchisseur, lors de la Quête précédente. Je lui ai dit que Nadelom avait bien réussi à passer vivant. Il m'a répondu que lors de la Quête précédente, le dernier franchisseur survivant avait pu rencontrer Aljin mais que cette fois-ci tous les franchisseurs mourraient car Nadelom était l'ultime élu d'Aljin. Il a ajouté que tout serait bientôt unifié. Je n'ai pas compris ce qu'il voulait dire.

- Peu importe, continue.
- Là-dessus, il m'a laissé libre de partir. Je suis revenu sur mes pas, tout en croisant d'autres morts de chaque peuple qui allaient vers cette arche. J'ai voulu aller vers l'étrange pilier mais la créature m'en a empêché. Alors je suis remonté jusqu'au Sentier des morts et je vous ai attendu.
- Tu as bien fait, Mazoa. Et je crois comprendre en partie ce que tu viens de me dire.
- Vraiment ? dit l'imposant arbalétrier.

- Oui. Ce gigantesque pilier, torsadé d'un sentier, est le passage que les franchisseurs empruntaient dans les autres Quêtes, pour accéder au sanctuaire d'Aljin. Nadelom ne l'a pas utilisé. Les morts prenaient aussi ce même chemin pour retrouver Aljin, comme tu l'as entendu. Mais désormais, ces créatures les détournent pour les diriger vers une arche qui ouvre sur le sanctuaire. Cette douzième Quête serait donc un leurre, comme Nadelom l'avait deviné. Mais pourquoi ne pas utiliser l'ancien chemin qui menait vers le sanctuaire d'Aljin ? Pourquoi diriger les morts vers cette arche et placer des gardiens ?

Osfa réfléchit.

- Penses-tu qu'il soit possible d'affronter ces gardiens et de passer en force ?
- Je pense que ces adversaires sont trop puissants pour vous. Et je crains que vous ne puissiez franchir l'arche car vous n'êtes pas mort.
- Peut-on atteindre le pilier central, sans être vu par les créatures ?
- Oui, c'est possible. Si vous parvenez à escalader ces grands rochers sur votre gauche et que vous continuez vers le centre de la caverne, vous devriez l'atteindre sans vous faire voir. Par contre, comme il est éclairé de sa base au sommet, vous risquez de vous faire repérer en montant. Il faudra alors courir le plus vite possible.
- Merci Mazoa. Je vais monter en haut du pilier.
- Je vais me poster près de la créature, pour détourner son attention si nécessaire.

La forme spectrale de Mazoa s'éloigna lentement. Osfa commença à escalader les rochers, sur lesquels il trouva facilement des prises. Quand il fut au sommet, un autre groupe de spectres arriva en provenance du Sentier des

morts, sans l’apercevoir. Vu leurs corpulences, il reconnut aussitôt cinq troglims. Une créature devait les attendre plus loin.

De là où il était, le prince avait désormais une vue étendue sur la caverne. Derrière lui, la façade du Sentier des morts était rougeoyante. De là, partait le long chemin, qu’il devinait grâce à l'éclairage des flambeaux qui le jalonnaient. Au bout de la caverne, il aperçut la partie haute de l'arche, constituée d'impressionnantes colonnes entrecroisées. A mi-chemin, vers le centre de la caverne, il aperçut comme un ruban de lumière qui descendait du plafond jusqu'en bas en tournant sur lui-même : c'est là que se trouvait le pilier en colimaçon.

Dans l'obscurité presque totale, Osfa progressa en passant d'un rocher à l’autre. Glissant, sautant, s'agrippant sur les parois rocheuses, il approchait peu à peu du but.

Au détour d'un rocher, Osfa s'arrêta. L'étrange édifice en forme de spirale s'élançait presque à la verticale au-dessus de lui. Il distinguait mieux à présent son architecture. Ce qu'il avait pris pour un ruban lumineux était un liquide phosphorescent. Il s’écoulait le long d’un chemin, creusé en torsade autour du gigantesque pilier, jusque dans un petit bassin qui entourait la base de la structure. Le liquide éclairait faiblement l'ensemble. Osfa observa en contrebas et ne vit qu'une seule voie qui menait vers le pilier. Il entreprit de descendre.

Osfa atteignit le sol sans un bruit. La lumière diffusée par le bassin risquant de trahir sa présence, il avança lentement, plaqué contre la paroi, jusqu'à ce qu'il puisse voir en direction de l'entrée. Il vit de dos la créature que lui avait décrite Mazoa. Sa tête était difforme, bosselée, et plusieurs de ses bras flasques, comme des tentacules, pendaient jusqu'au sol. Quelques pas derrière elle, la rampe du pilier débutait à l'extérieur du bassin. Le chemin tournait environ trois fois autour du pilier avant de

surplomber les rochers. Osfa comprit qu'au-delà, il serait visible de toute la caverne et donc vite repérable. Mais déjà, il devait réussir à atteindre la corniche du pilier sans se faire voir. Il avança silencieusement à couvert, le long du bassin. Il ignora la sueur qui suintait sur son front et qui le démangeait. Il passa à quelques pas derrière la créature et s'engagea à reculons sur la rampe.

La créature tourna brusquement la tête sur le côté et le prince s'immobilisa : des voix retentirent. Osfa se retourna et, sur la pointe des pieds, s'engagea sur le chemin autour du pilier, juste avant qu'un groupe de spectres n'apparaisse. Une discussion commença entre les membres du groupe et la créature. Celle-ci leur répondait d'une voix gutturale, assez proche de celle des scargonites.

Osfa n'entendait pas ce qu'ils disaient mais le ton montait. Il entendit alors quelqu'un courir vers la rampe. Il vit un spectre apparaître auprès de lui et croiser son regard, avant d'être violemment projeté en arrière. Des chuintements et des grognements se mêlèrent aux cris de terreur et de douleur du spectre, avant que ceux-ci ne cessent. Osfa se pencha prudemment et vit la créature retourner lourdement vers le groupe, en rampant sur le sol. A l'intérieur de son dos flasque et translucide, le prince distingua des fluctuations et entrevit distinctement une main et un visage déformé. Le monstre vociféra des menaces et aussitôt le groupe de spectres s'éloigna, suivi par une autre créature.

Osfa retrouva son calme en respirant profondément, tout en regardant le liquide phosphorescent qui s'écoulait le long du pilier. Il observa de nouveau : la créature ne regardait pas dans sa direction. Il fit lentement le tour du pilier par l'étroit sentier. Avec mille précautions, il en fit un deuxième, puis un troisième. En bas, la créature ne l'avait toujours pas repéré. Désormais, il se trouvait à la hauteur des rochers avoisinants. Au-delà, d'autres créatures

pourraient le voir de loin.

Prenant une longue inspiration, le prince s'élança. Tout en gardant une main contre le pilier, il courut en tournant autour. Un hurlement retentit au loin, suivi peu après par d'autres. Osfa fut bientôt pris d'un violent tournis et commença à avoir la nausée. Il se laissa tomber sur le bord de la corniche, en s'accrochant fermement. Autour de lui, la caverne tournoyait, sans qu'il puisse fixer son regard. Il se maudit de n'avoir pas prévu cela. Finalement, il se pencha et observa vers le pied du pilier. Il distingua d'abord le bassin, puis une silhouette pâle qui grimpait en prenant appui sur l'édifice à l'aide de ses longs tentacules. La créature n'empruntait pas le sentier mais se déplaçait à la verticale. Osfa reprit sa progression moins vite, en se tournant constamment vers l'intérieur du pilier, pour éviter d'avoir le tournis.

Il regarda brièvement de côté et vit l'arche loin en contrebas. Il entendit aussi des bruits de succions en contrebas. Il continua de monter par delà le plafond de l'immense caverne. Il déboucha dans un nouvel endroit où le sentier se terminait. Au sommet du pilier se trouvait un gigantesque calandier, dont les branches et le feuillage remplissaient toute la voûte. De la sève suintait par de profondes entailles et coulait vers le sentier. Les livres sur les anciennes Quêtes évoquaient ce lieu, comme étant l'épreuve ultime avant d'atteindre le sanctuaire. Sans rien préciser de plus.

A cause des feuilles phosphorescentes du calandier, la salle baignait dans une étrange luminosité, semblable à celle de la crypte d'Aljin. Elle était circulaire et plusieurs statues étaient érigées tout autour. Près du pilier, Osfa reconnut aussitôt l'arche, qui était souvent représentée sur les murs des temples d'Aljin. C'était celle que franchissaient les morts, pour pénétrer dans le sanctuaire. Elle était encadrée de colonnes enchevêtrées et son centre

luisait comme un miroir métallique. Le prince s'approcha et tenta de la franchir mais sa main se heurta contre la surface. Il frappa du poing, puis tenta vainement de la transpercer à l'aide de son épée.

Les gargouillements provenant du chemin s'intensifièrent.

Osfa inspecta rapidement les statues, les unes après les autres, qui représentaient les différents élus d'Aljin dans une posture étrange, avec une ou deux mains tendues devant eux. Elles étaient finement sculptées dans un matériau noir et surélevées par des socles en marbre. Devant lui défilèrent les dix premiers élus : Etjal, Olevarn, Yolos, Fidern, Delgadan, Osmin, Nitaïe, Icoldrem, Turdiac et Mildoërn. Et là où le onzième élu d'Aljin aurait dû figurer, il n'y avait qu'un socle. Osfa grimpa dessus mais rien ne se passa. Un peu plus loin, sur un autre emplacement se tenait une grande pierre noire, de la forme d'un menhir.

De longs tentacules luminescents apparurent du sentier, à la base du pilier, et la tête difforme de la créature fantomatique surgit, fendue d'un sourire ignoble. Osfa se dirigea rapidement vers l'arche. Il tenta à nouveau de la traverser mais la surface métallique ne bougea pas.

- Franchisseur, dit la voix gutturale du monstre, seuls les spectres peuvent franchir cette arche ! Tu ne peux donc pas m'échapper, dit la créature, en agitant ses tentacules autour d'elle. Et tu vas me permettre d'évoluer !

Plusieurs tentacules spectraux fusèrent vers le prince. Il en évita une, qui claqua derrière lui mais une autre lui traversa le bras. Osfa ressentit un léger picotement, comme lorsque l'ombre l'avait touché après son arrivée dans l'univers éthéré. Et ce qu'il craignait se produisit : des volutes se formèrent sur le sol. Un tourbillon s'éleva rapidement jusqu'à dissimuler entièrement la créature.

Osfa se boucha les oreilles à cause du sifflement du vent.

Provenant du sentier, le spectre de Mazoa surgit dans la salle. Il regarda successivement le prince, puis la tornade auprès de lui. Les rafales commençaient à se dissiper au niveau du sol, et des énormes jambes couvertes de cuirasses dorées apparurent. Comprenant que la créature se mutait en gardien, Mazoa se jeta dans le tourbillon où il fut aspiré entièrement. Les vents s'arrêtèrent, laissant apparaître un monstre, doté d'un puissant corps recouvert d'une armure dorée tenant dans chaque bras de longues épées à triples lames. Il était semblable à la description du puissant gardien de l'arche mais avec une différence importante : il n'avait pas de tête. Mazoa avait réussi à faire échouer sa transformation.

Pendant que le gardien donnait de larges coups d'épée à l'aveugle, le prince inspecta de nouveau rapidement les statues, en commençant par celle représentant le prime élu Etjal. Du coin de l'œil, il restait sur ses gardes.

Il s'approchait de la sombre pierre oblongue qui ornait le douzième socle. Au même instant, il entendit un grand fracas métallique dans la salle. Le gardien s'était effondré sur le sol, avec ses propres épées plantées dans son corps. Puis il tomba en cendre, laissant réapparaître à sa place l'horrible créature spectrale. Elle était allongée sur le sol et Osfa aperçut à la surface de son dos des excroissances se mouvoir, comme des mains et des pieds poussant une membrane.

- Pauvre idiot, dit la voix sourde.

Osfa se tourna de nouveau vers le menhir et le toucha des deux mains pour chercher un mécanisme. Ses doigts s'enfoncèrent sous la surface. Un frisson d'horreur saisit Osfa quand ses bras furent aspirés vers l'intérieur de la pierre. Il résista mais inexorablement tout son corps fut engloutit.

La créature flasque se releva et ses tentacules volèrent

autour d'elle. Elle pivota sur elle-même en recherchant sa proie. Avec agilité, elle fit le tour de la salle, fouilla dans tous les recoins et s'éleva dans l'arbre en s'agrippant aux branches. Puis son regard se porta sur la base du pilier, vers l'entrée du chemin.

- Tu n'iras pas bien loin, franchisseur ! grogna-t-elle en s'engouffrant vers la sortie.

Sur le douzième socle, la pierre anthracite commença à se modifier et à prendre une forme humaine, avec deux mains tendues vers l'avant.

Ferrodin avaient rédigé plusieurs lettres identiques résumant les derniers événements, pour que des messagers, hommes ou animaux, les transmettent au plus vite dans toute l'Aljendie.

Les sorciers avaient cessé, durant la nuit, de faire tomber la pluie depuis la combe, en amont de Siltonen. Ils étaient tous revenus à la forteresse. Tôt le matin, Scordam et une trentaine de claines étaient arrivés à pied par la Faille qui s'était peu à peu vidée. Aucun autre claine n'avait été autorisé à sortir de Drahagtorn. A l'aide d'une échelle de corde, ils étaient entrés dans la forteresse par l'un des deux tunnels d'évacuation encore accessibles. Des chevaux leur furent fournis et ils partirent en direction de Valipaine, accompagnés d'une cinquantaine d'aljendiens. Le duc et le prime capitaine chevauchaient à leur tête.

- Quels ordres as-tu laissés aux claines ? dit Ferrodin, en tapotant le cou de Tarzael qui s'agitait.
- J'ai donné l'ordre aux commandants claines de préparer l'évacuation du royaume du Kratal et le retour dans leur territoire. J'ai bien précisé de tout laisser intact, ajouta Scordam. Je les ai aussi chargés de détruire complètement la forteresse Drahagtorn.
- C'est une très bonne chose, en effet. De notre côté, je ne pense pas que nous détruirons Siltonen

avant longtemps.

- Mais il va bien falloir circuler librement entre les deux royaumes ?
- Oui, j'y ai songé, dit Ferrodin. Les kratalais ont été disséminés dans toute l'Aljendie et l'Alakie et auront beaucoup de biens à ramener avec eux. J'ai donc décidé de construire deux grandes rampes dans la Faille, jusqu'aux bords des trous d'évacuation, pour leur permettre de revenir dans les meilleures conditions.

Derrière eux, les Molaires se détachaient sur le fond d'un ciel azur. La température demeurait fraîche.

- Peut-on vraiment faire confiance aux claines ? dit Ferrodin en baissant d'un ton sa voix. Cela fait des siècles que nous les combattons et jamais nous n'avons pu traiter avec eux.
- Ils ont un dévouement absolu envers leur souverain et les sorciers qui l'entourent. Tant qu'ils seront à mes côtés, nous n'avons rien à craindre. Les claines qui me suivent sont prêts à mourir pour moi. Malgré tout, il va falloir trouver un consensus avec le Grand Conseil, au sujet de nos relations avec les claines. C'est une des choses que j'ai à régler à Valipaine et qui confortera cette paix encore fragile. Et qui assurera aussi mon statut de souverain, ajouta Scordam dans un sourire forcé.
- Tu ne comptes pas rester le souverain des claines longtemps ?
- Bien sûr que non ! En général, il meurt assassiné. J'ai promis aux quatre sorciers claines, que tu as vus, que je choisirai mon successeur parmi eux. Mais seulement après que leur peuple aura quitté le Kratal. Depuis, ils se surveillent les uns les autres, et m'obéissent au doigt et à l'œil. Seuls deux d'entre eux sont derrière nous.

Le prime capitaine jeta un coup d'œil vers les deux cavaliers, revêtus de capes noires, qui chevauchaient non loin de là. Soudainement, son cheval se cabra et Ferrodin se rattrapa de justesse aux rênes.

- Holà Tarzael ! Calme-toi !
- Il est possible que mon gant béni par Aljin lui fasse peur, dit Scordam.

Il approcha doucement sa main et le cheval fit aussitôt une brusque embardée.

- Passe de l'autre côté ! Ma main droite sera ainsi plus éloignée de lui.

Ferrodin força Tarzael à faire le tour du cheval du duc d'Aljendie. Après quelques mouvements de tête, il se calma, les oreilles toujours orientées vers l'arrière.

Ils chevauchaient à présent dans la forêt.

- J'aimerais que tu me parles de ta rencontre avec Aljin, dit Ferrodin. T'a-t-il expliqué pourquoi les autres franchisseurs étaient morts ?
- Je préfère en parler devant le Grand Conseil.
- Je comprends. Comme je suis membre du Grand Conseil, je patienterai d'ici là. Te souviens-tu de l'auberge « Au piment rouge » ?
- Bien sur ! Comment oublier ses serveuses qui dansaient sur les tables, quand ton pourboire était généreux !
- Eh bien, figures-toi qu'il y a désormais des aquistissiennes !
- Vraiment ! Et les as-tu vues danser ?
- Ben non. Il faut tripler le pourboire pour cela !

Ils éclatèrent de rire.

- La solde dans l'armée est toujours aussi faible ! dit Scordam. Eh bien, c'est promis ! Je t'offrirais la danse d'une aquistissienne, quand on y retournera !

Ils continuèrent à parler du passé, suivi par deux longues files de cavaliers silencieux, surveillant les

environs et se toisant entre eux.

Ils firent une halte au milieu de la nuit, à proximité de l'auberge des Joncs. Les hommes se séparèrent en deux groupes distincts : d'un côté les claines, de l'autre les aljendiens. Et tous les sujets abordés chez les uns portaient sur les autres.

Peu avant l'aube, ils repartirent et sortirent de la forêt. Valipaine se dessinait à l'horizon. Les habitants des villages qu'ils traversèrent n'étaient pas surpris de les rencontrer car des messagers les avaient prévenus. Ils saluèrent avec joie le retour du duc Scordam au côté de Ferrodin mais restèrent silencieux et inquiets devant ceux qui les suivaient. Car leurs pires ennemis n'étaient pas entravés et les regardaient d'un air fier et méprisant.

Tout se passa sans heurt jusqu'à Valipaine. Les lourdes portes situées à l'ouest s'ouvrirent devant le prime capitaine Ferrodin et le duc Scordam qui avait retiré son heaume pour être reconnu. De nombreux habitants, de la cité et de ses environs, étaient venus les acclamer sur les remparts et dans les rues. Certains leur envoyaient des fleurs. Le duc en attrapa une au vol et la fixa sur son ceinturon. Les clameurs les accompagnèrent tout au long du chemin qui les menait au palais. Quelques insultes fusaient à l'encontre des claines, pour qu'on les enchaîne ou qu'on les torture. Mais elles étaient vite noyées par la liesse de la foule accueillant le onzième élu d'Aljin.

Ils arrivèrent devant l'immense palais au seize tours de Valipaine. Scordam et Ferrodin, ainsi que les deux sorciers claines, y pénétrèrent à cheval. Les autres cavaliers s'orientèrent vers la garnison. Alzif, Lys et quelques personnalités du royaume les attendaient près des premières marches. Le duc descendit de son cheval et s'avança vers le prime sorcier. Celui-ci s'était paré d'une robe brune, ourlée de sigles complexes, et de sa barrette.

- Je suis heureux de te revoir, Scordam, dit Alzif de sa

voix grave. Nous avons appris hier la nouvelle par un faucon mais j'avais besoin de mes yeux pour le croire. Tu te souviens, je suppose de ta nièce Lys ? dit-il en se retournant.

Lys était vêtue d'une magnifique robe pourpre, et ses longs cheveux blonds couraient librement sur ses épaules. Elle sourit timidement en s'inclinant.

- La dernière fois que je t'ai vue, Lys, tu étais haute comme cela, dit le duc en indiquant son ceinturon. Te voilà devenue une bien jolie jeune femme !

Mais le duc se rembrunit aussitôt.

- J'ai appris la tragédie qui a frappé notre famille. Je ferai tout ce qui sera en mon pouvoir pour retrouver les coupables qui n'ont pas encore été punis. Et j'espère que ton frère Ectal reviendra sain et sauf.
- L'espoir demeure, en effet, dit Alzif. Son cristal est toujours lumineux, ainsi que celui de Jaïn.

Scordam s'éloigna vers les autres aljendiens, dont certains étaient membres du Grand Conseil, et échangea quelques mots avec chacun d'entre eux. Ferrodin s'approcha d'Alzif et le salua.

- Heureux de te revoir, vieux sorcier ! Il s'en est fallu de peu pour que tu finisses seul ta réserve d'élixir ! dit Ferrodin en forçant son accent du Nord.

Alzif sourit dans sa longue barbe mais son visage resta fermé.

- Il s'est passé des événements graves, ici ? s'inquiéta Ferrodin.
- Non, heureusement. Mais j'appréhende le Grand Conseil. Qui sont ces deux claines ?
- Ce sont deux des quatre grands sorciers claines, répondit Ferrodin. Ils assurent la protection du duc. Ils s'appellent Orjanif et Arcam.
- Même s'ils n'assistent pas au Grand Conseil, je souhaite qu'ils puissent y être convoqués, si besoin.

- Dans ce cas, ils attendront à l'extérieur de la salle, dans la galerie des élus d'Aljin.

Alzif s'approcha de Ferrodin et renifla.

- Eh bien ! Que se passe-t-il ? dit le capitaine en haussant un de ses sourcils roux.
- Rien de grave. Tu as juste besoin d'un bon bain car tu empestes !
- Oui mais je ne vais pas avoir le temps de me laver avant le Grand Conseil.
- Tu as de la chance ! Comme votre arrivée était annoncée, nous vous avons préparé un bain chaud qui vous attend dans vos appartements. Le Grand Conseil attendra.
- Excellent ! dit Ferrodin en s'éloignant.

Alzif le salua d'un geste ample, en souriant, puis se tourna vers Lys.

- Te souvenais-tu de ton oncle ?
- Très vaguement, répondit-elle. Enfant, il me paraissait immense et me faisait beaucoup rire. Mais je suis heureuse de le revoir, même si mes souvenirs sont vagues.

Sa voix trembla et ses yeux s'emplirent de larmes.

- Je comprends ton émotion, Lys. A moi aussi il me rappelle ton père, tellement il lui ressemble.

Quelqu'un avait frappé à sa porte pour le prévenir que le Grand Conseil allait commencer. Ferrodin s'était habillé rapidement, heureux de trouver des sous-vêtements propres sur son lit. Descendu de sa tour, il remontait d'un pas décidé la galerie des élus d'Aljin. Les deux sorciers claines étaient encadrés par une vingtaine de gardes du palais. L'un d'entre eux lui ouvrit l'épaisse porte de chêne de la salle du conseil.

Les conseillers siégeaient autour d'une large table rectangulaire et discutaient entre eux. D'immenses

tapisseries étaient suspendues sur les murs de la salle, décrivant des moments importants de l'histoire des royaumes. Les dix élus d'Aljin et les plus illustres rois y étaient souvent représentés.

Sur le large siège qui trônait au bout de la table, se trouvait Desmorne, le régisseur de Valipaine. Il avait été nommé intendant de l'Aljendie, depuis de la mort du roi Gildam. A sa droite se trouvait Alzif et à sa gauche Scordam, revêtue de sa tenue beige de Duc, frappée du sceau royal. Ceci rappelait à Ferrodin de lointains souvenirs. Le prime capitaine connaissait peu les autres conseillers, qui provenaient des régions du royaume, sauf Sferta qui, comme lui, était originaire de la région d'Arquinoé. Il le salua et se dirigea vers sa place, au côté d'Alzif. Quand il s'assit, les discussions cessèrent et Desmorne prit la parole.

- Il n'est pas nécessaire de vous rappeler les événements exceptionnels qui viennent de se produire et qui nous ont poussés à nous réunir aussi vite. En effet, nous devons déterminer si le duc Scordam est légitime pour devenir notre roi.

Des voix s'élevèrent dans l'assemblée, suite aux dernières paroles du régisseur.

- Je comprends que parler de légitimité puisse vous étonner. Je laisse la parole à Alzif qui va vous éclairer sur ce point.
- Merci Desmorne, dit le prime sorcier.

Son regard se porta sur le duc Scordam.

- J'ai ressenti, dès ton arrivée, la puissance de la magie qui émane de toi. Je crois que tu es le onzième élu d'Aljin que nous attendons depuis longtemps. Mais ce qui me trouble, c'est la nature même de ta magie. Elle ne ressemble pas à celle que nous connaissons d'Aljin.

De nouveau, un brouhaha s'éleva autour de la table.

- Alzif, tes paroles ne me surprennent pas, répondit Scordam quand le silence revint. Car Aljin a fondamentalement changé, ainsi que l'univers éthéré. Les sorts qu'il m'a enseignés sont très différents de ceux qu'il avait transmis aux précédents élus.
- Pourquoi les sorciers qui t'accompagnent me font-ils cette même impression ?
- Parce que Nadelom a utilisé un des sorts que m'a enseigné Aljin, qui permet d'ouvrir brièvement une Porte. Ces sorciers claines ont eu accès à l'univers éthéré et ont été imprégnés par cette nouvelle magie.
- Depuis quand Nadelom pouvait-il faire cela ?
- Seulement depuis l'ouverture de la douzième Porte d'Aljin. Nadelom ne m'a pas tué, parce qu'il désirait apprendre tous mes sorts et parce que je les lui enseignais peu à peu. Mais, n'ayant jamais été dans l'univers éthéré, il maîtrisait mal le pouvoir de mon gant. Or, celui-ci s'est accru lors de l'ouverture de la Porte d'Aljin, et Nadelom a pu enfin ouvrir des Portes vers l'univers éthéré.
- En effet, les objets bénis d'Aljin ont leur puissance qui s'accentue lors de l'ouverture de la Porte, confirma Alzif. Voilà pourquoi le pouvoir des sorciers claines a subitement augmenté ces derniers jours. Es-tu capable d'ouvrir des Portes ? Cela pourrait nous aider à porter secours aux franchisseurs.
- Je ne pense pas pouvoir ouvrir de Porte suffisamment grande. Combien de franchisseurs sont encore vivants ?
- Au moins quatre, d'après les cristaux de la crypte: Ectal, Jaïn, Doucane et Colinar. Par contre, nous ne savons rien des trois alakiens, dont faisait partie l'assassin Osfa car ils n'ont pas effectué le rituel du

cristal.

- Je crains qu'il y ait peu d'espoir de les revoir vivants. Aljin m'a déclaré que j'étais l'ultime élu et qu'il n'y aurait pas d'autres Quêtes. Il est néanmoins possible que cette dernière Quête ait été déclenchée par Aljin, parce que je n'avais pas achevé ma mission. Je regrette sincèrement d'avoir été prisonnier des claines et de n'avoir pu éviter tous ces massacres.
- Tu n'es pas responsable, Scordam. Sais-tu que nous avions fait un prisonnier, parmi les meurtriers de ton frère ?
- Oui. Ferrodin m'en a parlé en chemin. Il se nomme Torjamis, je crois. Où est-il ?
- Au fond d'un cachot. Il m'a parlé hier soir et m'a révélé un nom.

Les conseillers se regardèrent entre eux, visiblement surpris.

- Quel nom ? demanda Scordam.
- Celui du sorcier claine qui les accompagnait cette nuit-là : Arcam.

Le visage de Scordam s'empourpra sous l'effet de la colère.

- Faîtes-le venir ici, immédiatement !

Un garde ouvrit la porte et, peu de temps après, le petit sorcier entra. Il resta debout à l'extrémité de la table. Scordam lui adressa vivement la parole.

- Vous m'aviez dit qu'Osfa et ses guerriers avaient agi par eux-mêmes, sans l'accord de votre souverain. Mais on vient de m'apprendre que vous avez participé au massacre des membres de ma famille. Vous m'avez menti ! Vous serez exécuté par des archers dès demain matin.
- Mon souverain ! implora Arcam à genoux. Oui, j'ai menti car je me doutais que vous ne me

pardonneriez pas cela. Mais j'ai agi sur les ordres de Nadelom et je n'ai tué personne ! Je n'avais pas le choix !

- Peu m'importe !
- Je peux vous fournir une information en échange de ma liberté !

Scordam marqua une pause.

- Je vous écoute, Arcam.
- C'est le nom de celui qui nous a donné les plans de Valipaine.
- Parlez !
- Seulement si vous me donnez la vie sauve.
- Parlez et je déciderai ensuite ! Vous n'avez pas le choix, comme vous dites.
- C'est le régisseur de cette cité.

Stupeur autour de la table. Tous les regards se braquèrent sur Desmorne, qui s'enfonça dans son fauteuil.

- Il ment ! Ne l'écoutez pas ! cria Desmorne. Il dit cela pour sauver sa vie et nous diviser !
- As-tu des preuves, sorcier Arcam ? demanda Alzif.
- Oui.

Le petit sorcier fouilla dans sa robe et en sortit un bout de papier froissé.

- Voici la lettre qui accompagnait les plans du palais et des souterrains.

Scordam regarda le parchemin.

- Mais il n'y a pas de nom dessus ?
- Non, en effet, dit Alzif après l'avoir parcouru. Mais il est facile de reconnaître ton écriture, Desmorne.

Le régisseur serra sa mâchoire.

- C'est vrai, je vous ai tous trahis, dit-il d'un air mauvais. Je voulais devenir roi. Si je facilitais son invasion de l'Aljendie, Nadelom me promettait de régner sur l'Alakie. Il fallait que je me débarrasse de Gildam et d'Osfa, qui revendiquait la couronne

alakienne. J'allais toucher au but, si toi, Scordam, tu n'étais pas revenu.

- Tu es un lâche, Desmorne, dit Scordam. Le contact du pouvoir t'aura corrompu. Tu seras exécuté dès demain matin. Qu'on l'emmène au cachot !

Deux gardes voulurent prendre le régisseur par les épaules mais celui-ci leva une main.

- Ce n'est pas nécessaire. Je vous suivrai sans résister.

Scordam hocha la tête en direction des gardes. Ils l'escortèrent hors de la salle du conseil.

Tous les conseillers étaient perdus dans leurs réflexions.

- Vous êtes libre, Arcam, dit le duc. Je comprends que vous ayez obéi à votre souverain. Vous n'êtes qu'en partie responsable de ce qui s'est passé. Mais à l'avenir, un seul écart de votre part et je me chargerai personnellement de vous. Sortez !
- Merci, mon souverain. Je vous serai toujours dévoué.

Le petit sorcier se courba plusieurs fois avant de sortir.

- Je pense que plus personne, ici, ne met en doute la légitimité de Scordam ? demanda Alzif.

La plupart des conseillers secouèrent la tête.

- Scordam, tu es déjà élu d'Aljin et souverain des claines. Désormais, tu seras roi d'Aljendie, d'Alakie et du Kratal, puisque les autres rois sont morts. Demain, tu seras officiellement proclamé roi des trois royaumes devant les habitants de Valipaine, comme le veut la tradition. Mais auparavant, je dois te remettre ceci.

Il prit sous la table un long objet, enroulé plusieurs fois dans des tissus. Il les retira délicatement et une magnifique épée apparut.

- Voici Carillon, l'épée des rois d'Aljendie ! Elle ne peut être maniée que par le roi ou par les membres

de sa famille. Donc, en tant que frère de Gildam, tu peux la prendre sans qu'elle soit de nouveau enchantée par les gardiens de la montagne du Sang.

Alzif et Scordam se regardèrent dans les yeux. Le nouveau roi sourit.

- Merci Alzif de l'avoir conservée précieusement. Et si certains d'entre vous avaient encore des doutes …

Il prit l'épée et la brandit au-dessus de lui.

- … Qu'ils n'en aient plus !
- Longue vie à Scordam notre roi ! dit Alzif, d'une voix forte.
- Longue vie à Scordam notre roi ! répétèrent les conseillers.

Il reposa Carillon sur la table.

- Nous devons aussi régler le problème du peuple claine, dit Alzif. Que comptes-tu faire, en tant que souverain des claines ?
- Actuellement, ils retournent dans leur territoire pour restituer le royaume du Kratal aux kratalais. Bien sûr, je souhaite qu'une paix durable s'installe entre nos peuples. Pour cela, je compte leur autoriser à commercer avec nous librement, dans tout le Kratal. Des soldats claines et kratalais devront maintenir l'ordre.

Des protestations s'élevèrent autour de la table. Le nouveau roi leva la main pour demander le silence.

- C'est le prix à payer pour que nous vivions les uns à côté des autres, sans nous battre. J'ai aussi un autre souhait : je veux modifier à l'avenir la composition du Grand Conseil. Je veux qu'on y intègre des membres de tous les peuples connus, pour que tous soient représentés ici. Je sais que c'était la volonté de mon frère mais c'est aussi la volonté d'Aljin : que nos peuples se rapprochent et vivent en paix !
- Je suis d'accord, dit Alzif. Mais il faut d'abord que

nos relations se stabilisent avec les claines. Quelle est exactement la mission que t'a confiée Aljin ?

- Rassembler les peuples dans la paix est une partie de cette mission. L'autre partie, j'en parlerai demain, lors de mon couronnement. Je souhaite l'annoncer devant tout le monde.
- Comme tu le voudras, Scordam. Allons dîner ! Tu nous raconteras plus en détail les épreuves que tu as surmontées dans l'univers éthéré, ainsi que ta captivité chez les claines et ton évasion. Et nous te raconterons ce qu'il s'est passé depuis ses longues années car beaucoup de choses ont changé depuis.
- En effet, Alzif, dit le onzième élu d'Aljin. Et beaucoup de choses vont encore changer…

8. Le sanctuaire

Ce soir-là, il y eut des réjouissances dans tout l'Aljendie. Malgré le froid de l'hiver finissant, les rues et les tavernes de Valipaine étaient remplies de monde. Les meilleurs danseurs et acrobates avaient été conviés dans le palais, où toute la nuit, le vin coula à flot.

Ferrodin regagnait ses appartements, en butant sur les murs. Cela faisait des années qu'il n'avait pas été soûl à ce point. En temps de guerre, il ne pouvait pas se le permettre, surtout en tant que prime capitaine. Mais ce soir, il avait été à la hauteur de son ancienne réputation.

Il arriva en vacillant devant sa porte et découvrit un mot accroché dessus. Il s'y reprit à plusieurs fois, avant de le déchiffrer. « Mais que veut donc encore ce vieil hibou ? », se demanda-t-il. Il repartit en bougonnant.

Il arriva péniblement en haut d'une autre tour et frappa à une porte, sans poignée ni serrure. Elle s'ouvrit après son premier coup de poing. Alzif, assit derrière son bureau, souleva un sourcil et sourit dans sa barbe grise en secouant la tête. Ferrodin s'approcha en le regardant de travers et s'affaissa sur une chaise. Le sorcier versa le contenu d'une fiole dans un gobelet.

- Holà ! Je ne peux plus boire une seule goutte !
- Bois ! Ca va te remettre la tête en place.

Le capitaine avala la potion d'un trait et grimaça de dégoût.

- Par toutes les entrailles de torves, j'espère que tu as une bonne raison pour me faire venir ici et me faire boire ça ! Sinon, je t'envoie au cachot et je dors ici !
- Je vais attendre que tu aies les idées plus claires.

Le capitaine marmonna en frottant ses moustaches

rousses. Alzif retira sa barrette de sorcier et la posa sur son bureau. Il prit un petit sablier et le retourna plusieurs fois en regardant le sable s'écouler.

- Pas si mauvais ta mixture, grommela Ferrodin. Je n'ai même plus envie de dormir. Vas-y, je t'écoute.
- J'ai un mauvais pressentiment.
- Encore ? Ce sont les claines qui t'inquiètent ? Moi non plus, je n'arrive pas à m'y faire. A force d'avoir voulu leur mort chaque jour, pendant des années …
- Je me méfie d'eux bien sûr mais aussi de notre nouveau roi.
- Pourquoi Scordam ?
- Parce que la magie qui émane de lui est différente de ce que nous connaissons. Et parce que les sorts qu'Aljin lui a transmis me paraissent très dangereux.
- Et alors ? Scordam est capable de maîtriser ces sorts, non ?
- Oui mais je crois qu'il nous cache une partie de la vérité. Lors du repas, je lui ai posé quelques questions sur ce qu'il avait enseigné à Nadelom. Il m'a décrit de puissants sorts de force et de destruction, dont celui qui a tué Olderjun et qui t'a blessé. Je comprends que Nadelom est souhaité les apprendre. Mais Scordam ne m'a pas évoqué de sort ressemblant à celui que m'a révélé le prisonnier Torjamis.
- Quoi ? Tu n'as pas tout dit devant le Grand Conseil ?
- Non, justement.

Le regard d'Alzif restait fixé sur le sablier qu'il manipulait nerveusement.

- Torjamis m'a raconté comment Arcam a invoqué une créature d'apparence spectrale, pour creuser la falaise et atteindre les souterrains. Le sorcier aurait tracé des symboles sur une pierre et sur la falaise, puis allumé un cercle de feu, avant de réciter une

longue incantation. Torjamis ne se souvenait plus très bien mais Arcam aurait parlé de sphère.

- De sphère ?
- Oui. J'ignore ce que cela signifie mais Scordam doit connaître ce sort car il a dû le montrer à Nadelom, qui l'a ensuite enseigné aux sorciers claines. C'est un sort terrifiant et il ne m'en a pas parlé. Toutefois, il est aussi possible qu'Arcam l'ait appris lors de ses excursions dans l'univers éthéré, à l'aide du sort d'ouverture de Porte dont nous a parlé Scordam. Dans tous les cas, ces sorciers sont à surveiller de très près.

Alzif regarda le sable s'égrainer jusqu'au bout.

- Oui, tu as raison. D'autant que la nuit où les claines ont attaqué Siltonen, des cris sauvages ont retenti en haut des murailles. La brume empêchait de voir quoique ce soit mais ce n'était pas des animaux ni des hommes, qui nous attaquaient.

Ferrodin fronça ses épais sourcils.

- Toutefois, je ne partage pas ta crainte sur Scordam. J'ai confiance en lui. Que comptes-tu faire ?
- Je vais attendre que Scordam appose son gant sur le Grimoire de Yolos et que tous ses sorts s'y inscrivent. D'ici là, restons vigilants. Etant donné ce que sait Torjamis, je pense qu'il faut le déplacer dans un lieu plus sûr. Sa vie est probablement en danger.
- Dès demain matin, je le ferai transférer vers l'ancienne garnison de Gandilane. Mais c'est toi et le roi qui allez être en danger, si tous les claines vous accompagnent jusqu'à la montagne du Sang.
- En effet. J'espère que nous partirons avec autant de guerriers aljendiens. Cela ne me plait pas que les claines viennent jusqu'à la guilde des sorciers, même si nous sommes supposés être en paix avec eux. En tout cas, si pendant notre voyage il se passait des

événements ici, tu pourras utiliser le soir venu une de mes goules que tu vois là. Elles me retrouveront n'importe où.

Ferrodin jeta un coup d'œil vers de petites cages, où étaient suspendues des bestioles endormies, la tête en bas.

- D'accord. Mais comment je rentrerai ici ?
- Comme tu l'as fait tout à l'heure, dit Alzif en souriant. La porte s'ouvrira à ton contact. Demain, avant de partir, je te remettrai la clef de la crypte d'Aljin, pour que tu surveilles les cristaux. Veux-tu une fiole pour t'endormir ? demanda le sorcier en se levant.
- Une seule mixture par jour, ça me suffit ! répondit Ferrodin en riant. Pour le couronnement de demain, je placerai les claines sous bonne surveillance. Bonne nuit, Alzif.

Il sortit et repartit en direction de sa tour.

Une foule immense se pressait depuis des heures sur la principale place de Valipaine. Les gens étaient venus de toutes les régions d'Aljendie et d'Alakie. Certains avaient même passé la nuit dehors pour être aux premiers rangs. Une estrade, surmontée de grandes toiles pourpres, avait été montée tôt dans la matinée. Plusieurs dizaines de gardes l'encerclaient et empêchaient quiconque de s'en approcher.

Les olifants sonnèrent pour annoncer l'approche des personnalités. Elles arrivèrent par un étroit passage, maintenu par les gardes au travers de la foule. Devant se trouvaient Lys, Scordam, Alzif et Ferrodin, suivis par quelques membres de vieilles familles aljendiennes, les membres du Grand Conseil et les régisseurs des six grandes cités du royaume. A l'exception de Desmorne, qui avait été exécuté à l'aube.

Lys était habillée d'une longue robe blanche, brodée de motifs floraux et rehaussée d'une élégante ceinture dorée.

Scordam, drapée de soie pourpre, portait son armure d'argent et son heaume aux ailes dorées. Il tenait la main de Lys à son bras. Derrière suivait Alzif, vêtu d'une robe noire, avec des symboles complexes brodés aux extrémités. Il tenait son bâton de sorcier dans une main et le légendaire bâton Azurgen dans l'autre. Ferrodin, en tenue de cérémonie, avec une longue cape blanche par-dessus son armure en bronze, portait dans ses mains un coffret arrondi, sculpté en bois et serti de pierres précieuses. Aucun claine n'avait été invité : les sorciers étaient restés au palais et les guerriers dans la garnison. Tous étroitement surveillés.

Le cortège parvint jusqu'à l'estrade et ils y prirent place. Alzif resta debout devant la foule et le silence se fit peu à peu.

- Aljendiens, alakiens et kratalais ! cria le prime sorcier. Aujourd'hui est un jour solennel car un nouveau roi va régner sur les trois royaumes : le duc Scordam, onzième élu d'Aljin. Certes, nos blessures sont encore présentes mais une page de notre histoire se tourne. Réjouissons-nous ! dit-il en brandissant Azurgen.

Sous les acclamations, le duc Scordam descendit de l'estrade, en retirant son heaume. Ferrodin se leva, s'approcha et ouvrit le coffret. Alzif en retira une couronne sertie de pierres précieuses, d'or et d'argent, et la déposa sur la tête de Scordam.

- En ce cinquième jour de l'an 1 de la douzième Quête, voici votre nouveau roi Scordam ! cria-t-il vers la foule.

Des cris de joie s'élevèrent. Scordam leva la main pour requérir le silence, et Ferrodin et Alzif retournèrent à leur place.

- Je souhaite avant tout rendre hommage à mon frère Gildam, ainsi qu'à la reine Evanis, et au jeune prince Timmon. Comme vous le savez, Gildam souhaitait

réunir tous les peuples sous une même bannière : nos trois royaumes mais aussi nos voisins aquistissiens, siknos, troglims et scargonites. Il espérait aussi se rapprocher un jour des claines.

Il marqua une courte pause.

- Je veux réaliser, sous mon règne, ce que mon frère n'a pu mener à terme. D'ores et déjà, le Kratal est libéré et va être rendu au kratalais. Ceux qui en ont été expulsé par les claines, il y a seize ans, vont pouvoir retourner chez eux et récupérer leurs biens. L'armée de Siltonen va se répartir sur tout le Kratal, avec le soutien des claines, pour y assurer la reconstruction et la paix. Les claines vont retourner vivre dans leurs territoires mais pourront venir commercer au Kratal.

Quelques murmures s'élevèrent à l'évocation des claines mais Scordam enchaîna aussitôt.

- J'ai aussi appris que l'Alakie avait sombré dans le chaos après la guerre et que les principales cités avaient été pillées et laissées à l'abandon. Quelles que soient les origines de ce conflit, je veux que nous effacions cette honte de notre passé. Pour cela, je vais réunir les meilleurs architectes et bâtisseurs d'Aljendie pour rebâtir la cité Mandilak et son palais. Ensuite, nous aiderons les alakiens pour le rétablissement du royaume.

La foule était silencieuse, attentive au discours du roi.

- Pour les autres peuples, je vais envoyer dès demain des hérauts, à la tête de délégations, pour convier leurs gouvernants à un Grand Conseil. Je veux nouer avec eux des relations durables et pacifiques. Enfin, dans quelques jours, je partirai pour la guilde des sorciers, avec Alzif et une escorte. Là-bas, j'apposerai sur le Grimoire de Yolos ce gant que m'a béni Aljin, pour que soient révélés de nouveaux

sorts et notamment celui qui invoquera Aljin. En effet, je suis le dernier des élus pour cette raison : Aljin m'a confié comme mission de préparer sa venue dans notre monde !

Le brouhaha qui monta de la place fut si fort, que Scordam eu tout le temps d'apprécier l'effet de son annonce. L'air triomphant, Ferrodin se retourna vers Alzif stupéfait : jamais la venue d'Aljin dans ce monde n'avait été évoquée auparavant. Jusqu'à présent, Aljin n'était intervenu que par l'intermédiaire de ses élus. La foule agitée retrouva difficilement son calme.

- Quand Aljin sera parmi nous, il n'y aura plus d'élu ni de Quête. Nous vivrons les temps d'Après-Quête. Seuls les morts auront encore accès à l'univers éthéré. La magie d'Aljin sera propagée et de nombreux sorts deviendront accessibles à tous. Ils nous permettront de découvrir d'autres terres lointaines et inexplorées, par-delà les mers, les déserts ou les montagnes. Notre vision du monde en sera radicalement modifiée. L'invocation d'Aljin sera réalisée après le Grand Conseil, qui réunira tous les gouvernants des royaumes connus. Il est souhaitable que tous les rois et les reines de notre monde honorent Aljin dès sa venue. C'est la promesse d'une ère éternelle de paix et de prospérité !

Un court silence suivit le discours du roi, pendant que la foule assimilait ses paroles. Puis la stupeur céda vite la place à l'enthousiasme et les acclamations fusèrent de toute part dans un vacarme grandissant.

- Longue vie au roi Scordam ! Vive Scordam ! Vive Aljin ! Aljin parmi nous ! Aljin parmi nous !

La traversée de la roche fut une expérience éprouvante pour Osfa. Ce fut comme s'il était immergé dans une

rivière, dont l'eau ne glisse pas sur la peau mais traverse le corps tout entier. Il espéra ne plus jamais revivre cela.

Expulsé au dehors, Osfa chuta dans de la boue. Il releva la tête et grelotta, en voyant des nuages défilés dans un ciel sombre et des arbres tordus en tout sens par de violentes rafales.

Le vent tomba d'un coup. Les nuages se dispersèrent, laissant place à un soleil rayonnant. Des arbres aux longues palmes entouraient le prince et en contrebas s'étendait une mer calme. Une douce brise lui caressa le visage, tandis que des chants d'oiseaux s'élevaient un peu plus loin. Il se releva et vit derrière lui une immense falaise qui longeait le littoral. Il s'engagea sur l'unique sentier qui menait vers la mer. Osfa souriait car il était enfin arrivé dans le sanctuaire d'Aljin, le lieu le plus sacré de l'univers éthéré. Il le savait car cet endroit correspondait à de brefs passages des livres de Quête.

Tout au long du chemin, le prince vit une nature d'une diversité incroyable. Les fleurs et les plantes rivalisaient de beauté, surplombées par des arbres feuillues, épineux ou encore à plumes. Quelques animaux traversaient le sentier ou grimpaient aux branches, indifférents de sa présence. Enivré par ce foisonnement de beauté surnaturelle, Osfa regretta d'atteindre la plage.

Près du rivage, de nombreuses barques étaient éparpillées, prêtes à attendre les voyageurs pour leur dernier voyage vers la Source. C'est ici que les morts pouvaient rencontrer Aljin avant de partir. Les élus y avaient rencontré des spectres de tous les peuples et parfois de peuplades inconnues. Mais la plage était déserte.

Osfa avança plus en avant vers la mer, son épée pendant à ses sous-vêtements. La lame de Tranchepierre était devenue entièrement noire. De chaque côté de la plage, il vit à perte de vue des barques laissées à l'abandon et au loin, une petite cabane surélevée au sommet d'une dune, à

la lisière de la forêt. C'était là que demeurait Aljin. Sans hésiter, Osfa partit dans cette direction, en marchant au bord de l'eau.

Ce paysage lui paraissait surnaturel, comme issu d'un rêve : les falaises étaient semblables à celles de l'ouest du Kratal ; la plage ressemblait à celles qu'il avait vues dans le sud de l'Alakie ; la nature du littoral lui rappelait la légendaire flore du Grand Trou, où vivait le peuple Sikno. Et pourtant, tout semblait très réel, se dit Osfa, en trempant ses bottes dans l'eau et en sentant les rayons du soleil lui réchauffer la peau.

Il marchait à présent sur le sable sec et approchait de la cabane en bois, surélevée par d'énormes poteaux. Elle atteignait la mi-hauteur des arbres qui se balançaient derrière elle et était prolongée d'une petite terrasse surplombant la plage. Osfa se hissa jusqu'en haut par une échelle de corde. La porte étant ouverte, il pénétra à l'intérieur. Personne. Il revint sur la terrasse, regarda vers la plage, et aperçu quelqu'un assis face à la mer, en contrebas de la dune. Il redescendit précipitamment.

Arrivé auprès de lui, le prince reconnut aussitôt Aljin car il était exactement comme il se l'imaginait. D'un âge avancé, imposant, vêtu d'une large tunique noire, les cheveux bruns et les yeux sombres, perçants et insondables, fixés sur l'horizon.

- Viens t'asseoir sans crainte, Osfa/Swendal. Je t'apparais tel que tu m'imagines mais cela te rend mal à l'aise.

Sa chevelure et ses yeux s'éclaircirent, et son corps se modifia. Il avait à présent des traits proches de ceux de son père Swentra, sans que le prince n'en prenne conscience.

- Je perçois que tu préfères cette apparence. Qu'il en soit ainsi, dit Aljin. Depuis le moment où tu es entré dans mon sanctuaire, je sais tout de toi, de ta naissance jusqu'à ton arrivée ici. Je n'avais plus vu

un être de ton monde depuis si longtemps ; grâce à toi, je comprends enfin ce qu'il s'est passé.

Sans dire un mot, Osfa s'assit sur le sable à côté d'Aljin.

- Pour que tu comprennes toi aussi, je vais tout te raconter depuis mes origines. Ce que tu vas entendre, nul ne l'a jamais entendu auparavant. Ce sera mon dernier témoignage.

Osfa voulu parler mais Aljin leva légèrement la main.

- J'ai toujours été imprécis sur mes origines, auprès des précédents élus. J'ai dit que j'étais un esprit d'énergie bienveillant qui venait d'ailleurs et qui avait élu domicile dans l'univers éthéré. Tout cela est vrai mais il est temps de dévoiler d'autres vérités. Non, je n'ai pas menti, Osfa/Swendal ! dit Aljin en haussant la voix. J'ai dit les vérités qui vous étaient compréhensibles. Et souvent, vous, aljendiens, avez ensuite interprété mes silences. Je vais les combler à présent. Ecoute !

Il prit une longue inspiration et son regard se reporta sur la ligne d'horizon.

- Je viens en effet d'un autre monde où je ne vivais pas seul. Non, je ne suis pas unique. En effet, des dizaines de milliers d'êtres semblables à moi vivent dans un univers très différent du vôtre, ressemblant de loin à l'univers éthéré. Un monde harmonieux d'ondes et d'énergies, sans matière : pas d'arbre, de mer, de terre, d'odeur, de son ni de couleur. Nous vénérons aussi la Source de toute création, vers lequel chacun de nous retourne après sa mort. Mais c'est plus une croyance qu'une certitude.
- La Source pourrait ne pas exister ?
- N'as-tu pas douté un jour de mon existence ? De nombreux morts de ton monde n'ont jamais cru que j'existais, avant de me voir. Vous ne croyez souvent que ce que vous voyez de vos yeux. Un jour, quand

les Quêtes cesseront, les hommes m'oublieront et je deviendrai un mythe. Je ne me plains pas, Osfa/Swendal, c'est ainsi. Ma conviction est que la Source est un être médiateur parmi d'autres, jusqu'à l'Ultime Créateur. De même que moi, je suis votre médiateur vers la Source.

- J'ai toujours cru en ton existence, Aljin. Tu le sais.
- Oui, je sais. Mais tu n'as pas toujours cru au même Aljin : il a souvent changé dans ton esprit.
- Comment aurais-je pu connaître ta volonté ? Qui la connaît ?
- Tu as raison, nul ne la connaît car elle évolue au fil de mes contacts avec les morts. Et les messages des élus deviennent, avec le temps, inadéquats. Les derniers événements que tu me rapportes soulignent bien ce problème.
- Désormais, je ne crois plus : je sais que tu existes. Je suis prêt à agir selon ta volonté.
- Si tu n'enfouies pas ta haine profondément, alors ce n'est pas moi que tu serviras.

Aljin observa le ressac régulier de la mer.

- Quand l'un de mes semblables mettait en péril l'harmonie de notre société, il était banni dans ce que nous appelions le Puits : une déchirure de notre monde d'où rien ne revient jamais. Je l'ai étudié pour en percer le mystère et j'ai découvert qu'il s'agissait d'une passerelle vers un autre univers. Personne ne voulut me croire. Ma théorie choqua tellement mon peuple que je fus jugé, condamné et précipité dans le Puits. Il s'est révélé que j'avais raison. Je suis arrivé dans un immense univers, avec des sources d'énergie variées et espacées, un monde merveilleux, un éblouissement pour mes sens : l'univers éthéré. Mais j'étais seul. J'ai erré longtemps à la recherche de vies intelligentes ou

d'un autre exilé, comme moi. Et j'ai fini par trouver les morts de ton monde qui flottaient, incapables de s'orienter à cause de leur trop faible énergie. Au contact de leur esprit, j'ai visualisé leurs existences passées, et j'ai appris, peu à peu, leur mode de vie, leur histoire, et comment ils n'arrivaient pas à vivre en harmonie. Au fil du temps, j'ai réussi à cerner la globalité de votre monde. J'en ai conclu que vous étiez des créations intelligentes et fragiles de la Source car vous aspiriez à la retrouver, comme mon peuple. Il ne vous manquait qu'un médiateur, et ce fut moi. En effet, la Source attire inexorablement vers elle tout être dont l'énergie est épuisée mais cette attraction était insuffisante pour les spectres que vous deveniez à votre mort. J'ai alors aménagé ce sanctuaire, pour y concentrer l'énergie suffisante aux départs des morts vers la Source. Ayant la faculté de façonner l'univers éthéré, j'ai reproduit ce paysage à l'aide de vos souvenirs. Tu l'as deviné : le rivage, la mer et les barques ne sont qu'un décor visuel rassurant, pour préparer au mieux les morts à ce voyage.

Il vit le regard étonné d'Osfa.

- Oui, ici, tout n'est qu'ondes et énergies. Je peux tout remodeler, en m'inspirant des souvenirs que vous m'apportez. Tout cela était bien mais je voulais aussi diminuer la dysharmonie de vos esprits.

Il prit du sable dans sa main droite et le versa dans l'autre.

- Je me suis donc intéressé à l'endroit d'où provenaient tous les spectres. L'ayant déterminé, j'ai façonné le Sentier des morts, en leur permettant d'y attendre un mort de leur choix, avant de me rejoindre. J'ai aussi aménagé au mieux tous les alentours, pour calmer leurs angoisses. Cela apaisa

encore plus les esprits mais de douloureux souvenirs de leur vivant demeuraient. J'aurais pu m'arrêter là et peut-être aurais-je du. Mais cela me rendait … triste.

- Triste ?
- Non, pas exactement. Disons que je ne pouvais continuer à vivre en harmonie, sans essayer d'harmoniser votre univers. J'ai pris alors la décision de l'influencer indirectement. Après plusieurs essais, j'ai réussi à créer une déchirure entre les deux univers : la Porte. Tout ce qui provenait de votre monde gardait la trace de son corps matériel jusqu'à son retour. Le premier homme à la franchir fut Etjal. Avec lui, je découvris qu'une interaction étroite existait entre ce monde et le vôtre : la magie, comme vous l'appelez. Je modifiai l'essence d'un bout de bois, parvenu au travers de la Porte, qu'Etjal nomma Azurgen. Je transfigurai Etjal aussi, tout en lui apprenant à se servir de la magie, avant qu'il ne retourne dans votre monde. Plus tard, Yolos m'apporta des feuillets de parchemin, sur lesquelles tous les sorts seraient écrits : c'est l'origine du Grimoire. Par la suite, j'invoquai des Portes à chaque fois que les morts me rapportaient des éléments inquiétants sur votre monde. Je scrutais les esprits de tous et j'en déduisais une solution, que je transmettais à l'élu, en modifiant un de ses objets personnels. Et ainsi de suite jusqu'à la onzième Quête. Mais peu avant celle-ci, un événement arriva, dont je ne perçus pas le danger assez tôt : l'arrivée d'un autre être, banni par mon peuple.

Osfa écarquilla les yeux.

- Quand deux êtres de mon monde le souhaitent, ils fusionnent ensemble, et soit ils deviennent un seul être, soit ils en engendrent un troisième. Il a été

banni pour avoir réalisé des expériences anormales, qui ont abouti à des fusions monstrueuses. Je ne peux pas te dire comment il s'appelle car son nom n'est pas exprimable en parole.

Aljin regarda Osfa, intrigué.

- Tu penses à Iljan ? Soit ! Appelons-le Iljan. Il ne s'est pas manifesté tout de suite. Il a d'abord analysé tout ce que j'avais créé et il a étudié les spectres. Quand Iljan est finalement venu me voir, je l'ai reconnu. Il me jura avoir changé et j'ai fini par le croire. Il entreprit de modifier des parties de l'univers éthéré, qu'il aménagea à son goût. Mais ses intentions corrompues n'avaient pas changé. En découvrant la puissance qui lui était accessible dans cet univers, Iljan essaya des fusions sur les spectres sans que je le sache. Peu de temps après, j'ouvris une Porte pour la onzième Quête, suite aux événements graves qui se passaient entre l'Aljendie et l'Alakie. Je lui en ai parlé afin qu'il participe avec moi au déroulement de certaines épreuves. Par méfiance, je ne lui appris pas à ouvrir une Porte. Mais devant ses protestations, je lui montrai comment renvoyer les franchisseurs : je commis une erreur. Il dénatura les règles des épreuves et isola les seize franchisseurs. Puis il me tendit un piège et m'emprisonna dans mon sanctuaire. Une prison, d'où il m'est impossible de sortir par moi-même : je suis comme un homme dans une cage, qui ne peut agir qu'à l'intérieur de celle-ci.
- Est-il possible de te délivrer ?
- Oui mais pas ici.

Aljin continuait de verser du sable d'une main vers l'autre.

- Iljan continua à me rendre visite régulièrement, pour m'informer. Il condamna l'arche menant au

sanctuaire et les spectres ne vinrent plus. A l'image de son esprit malsain, il remodela l'univers éthéré avec les souvenirs les plus horribles des morts. Son fantasme était de se substituer à la Source créatrice. Poursuivant ses expériences, il utilisa l'essence matérielle des franchisseurs et parvint à déclencher des fusions complexes avec les spectres, pour engendrer des espèces monstrueuses. Lors de cette onzième Quête, il n'épargna qu'un seul franchisseur : Scordam, que tu appelles aussi Nadelom. En se faisant passer pour moi, il acquit sa confiance et lui enseigna des sortilèges puissants et destructeurs, et notamment le moyen d'ouvrir des Portes vers l'univers éthéré. Puis il le renvoya dans votre monde.

- J'ai vu Nadelom ouvrir des Portes éphémères, que seuls de petits animaux pouvaient franchir.
- Heureusement, la magie de Scordam/Nadelom était insuffisante pour utiliser la plupart des sorts d'Iljan. C'est pour cela qu'il n'a pas réussi à envahir l'Aljendie. Mais les nombreux animaux, qu'il envoya dans l'univers éthéré, permirent à Iljan de perpétuer ses fusions impures. Il façonna des créatures hybrides, qu'il enferma dans quatre sphères d'énergie. Il était sur le point de trouver le moyen de les envoyer dans votre monde, quand j'ai décidé d'ouvrir la douzième Porte.
- Mais en faisant cela, tu as décuplé le pouvoir du gant de Nadelom. Il a pu dès lors utiliser pleinement le sort d'ouverture des Portes et permettre aux claines d'accéder à l'univers éthéré.
- Oui, j'ai pris ce risque pour détourner l'attention d'Iljan. Mais je savais aussi qu'un franchisseur pouvait encore accéder au sanctuaire. Si je n'avais rien fait, votre monde aurait été envahi et Iljan serait

arrivé plus rapidement à ses fins.

- Quel est son dessein ?
- S’incarner dans votre monde pour le façonner et multiplier ses expériences fusionnelles en reliant de façon permanente les deux univers. Mais pour qu’il puisse s’incarner, il faut que Scordam/Nadelom invoque un sort très puissant. Pour l’obtenir, il devra apposer son gant sur le Grimoire de Yolos.
- Mais pourquoi Nadelom lui obéit ?
- Non seulement Iljan l’a dupé, en se faisant passer pour moi mais il lui a aussi fait de fausses promesses. Et surtout, il ne lui a pas parlé de ses expériences et de ce qu’il fera de votre monde.
- Je comprends. Et que se passera-t-il alors ?
- La vie, telle que tu la connais, disparaîtra, et le chaos s’étendra sur les deux univers. En ouvrant cette douzième Porte, j’ai accéléré les plans d’Iljan : Nadelom et les claines sont plus puissants, et, pour sa plus grande joie, des êtres vivants plus complexes sont parvenus dans l’univers éthéré, dont des franchisseurs. Mais ta présence ravive un mince espoir. Toi seul, le douzième et dernier élu, peut encore contrer Iljan.
- Je dois empêcher Scordam d’invoquer Iljan. C’est bien cela ?
- Pas seulement car il faudra aussi arrêter le cycle des fusions qu’Iljan a mis en place. Pour cela, je dois t’enseigner quelques sorts.

Aljin regarda la lame noire de Tranchepierre.

- Qu'as-tu fait de l’épée de ton glorieux ancêtre Osmin, Osfa/Swendal ?
- Je l'ai souillée avec du sang d’innocents, dit Osfa en la lui remettant.
- Tu étais dans l’ignorance, je le sais. La lame a été corrompue par tes actes et par la magie pervertie

d'Iljan, dont Scordam/Nadelom et ses sorciers sont imprégnés. Je vais la purifier.

Aljin joignit ses mains à la base de la lame noire et remonta lentement jusqu'à la pointe. Il prit le pommeau et l'effleura plusieurs fois de ses doigts. Les ornements torsadés s'incurvèrent et les motifs disparurent. A la fin, il planta la lame noire dans le sable et s'agenouilla auprès d'Osfa.

- Tranchepierre n'existe plus. Quand cette épée estimera que tu la mérites, elle te dira son nouveau nom. Alors sa lame retrouvera son éclat.
- Que dois-je faire pour cela ?
- Réconcilie-toi avec toi-même ! Maintenant, je vais te transmettre une partie de mon énergie, Osfa/Swendal, comme je l'ai fait à chacun des élus.

Il imposa ses mains sur le front d'Osfa. Le prince sentit comme un souffle intérieur l'envahir et lui parcourir tout le corps. Son esprit se voila et il perdit la notion du temps et de l'espace.

Il reprit conscience, en entendant la voix d'Aljin.

- J'ai aussi réparé la blessure physique que t'avait infligée Scordam/Nadelom, quand tu étais enfant. Tu as maintenant retrouvé ton visage naturel, que tu conserveras à ton retour.

Le prince passa sa main sur sa tête et fut stupéfait en constatant une épaisse chevelure qu'il n'avait jamais eue. La netteté de sa peau l'étonna : ses infirmités avaient disparu !

- Comment te remercier, Aljin ?
- En accomplissant ta mission, Swendal, fils de Swentra. Mais personne ne devra savoir que tu étais Osfa car cela t'empêchera de réussir. Pour tous, Osfa sera mort dans l'univers éthéré, ce qui est en partie vrai. Maintenant, je vais t'enseigner les sorts qui te permettront d'affronter Scordam/Nadelom et

ses sorciers. Nous devons faire vite car comme tu le sais, le temps s'écoule plus vite dans ton monde qu'ici. Ecoute-moi bien, Swendal.

Ferrodin rajusta rapidement sa tenue, frappa à la porte et entra. Le roi Scordam était assis derrière un grand bureau, à l'écoute d'un messager. En voyant le prime capitaine arriver, il le congédia et saisit un fruit dans une corbeille.

- Je te remercie d'être venu aussi vite. Je voulais te voir pour organiser les quatre délégations. Mais auparavant, je souhaitais te parler du prisonnier Torjamis.

Ferrodin souleva un de ses sourcils roux.

- J'ai envoyé un messager pour le rencontrer ce matin et les gardes lui ont répondu que tu avais ordonné son transfert dans un lieu tenu secret.
- En effet, j'ai pris ces précautions car Alzif craignait des représailles de la part des claines et notamment du sorcier Arcam.
- Je comprends. Il est effectivement plus sage qu'ils ne sachent pas où il est emprisonné. Etant donné que nous partons demain pour la montagne du Sang, je n'aurais donc pas le temps d'aller le questionner. Où est-il enfermé?
- Dans l'ancienne garnison de Gandilane.
- Très bon choix, Ferrodin, dit Scordam en grignotant une grappe de raisin. Un lieu où il ne risque rien. Parlons maintenant des délégations qui partiront vers nos voisins : les siknos, les troglims, les aquistissiens et les scargonites. Tout d'abord, je veux que chacune comporte une quinzaine de guerriers claines. Ce sont de très bons combattants, qui seront utiles en cas de combat.
- Mais c'est de la folie ! s'emporta Ferrodin. Je n'ai

aucune confiance en eux ! Je pense même qu'ils sont capables de se retourner contre nous.

- Tu ne les connais pas ! s'énerva Scordam en frappant du poing. Si je leur disais de se jeter du haut d'une falaise, ils le feraient ! Ils obéiront à leur héraut, comme si c'était moi. D'ailleurs, tu seras l'un d'entre eux.
- Quoi ? Je ne reste pas ici ?
- Non. C'est le capitaine Gart qui assurera la sécurité dans Valipaine. Et Siltonen n'a pas besoin de deux capitaines : Bersatz suffira.
- Dans ce cas, je préfère que cela soit Bersatz qui vienne ici. Son autorité s'imposera plus facilement aux garnisons de Valipaine.
- Trop tard : Gart est déjà en chemin vers nous. Quelle délégation souhaites-tu commander?
- La plus périlleuse : celle qui partira vers les troglims.
- Je m'en doutais. Tu nommeras les trois autres hérauts et tu choisiras quatre vingtaines de soldats aljendiens. Moi, je m'occupe des claines. Mes ordres sont simples : livrer le message d'invitation et attendre la réponse. En cas de refus ou de non-réponse, m'avertir aussitôt à l'aide d'un faucon messager, tout en restant sur place. Je vous renverrai mes instructions marquées de mon sceau. As-tu des questions ?
- Non. Tu me sembles tellement persuadé qu'ils accepteront, dit Ferrodin d'un ton sec.
- Peut-être pas immédiatement, en effet, mais ils finiront par accepter. Fais en sorte que toutes les délégations partent avant le lever du soleil.
- Il en sera ainsi, seigneur.

Ferrodin salua, tourna des talons, et sortit en claquant la porte.

Le prince Swendal se répétait mentalement les quelques sorts qu'il venait d'apprendre. Aljin cessa d'imposer ses mains sur la lame de l'épée et la lui remit.

- Quand cette épée aura retrouvé son éclat, tu l'apposeras sur le Grimoire de Yolos et deux autres sorts apparaîtront en plus de ceux que tu connais. Leurs structures sont trop complexes pour que tu puisses les retenir mentalement. Je vais t'expliquer leurs effets, afin que tu comprennes mieux les risques qu'impliquent leurs utilisations. Le succès de ta mission en dépend.

Lys ouvrit son armoire et décrocha plusieurs robes et jupes, qu'elle empila sur son bras. Elle revint vers la malle et jeta l'ensemble au fond.

- Lys, je peux te parler ?

Elle se retourna en sursautant. Alzif se tenait à l'entrée de sa chambre. Dans sa précipitation, elle n'avait pas fermé sa porte.

- Oui, bien sûr ! dit-elle en ouvrant une autre armoire.
- Scordam vient de m'apprendre que tu es volontaire pour la mission de reconstruction de Mandilak. Est-ce bien vrai ?
- Quand je lui ai dit que je voulais voyager, oncle Scordam m'a proposée d'être l'ambassadrice de l'Aljendie auprès des Alakiens. C'est la première fois que je pars hors de l'Aljendie et j'en suis ravie ! dit-elle en forçant sa voix.
- C'est encore très dangereux de s'y aventurer, dit-il en s'approchant d'elle.
- J'en ai marre de rester ici ! Ceux que j'aimais sont morts, disparus ou partis. Ferrodin est en route pour le territoire des troglims et toi, tu t'en vas bientôt pour la montagne du Sang. Il n'y aura plus personne

ici qui compte pour moi, alors moi aussi je m'en vais ! Je serai plus utile auprès des alakiens qu'à me morfondre dans ce palais, dit-elle les larmes aux yeux.

- Lys, mon enfant, dit Alzif en la prenant dans ses bras.

Elle éclata en sanglot en se blottissant contre lui.

- Je sais déjà ce que tu vas me dire. Que ce n'est pas la place d'une princesse, que c'est trop dangereux pour moi, …
- Non, c'est une bonne idée que tu voyages, parce qu'elle vient de toi. Comme ton oncle, je suis convaincu que tu seras une excellente ambassadrice de la réconciliation.

Elle releva sa tête et un sourire illumina son visage trempé de larme.

- C'est vrai ? Tu le penses vraiment ?
- Oui. Tu auras une protection très rapprochée et le héraut de ta délégation est le capitaine Adelroc en qui j'ai toute confiance. Mais il ne faudra pas te mettre en danger. Tu me le promets ?
- Promis ! dit-elle en l'embrassant sur la joue.

Elle rouvrit l'armoire et continua à la vider. Alzif s'approcha d'une des malles pleines d'affaires et fronça les sourcils. Il tendit la main au-dessus.

- Je vois que tu emportes l'Olkiol avec toi.

Lys s'arrêta de trier.

- Oui, je veux le leur restituer, comme gage de notre réconciliation.
- Très bonne idée ! Mais n'en joue jamais devant les alakiens ! L'Olkiol leur rappellera la mort de la reine Myonétis et ils considéreront cela comme un manque de respect. Il suffira que tu leur rappelles qui l'a volé car la majorité du peuple alakien détestait l'imposteur Osfa.

- J’essayerai de trouver les mots justes. Quand pars-tu ?
- Demain matin à l’aurore.
- Donc avant notre départ. Réveille-moi ! Je veux être là pour te dire au revoir.

Le sourire de la jeune fille l’attendrit, sans complètement effacer ses inquiétudes.

- Promis ! dit-il en clignant de l’œil. Comme dit Ferrodin, les adieux d’une jolie jeune femme ne se refusent jamais ! lança-t-il en sortant de la chambre.

Sur le sable, Swendal répétait les invocations.

- C’est parfait, Swendal ! dit Aljin. Je vais maintenant te renvoyer par une Porte. Quand tu l’auras traversée, tous les autres franchisseurs encore vivants seront eux aussi renvoyés dans ton monde. Mais vous serez dispersés. Si tu les retrouves, vous pourrez rassembler vos forces pour affronter Scordam/Nadelom et ses sorciers.

L’air frémit et crépita. Devant eux, une longue forme noire et miroitante apparut, suspendue au-dessus du sable. Elle ressemblait en tout point à celle de la crypte.

- Mon destin et celui de ton monde sont liés au tien, ajouta Aljin. Quelle que soit l’issue de ta mission, plus rien ne sera comme avant. Que l’esprit de la Source guide tes pas !
- J’espère te revoir, Aljin.

Pour la première fois, Aljin lui sourit. Le prince s’élança au travers de la Porte. Elle ondula légèrement et se rétracta sur elle-même jusqu’à disparaître entièrement.

Aljin regarda le ciel bleu et des colombes apparurent.

Au cœur du palais de Valipaine, dans la crypte d’Aljin, les trois derniers cristaux encore lumineux s’éteignirent.

2ème Partie

9. Les délégations

Le prime capitaine Ferrodin et sa délégation étaient partis de Valipaine deux jours auparavant. Après une première nuit passée dans la cité de Tsavor, ils étaient arrivés le lendemain soir à Arquinoé. Ils avaient été accueillis par des habitants rassurés par les derniers événements et fiers de recevoir Ferrodin, originaire de la région. Etant en mission, ils s'étaient retirés dans la garnison. La dizaine de claines avaient fraternisé peu à peu avec les guerriers aljendiens de la délégation, malgré l'obstacle de la langue. Même si certains mots claines ressemblaient étonnement à des mots aljendiens, quelques gestes simples permettaient de se faire plus rapidement comprendre. De son côté, Ferrodin avait pu revoir quelques oncles, tantes et cousins. Réconforté par ses retrouvailles, il était reparti le cœur plus léger avec sa délégation dans le courant de la nuit.

La frontière entre le territoire des troglims et l'Aljendie était naturelle et évidente. Les prairies et forêts verdoyantes de l'Aljendie s'arrêtaient devant une terre aride, où aucune végétation ne poussait. A la lumière sombre du ciel précédent l'aube, un paysage de pierre et de poussière s'étendait à perte de vue autour de la délégation. Ferrodin tapota le cou de Tarzael pour le rassurer car peu d'animaux s'aventuraient sur ces terres inhospitalières. Les autres chevaux trépignaient et bougeaient nerveusement la tête.

Le chemin était devenu de moins en moins distinct, jusqu'à disparaître aux abords d'un ravin. Ils s'engagèrent sur un sentier en pente raide, serpentant dans les profondeurs.

Les troglims vivaient à l'intérieur des falaises, formées par ces profondes gorges qui sillonnaient leur territoire. Ils y avaient creusé un immense réseau de galeries, à l'abri de la chaleur étouffante du dehors. Nul ne connaissait l'étendue de leurs cités car personne, depuis l'élu Fidern, n'y avait accédé. Cela remontait au temps de la quatrième Quête. A cause de leur apparence monstrueuse, les premiers troglims découverts furent surnommés les difformes. Des aljendiens les maltraitèrent et en tuèrent quelques-uns, provoquant l'apparition de la Porte d'Aljin. Quand Fidern revint de l'univers éthéré, d'épouvantables massacres avaient eu lieu, entraînant la mort de centaines d'aljendiens et de difformes. Le quatrième élu, muni de sa barrette Eonas, descendit avec quelques franchisseurs dans les profondes gorges de leur territoire. Leur magie contint la colère des créatures, sans que le sang ne soit versé. Troublé par son discours pacifique parlé dans leur langue gutturale, les difformes l'emmenèrent à l'intérieur de leurs galeries jusqu'à leur roi. La guerre cessa mais les deux peuples s'évitèrent par la suite, à cause de leurs trop grandes différences. Aujourd'hui, seuls des messages transitaient entre le Grand conseil et le roi des troglims, afin d'entretenir des relations apaisées.

Le soleil n'allait pas tarder à apparaître à l'horizon et Ferrodin savait que la température deviendrait vite insupportable. Les uns à la suite des autres, la vingtaine de chevaux arpentait difficilement le sentier rocailleux, leurs sabots ripant sur les pierres. En bas, de nombreux trous dans les parois révélaient de multiples entrées dans le monde souterrain des troglims. Nulle créature n'était visible mais le prime capitaine se doutait qu'ils étaient surveillés depuis qu'ils avaient franchi la frontière car des

guetteurs étaient postés en permanence aux abords pour signaler toute intrusion. Tout ce qu'ils avaient à faire, c'était de parvenir sur le lieu de rencontre avant que le soleil ne les brûle et d'attendre.

Les premiers rayons ardents du soleil éclairaient déjà jusqu'à la moitié des immenses parois de la gorge. Un vent fort s'était levé des profondeurs et propulsait de la poussière jaunâtre jusqu'aux abords du défilé. Tous les hommes avaient mis pied à terre et descendaient en tenant leur monture à la main.

Le vent cessa peu avant qu'ils atteignent le fond, la température montant continuellement. A quelque deux cents pas devant eux se trouvait un énorme surplomb rocheux, semblable à un champignon sur un arbre : le lieu de rencontre se situait dessous. Ils chevauchèrent jusque-là et Ferrodin fit signe de s'arrêter. De larges bacs remplis d'eau étaient disposés au sol, ainsi que des bols en terre cuite sur un long socle de pierre. Ferrodin les compta et sourit en lui-même : autant de bols que d'hommes.

- Faîtes boire vos chevaux et buvez de même ! dit Ferrodin, rompant le silence qui prévalait depuis le début de la descente.
- Mais capitaine ! Pouvons-nous boire l'eau des difformes sans risque ? demanda un aljendien.

Ferrodin sauta de son cheval, pris un bol sur le socle, le remplit d'eau et le but d'un trait.

- Premièrement, ce ne sont pas des difformes mais des troglims, dit-il en s'essuyant la bouche d'un revers de la main. Deuxièmement, s'ils avaient voulu nous attaquer, ils l'auraient fait bien avant que nous ayons atteint le haut de cette gorge. Alors, buvez !

Hommes et chevaux ne tardèrent pas plus longtemps pour se désaltérer.

La lumière du soleil avait envahi la totalité de la gorge. De l'autre côté, une silhouette surgit par une des

nombreuses ouvertures creusées dans la roche, sauta à terre et s'avança dans leur direction. La créature semblait onduler dans l'air surchauffé. De toute la délégation, seul l'aljendien Flokenil, habitué à transmettre les messages, avait déjà vu un troglim.

- Voici Gorgu, dit Flokenil. L'émissaire du roi Sbarr.

Ferrodin observa la créature, qui devait mesurer moins de la moitié d'un homme. Sa peau paraissait comme de la boue craquelée au soleil. Ses bras et ses jambes, disproportionnés, se terminaient par des mains et des pieds crochus. Comme il ne portait aucun tissu ou métal sur lui, Ferrodin en conclu qu'il était nu.

Le troglim s'arrêta à l'ombre du surplomb, à quelques pas de Ferrodin, sans paraître menaçant. Sa tête était comme couverte de croûte, où seule une fente et deux yeux apparaissaient. Ces derniers, vifs et brillants d'un vert profond, fascinèrent le prime capitaine.

- Je suis Ferrodin, prime capitaine des aljendiens. Je vous salue au nom de notre nouveau roi Scordam.

Il fit un signe vers Flokenil qui émit des chuintements, entrecoupés de claquements de langue. Le troglim hocha la tête et sa bouche se tordit dans ce qui devait être un sourire. Il émit plusieurs sons brefs, aussi étranges que ceux de l'interprète.

- Gorgu, émissaire de Sbarr, roi des troglims, vous souhaite la bienvenue en son nom. Il demande ce qu'il est arrivé au roi Gildam.
- Tout est expliqué dans cette missive, destinée à votre roi Sbarr.

Flokenil claqua et siffla des sons étranges.

- Elle contient une requête de notre roi Scordam à votre roi. J'attendrai ici sa réponse, aussi longtemps qu'il le faudra.

Quand Flokenil eut terminé une nouvelle série de bruits gutturaux, Ferrodin tendit un rouleau de feuillets, scellé par

de la sève de toulcoulé. Le troglim s'en empara, émit quelques bruits et repartit par où il était venu.

- Il dit qu'il va la remettre au plus vite à son roi, traduit Flokenil.
- Attendons, dit Ferrodin en plongeant son bol dans un des bacs d'eau. Et espérons qu'ils acceptent.

Le soleil monta haut dans le ciel. La chaleur étant étouffante, personne ne parlait. Deux autres troglims étaient apparus, portant de grands récipients d'eau. Ils les avaient vidés dans un des bacs vides avant de repartir aussitôt.

Gorgu revint par une ouverture proche du surplomb. Il s'approcha de Ferrodin et parla longuement dans sa langue étrange. Le capitaine sourit car le ton du troglim paraissait chaleureux.

- Que dit-il, Flokenil ?
- Il dit que son roi Sbarr salue votre roi et élu Scordam. Il se félicite de la prochaine venue d'Aljin dans notre monde. Mais il refuse de quitter son royaume pour aller à sa rencontre. Il attendra ici sa venue en personne, à moins que l'élu Scordam vienne ici-même l'en persuader.
- Dis-lui que je vais en informer notre roi et attendre sa réponse ici.

Flokenil traduisit les paroles de Ferrodin à Gorgu, dont la tête oscilla d'avant en arrière. Le troglim répondit brièvement, puis s'en alla.

- Il est d'accord.
- Préparez un faucon, pendant que j'écris leur réponse.

Il s'approcha de Tarzael et retira d'une sacoche un parchemin, une plume et un pot d'encre. D'un geste brusque, il balaya quelques bols pour transformer une partie du socle en écritoire de fortune.

Deux jours auparavant, le prime capitaine Ferrodin avait assigné l'aiguilleur Natskal comme héraut pour mener la délégation jusqu'au bord du Grand Trou, là où vivait le peuple sikno. Cette mission aurait apparu relativement simple à Natskal, s'il n'avait pas dû être escorté par ces claines, en complément des guerriers aljendiens qu'il avait choisis. Natskal les détestait, même si, ayant toujours vécu dans la région de Valipaine, il n'en avait jamais vu auparavant. Les rumeurs disaient qu'ils étaient sans pitié au combat et ne laissaient aucun survivant en cas de victoire. Heureusement que les claines n'avaient pas remporté d'importantes batailles depuis l'invasion du Kratal, il y a seize ans. Ceux-ci avaient des armures robustes et des armes redoutables, mais bizarrement paraissaient moins aguerris que les aljendiens. Natskal souhaita ne pas avoir à vérifier leur ardeur au combat durant cette mission.

Le jour s'était levé de façon à peine perceptible, tellement la végétation de la forêt Noire était dense et sombre. Elle portait bien son nom, pensa Natskal. Malgré ses craintes, cette deuxième nuit dans la forêt s'était déroulée sans problème, les couples de sentinelles claines-aljendiennes ayant parfaitement remplis leur rôle de garde. Ils terminaient à présent de lever le camp qu'ils avaient dressé au cœur de la forêt.

Sans rencontrer personne, ils chevauchèrent sur l'étroite piste qui constituait la frontière entre l'Alakie et l'Aljendie. Ils découvraient parfois de petites garnisons qui avaient été construites à la hâte, lors du conflit entre les deux royaumes. Elles avaient été abandonnées peu après la guerre des quatorze jours. Toutes sortes de végétations avaient repoussé et cachaient déjà en partie les anciennes constructions, qui ne tarderaient pas à devenir des ruines.

Vers le mi-jour, une lumière apparut au bout de la piste. Le cœur de Natskal s'accéléra. Ce qui le réjouissait n'était pas tant d'arriver près du Grand Trou que de sortir de cette

forêt oppressante et revoir le ciel. Les chevaux avançaient plus tranquillement, comme soulagés d'apercevoir de plus en plus de jour au travers des arbres. Le cheval de Natskal, en tête de la file, arriva finalement sur les immenses plaques de pierre qui bordaient le Grand Trou.

Natskal resta bouche bée, pendant que les autres guerriers s'alignaient à ses côtés. En plein milieu de l'immense forêt s'étendait un gigantesque trou de près d'une lieue de large. En son centre se dressait un château au sommet d'un pic, dont les flancs se perdaient dans les profondeurs du Grand Trou. L'aiguilleur descendit de son cheval et approcha du bord. Il fut pris de vertige en ne voyant pas d'à-pic car les parois du trou s'élargissaient, rendant impossible toute descente. A moins de voler. En se penchant avec précaution, Natskal distingua très loin en bas, ce qui ressemblait à des forêts et des champs : le pays du peuple sikno.

Natskal savait que ce n'était que la partie visible des merveilles que recelait le Grand Trou. Les siknos parvenaient à vivre dans ses profondeurs grâce au pouvoir de la plume de vie que détenait la Déa. Celle-ci pouvait ainsi contrôler la nature et surtout le climat. Le peuple sikno s'aventurait rarement au-delà de son territoire et personne n'était assez fou pour s'y risquer. Ils vivaient en parfaite autonomie et le Grand Conseil entrait peu souvent en contact avec eux.

Plusieurs poteaux de bois étaient dressés au milieu d'une plaque surélevée. Ceux-ci servaient de repère pour signaler l'emplacement du Stroeum : cet instrument creusé dans la roche permettait d'avertir les siknos de leur présence. Aidé par deux autres aljendiens, Natskal rechercha l'embouchure qu'ils retrouvèrent sous un duvet de mousse. L'aiguilleur inspira profondément et souffla longtemps en faisant vibrer ses lèvres. Un son grave résonna dans le Grand Trou car l'extrémité du Stroeum

débouchait très loin en dessous d'eux. Natskal remplit de nouveau ses poumons et souffla brièvement trois fois. Les vrombissements retentirent en se perdant dans l'immensité du gouffre. Une nouvelle fois, il utilisa le Stroeum pour émettre un long bourdonnement lugubre. Il se releva et alla rejoindre ses hommes.

Ils n'attendirent pas très longtemps. Des cris aigus s'élevèrent du Grand Trou et ils aperçurent bientôt un aigle géant monter à grands coups d'ailes. Une silhouette humaine était suspendue entre ses serres par les épaules. L'homme ne portait qu'une toge bleutée et un harnachement de cuir autour du cou, pour ne pas être lacéré par l'animal. L'aigle battit majestueusement des ailes pour approcher lentement des plaques. Natskal et ses hommes reculèrent près des chevaux qui avaient été attachés à la lisière de la forêt. Le sikno cria un ordre et l'animal relâcha son étreinte en le laissant tomber au sol. L'aigle reprit son envol et partit se poser à quelques distances de là.

Natskal vint à la rencontre du sikno. Il était brun, le visage glabre, les cheveux tissés tombant sur ses épaules et avait les yeux bleu-clair, comme tous les hommes de son peuple.

- Nous avons entendu le Stroeum, dit le sikno dans un aljendien approximatif. Moi, Skilardoën, te salue et t'écoute.
- Moi, Natskal, te salue aussi, dit l'aiguilleur en imitant le phrasé du sikno. Je viens remettre un message de notre nouveau roi Scordam pour votre Déa, ajouta-t-il en tendant un rouleau scellé.

Le sikno prit le message comme s'il contenait un piège. Natskal jeta un coup d'œil vers ses guerriers et comprit la méfiance du sikno.

- Nous attendrons ici la réponse de votre Déa.

Skilardoën mit la main sur sa poitrine et le salua en se penchant légèrement en avant.

- Je pars lui remettre votre message.

Skilardoën cria en modulant sa voix. L'aigle déplia aussitôt ses ailes et prit son envol. Le sikno se posta près du précipice. L'aigle approcha en planant et l'enserra par les épaules. Il vira en quelques battements d'ailes et plongea dans le Grand Trou.

Natskal retourna vers les guerriers et s'adressa à eux.

- Je vous rappelle que notre mission est pacifique. Bien sûr, vous devez rester sur vos gardes mais ayez l'air bienveillant et ne sortez pas vos armes inutilement. Maintenant, restons à proximité des chevaux en attendant qu'il revienne.

Un cri strident monta des profondeurs du Trou. L'aiguilleur se retourna et vit un grand aigle s'approcher en portant sous lui une lourde charge. Il lâcha son colis avant de replonger à la verticale. Natskal ouvrit le grand sac de toile et sourit.

- Je crois que nous allons apprécier leur hospitalité ! cria-t-il vers les autres.

Ils ne connaissaient pas la moitié de ce qu'ils mangèrent ou burent mais beaucoup affirmèrent n'avoir jamais goûté une aussi bonne nourriture. Surtout dans les garnisons, plaisantèrent certains. Pour la première fois, les langues se délièrent entre les aljendiens et les claines, ce qui rassura Natskal.

Plus tard, le son caractéristique de l'aigle géant retentit et peu après Skilardoën fut déposé sur une des immenses pierres plates qui bordaient le Grand Trou. Il vint à la rencontre de Natskal.

- Ma Déa salue ton roi Scordam et est heureuse de la proche venue d'Aljin, prononça Skilardoën en recherchant ses mots. Malheureusement, elle ne peut pas attendre à Valipaine son apparition car l'équilibre du Grand Trou dépend d'elle. Elle accepte de venir une journée dans Valipaine pour

rencontrer Aljin quand il sera arrivé.

- Je vais transmettre la réponse à mon roi Scordam et nous allons rester ici. Je sonnerai du Stroeum quand j'aurais un autre message.

Skilardoën le salua et Natskal imita son salut. Le sikno héla son aigle qui ne tarda pas à prendre son envol pour venir le saisir.

L'aiguilleur retourna vers les guerriers.

- Prends de quoi écrire, Esfarton ! Et décapuchonnez un faucon afin qu'il s'habitue à la lumière avant de partir.

C'était un grand honneur que lui avait fait le prime capitaine en le nommant héraut de la délégation pour l'Aquistis. Ferrodin l'avait ainsi récompensé pour sa bravoure lors de la bataille dans l'enceinte de Siltonen, devant les trous d'évacuation. Grâce à lui, ses hommes avaient sauvé de justesse le capitaine, quand les eaux étaient montées.

L'aiguilleur Shéop sourit de sa bonne fortune. Le premier jour s'était déroulé dans une atmosphère d'allégresse. Sa délégation avait chevauché au côté de celle de l'aiguilleur Natskal et ils avaient été acclamés par de nombreux aljendiens jusqu'au franchissement du Mitor. Arrivé dans la forêt Noire, Natskal et ses guerriers avaient poursuivi vers l'est le long de la frontière, pendant qu'eux avaient continué vers le sud, en direction de Mandilak. Ils avaient campé à proximité d'Algadiran, dont les stigmates de la guerre étaient encore visibles. Aux alakiens qu'ils avaient rencontrés, ils leur avaient annoncé les derniers événements et surtout l'arrivée prochaine de la princesse Lys à la tête d'une importante délégation aljendienne. La nouvelle s'était aussitôt propagée dans toute l'Alakie. Le lendemain, ils avaient obliqué un peu au nord de Mandilak, en direction de l'Aquistis. Chaque village s'était proposé

de les accueillir et ils s'étaient finalement arrêtés près d'une bourgade appelée « Dos d'âne». Les guerriers claines s'étaient comportés correctement jusque-là. Ils parlaient peu et seulement entre eux, dans leur langue étrange. Shéop avait fait repartir la délégation peu avant l'aube du troisième jour. C'était le mi-jour maintenant, et la frontière ne devait plus être très loin.

Depuis environ une lieue, les pâturages et leurs troupeaux avaient disparu pour laisser place à des terres cultivées par des irrigations. Les forêts, plus clairsemées, étaient maintenant constituées principalement d'épineux ou d'arbres nains. La route était recouverte par des congères de sable qui avançaient au gré des rafales. Les fermes se faisaient de plus en plus rares à l'approche de la frontière. Tous les membres de la délégation s'étaient recouverts le visage d'un foulard, pour se protéger des fines particules de sable flottant dans l'air. Devant eux se dressait comme un brouillard jaunâtre impénétrable.

- Plajadin ! appela Shéop.
- Oui, aiguilleur, répondit le guerrier en talonnant son cheval pour venir à sa hauteur.
- Approchons-nous de la frontière ?

Plajadin avait déjà accompli deux fois le trajet jusqu'à Estaliquas, la cité des sables où résidait Nosquild, le roi d'Aquistis. Il se retourna et rechercha quelques repères particuliers.

- Oui, Shéop. Nous devrions l'atteindre d'un moment à l'autre.

La tête baissée, les chevaux avançaient péniblement dans le sable qui recouvrait presque entièrement le chemin. Le paysage derrière eux disparaissait derrière les fréquents tourbillons.

- Voici la roue ! Nous avons atteint la frontière, annonça Plajadin. Mais les aquistissiens répondront à notre signal que lorsque cette tempête s'arrêtera.

- Tu as raison. Il faudra attendre.

Devant eux se dressait une immense roue, dont l'axe était supporté par deux troncs d'arbre, plantés verticalement dans le sol. Shéop et ses hommes conduisirent leurs chevaux vers un bâtiment à demi-recouvert par une dune. Quelques hommes s'occupèrent de les brosser et de leur donner à boire. Les autres suivirent Shéop au dehors, avec des pelles et trois chevaux.

- Allez ! Dégagez la roue ! dit Shéop.

Beaucoup de sables s'étaient accumulés autour si bien qu'un tiers de la roue était enseveli. Les hommes s'activèrent en creusant de chaque côté. Plajadin contrôla que la corde de tirage était bien présente dans la rainure et que de nombreuses cordes étaient fixées à son extrémité.

- Attachez les chevaux à ses cordes, indiqua-t-il à trois claines.

Plajadin escalada les troncs d'arbres. Il enduit de chaque côté l'axe de la roue avec de la graisse et vérifia la présence de l'autre corde. Elle était légèrement tendue et son extrémité semblait suspendue dans la tempête.

Quand ils eurent fini de dégager le bas de la roue, Shéop fit signe à Plajadin de faire avancer les chevaux. Sous leurs efforts, la roue s'ébranla en grinçant. L'autre corde s'enroula lentement autour de l'axe, et commença à se tendre. Les chevaux s'éloignèrent sans difficulté d'une trentaine de pas, hors de la vue de Shéop. La roue sembla alors presque s'arrêter quand les deux cordes se détendirent brutalement comme si ce qui se trouvait à l'autre extrémité avait cédé.

- Le signal a été envoyé, dit Shéop à ses hommes restés près de la roue. Retournons à l'abri et attendons que la tempête se calme.

Le soir de la troisième journée approchait. L'aiguilleur

Sikandair se dit que les quatre autres délégations devaient probablement avoir déjà délivré leur message.

Avant de partir, Ferrodin avait réuni les quatre hérauts : Natskal, Shéop, Adelroc et lui-même. Ils avaient estimé ensemble que chaque délégation parviendrait à remettre son message au cours du troisième jour. Comme Sikandair devait passer à proximité de Siltonen, Ferrodin l'avait chargé d'y transporter des vivres, du matériel de construction et quelques plantes médicinales pour le guérisseur Molnef. Ralentis par les chariots, lui et ses hommes n'étaient parvenus à Siltonen qu'au mi-jour du deuxième jour. Il avait rencontré brièvement le capitaine Bersatz. Celui-ci devait coordonner le retour des kratalais chez eux. Une grande partie du matériel que Sikandair lui avait apporté, allait y contribuer.

Puis la délégation était repartie vers le sud, le long des Molaires, pour camper à l'extrémité de la forêt Noire, près de la frontière avec l'Alakie. Ils avaient chevauché depuis l'aube en marquant de courts arrêts afin d'atteindre le marais des scargonites avant la nuit.

Depuis plusieurs lieues, ils avaient rejoint la route de Tornilak, une des principales cités alakiennes et chevauchaient droit vers l'ouest. Au détour d'un vallon, Sikandair aperçu la lisière du marais. De loin, cela paraissait être une forêt de petits arbres feuillus. Mais l'aiguilleur en était à son troisième voyage et connaissait bien le lieu.

A l'origine, comme pour les troglims, les relations entre les alakiens et les scargonites avaient mal commencé. Les alakiens désiraient élargir leur territoire vers le marais. Comme les scargonites étaient des créatures inoffensives, des alakiens peu scrupuleux les harcelèrent en les considérant comme des animaux nuisibles. Nombre de scargonites moururent avant que n'apparaisse le huitième élu Icoldrem qui parvint à les sauver en communiquant

avec eux. Depuis cette époque, il était quasiment interdit à tout homme d'y pénétrer. D'après les histoires racontées dans les tavernes, ceux qui s'y aventuraient revenaient terrifiés et hantés par des cauchemars … ou disparaissaient à jamais.

Seules des ornières de roues permettaient de discerner le chemin. En effet, quelques rares herboristes ou commerçants venaient troquer avec les scargonites à la bordure des marais. Leurs connaissances de la flore marécageuse étaient indispensables pour l'élaboration de breuvages complexes ou pour trouver des ingrédients rares. En échange, la moindre fleur des champs ou plante des montagnes était l'équivalent d'une pierre précieuse pour ces créatures du marais. La communication restait très difficile mais rien ne demeurait insurmontable dans tout commerce.

Les guerriers claines et aljendiens entrèrent à cheval dans le marais humide par l'étroit chemin. Sikandair savait qu'une faune très diverse y vivait et que le silence apparent était trompeur. Rapidement, le sentier aboutissait dans une impasse, sur une petite esplanade. C'était l'un des rares lieux de rencontre que les scargonites accordaient aux étrangers. Il était impossible d'aller plus loin, à moins de progresser dans la vase et la tourbe. Sikandair sortit une corne de sa poche et sonna trois fois la même série de notes.

L'obscurité commençait à tomber sur le marais. Les guerriers rassemblèrent quelques morceaux de bois morts au milieu de la placette et allumèrent un feu.

La nuit régnait désormais autour de la délégation lorsqu'un clapotement retentit dans l'obscurité. Quelques guerriers se relevèrent et marchèrent vers l'endroit d'où était survenu le bruit. Le héraut Sikandair s'avança au-devant d'eux. Sur le sol rampait une créature visqueuse de la taille d'un fagot. Une petite carapace recouvrait en

partie son corps flasque, qui scintillait à la lumière du feu. De petites antennes proéminentes remuaient au sommet de sa tête.

- Kladosmel ? dit calmement Sikandair.

Le sorcier, qui avait rejoint la délégation à Siltonen, vint auprès de l'aiguilleur.

- Utilise ton sort communicant.

Kladosmel s'agenouilla devant le scargonite et posa ses index de chaque côté de la tête. Il fronça les sourcils en se concentrant et prononça une formule, composée de mots incompréhensibles à un non-initié. Sikandair s'assit devant le scargonite pour être à sa hauteur. Deux antennes se déroulèrent de la tête de la créature jusqu'à toucher le front de Sikandair. Sikandair entendit alors sa propre voix dans sa tête comme s'il s'était parlé à lui-même.

« Je suis Dukis, messager de Glasbrun roi des scargonites. Que voulez-vous ? »

- Je vous salue, Dukis, répondit-il à voix basse. Je suis Sikandair et j'ai été désigné comme héraut pour transmettre à votre roi un message de notre roi Scordam.

« Je vous salue, héraut Sikandair. Lisez en pensée votre message».

L'aiguilleur décacheta le rouleau qu'il portait sur lui, et lu, sans dire un mot, la longue lettre qui commençait par : « Moi, Scordam, roi des aljendiens, des alakiens, des kratalais, souverain des claines et onzième élu d'Aljin, … ».

Quand Sikandair eut terminé, la voix intérieure dit : « Je pars aussitôt transmettre votre message à notre roi Glasbrun ». « Nous attendrons ici », précisa Sikandair avant que les antennes du scargonite se replient et qu'il reparte dans le marais.

En se retournant, il vit les autres guerriers se rasseoir autour du feu. Une nuit noire s'était abattue sur le marais et

des bruits mystérieux se manifestaient autour d'eux. Sikandair donna l'ordre de distribuer les rations.

Les guerriers parlaient à voix basse et pariaient entre eux sur la décision des scargonites. De toute la délégation, seuls les quatre guerriers d'origine alakienne restaient persuadés que le roi des scargonites accepterait.

Plus tard dans la nuit, un bruit de succions fit taire les conversations. Sikandair se releva et vit le scargonite Dukis à la lumière du feu. Comme le sort communicant faisait effet plusieurs heures, Kladosmel resta à l'écart. Les antennes du scargonite se déployèrent et vinrent au contact du front de Sikandair. Il entendit sa propre voix dans sa tête: « Je dois vous parler d'un événement important qui s'est passé vers le mi-jour ».

« Ah ? » pensa Sikandair malgré lui.

« Un aljendien est apparu dans notre marais de façon étrange. Il avait l'air égaré et survenait de nulle part car nous n'avons pas trouvé trace de sa venue. Comme nous ne pouvions rentrer en contact avec lui, nous avons décidé de le guider par ici. Et votre message a confirmé notre présomption : il s'agissait bien d'un franchisseur. J'ai profité du sort communicant pour parler avec lui. Il se nomme Doucane et est originaire de Tsavor. Il dit avoir participé à la douzième Quête et qu'il vient d'en revenir. »

Sikandair, surpris, ouvrit les yeux en grand.

« Comment est-ce possible ?» pensa-t-il malgré lui.

« D'après ce que votre roi Scordam nous annonce, nous pensons qu'Aljin a interrompu la douzième Quête, en renvoyant les franchisseurs sans nommer d'élu. Car normalement, les franchisseurs et l'élu ne reviennent que plus d'un mois après la disparition de la Porte d'Aljin ; or nous ne sommes que le huitième jour de l'an 1 de la douzième Quête. Notre roi Glasbrun pense que la venue d'Aljin est imminente et accepte de vous accompagner. Le franchisseur Doucane ne devrait pas tarder à vous rejoindre

et vous devriez pouvoir partir dès l'aube. Avez-vous de quoi transporter notre roi ? »

« Oui, pensa Sikandair. Nous avons une baignoire »

« Cela conviendra. Nous souhaitions vous dire que nous n'accordons aucune confiance aux claines, qui ont tenté plusieurs fois de nous nuire lorsqu'ils occupaient le Kratal. Nous ne voulons pas qu'ils s'approchent de notre roi »

« Je ferai en sorte qu'ils se tiennent à bonne distance. Je vais au plus vite avertir notre roi Scordam de ces bonnes nouvelles ».

Les antennes du scargonite se rétractèrent, coupant ainsi le contact mental. L'aiguilleur ordonna aussitôt qu'on lui procure de quoi écrire et qu'on sorte une grande goule de sa cage, car elles volaient plus vite que les faucons la nuit.

10. Les franchisseurs

La tête la première, Ectal chuta d'une faible hauteur et roula sur du sable. Il recracha quelques grains et s'essuya le visage. Il sentit l'air chaud sur sa peau et comprit qu'il était de retour dans son monde. D'un coup d'œil, il reconnut le paysage aride du désert d'Aquistis. Un froissement le fit se retourner et il vit Jaïn dégringoler la dune. Les pieds s'enfonçant dans le sable instable, il s'approcha de lui.

- Tout va bien, Jaïn ?

Le jeune homme se frotta pour retirer le sable. Il regarda autour de lui et sourit au prince.

- Nous sommes vivants, Ectal ! Nous sommes revenus de l'univers éthéré !
- Je partage ta joie, Jaïn, car nous avons échappé de peu à la mort. Et si Aljin nous a renvoyés de son univers, cela veut dire qu'un franchisseur a réussi à le rencontrer. Le douzième élu est parmi nous !

Il porta son regard au loin et son sourire s'effaça.

- Montons en haut de cette dune pour voir où nous sommes, dit Ectal.

Ils tentèrent le chemin le plus direct jusqu'au sommet de la dune mais renoncèrent car le sable se dérobait sous leur poids. Ils marchèrent donc vers un petit col entre deux dunes, tout en assurant chacun de leurs pas. Le soleil frappait fort et ils étouffaient sous leur tenue.

Ils entreprirent ensuite d'escalader la plus haute dune, en progressant sur la crête à la manière de ceux qui marchent sur la neige.

- Là ! L'aqueduc ! s'écria Ectal.

Jaïn s'écarta de la trace de son prince, posa sa main

sur son front en plissant des yeux. A moins d'une lieue devant eux s'élevait l'immense ouvrage qui traversait tout le nord du désert d'Aquistis. Le neuvième élu Turdiac avait aidé les aquistissiens à construire cet impressionnant aqueduc qui partait du mont Koras et alimentait en eau toutes leurs cités jusqu'à Jantlismir.

- Nous devrions l'atteindre en moins d'une heure. Là, nous pourrons boire à volonté, avant de nous rendre à la plus proche cité.
- Mais cela va nous prendre plusieurs jours !
- Cela ira beaucoup plus vite que tu ne le crois, fais-moi confiance ! dit Ectal avec un sourire mystérieux.

Ils descendirent la grande dune de sable en direction de l'aqueduc et adoptèrent une marche régulière, en évitant de se fatiguer en parlant.

Le désert ressemblait à l'image figée d'une mer agitée, dont les dunes formaient les immenses vagues. Jaïn jugea qu'il devait se trouver vers le mi-jour, le soleil se trouvant presque au zénith. Il était épuisé et suivait machinalement Ectal. Pas après pas, ils se rapprochaient de l'aqueduc, le seul repère permettant d'évaluer leur progression. Ils pouvaient maintenant mieux en distinguer l'aspect. C'était une immense muraille se dressant en plein milieu du désert.

Grâce à ses lectures obligées sur l'histoire du monde, en tant que prince et futur roi d'Aljendie, Ectal se remémora la construction de l'aqueduc. L'élu Turdiac avait rassemblé de nombreux aljendiens et aquistissiens au pied du mont Koras. A l'emplacement qu'il indiqua, ils réalisèrent les premiers tronçons de l'aqueduc jusqu'au bord du désert. Puis ils détournèrent le cours d'une source argileuse pour le faire passer dessus. Ainsi, mélangeant cette eau avec du sable à l'extrémité de l'aqueduc, les aquistissiens le prolongèrent, mètre par mètre, le soleil se chargeant de sécher puis de cuire les nouveaux pans boueux du mélange.

Au fil des mois, la construction avança dans le désert jusqu'à rejoindre les oasis aquistissiennes menacées de disparition. Le peuple d'Aquistis fut sauvé, l'eau leur étant aussi indispensable que le soleil.

Ectal compta les quelques dunes qui les séparaient encore de l'aqueduc, quand un nuage sombre situé vers l'horizon attira son regard. Il observa les petites spirales s'élevant au-dessus.

- Jaïn, regarde ! dit-il en pointant du doigt le phénomène.
- Une tempête de sable, murmura Jaïn d'une voix plaintive.
- Courons !

La panique leur donna une énergie nouvelle, leur faisant oublier soif et fatigue. Ils n'hésitèrent plus à se jeter et à culbuter dans les dunes pour les dévaler le plus vite possible. Le nuage menaçant, tel un mur insondable, grandissait à vue d'œil. Ils comprirent vite qu'ils n'atteindraient pas l'aqueduc à temps.

Le mur de sable les engloutit, en leur cinglant violemment la peau et en mugissant à leurs oreilles.

Les deux aljendiens progressaient péniblement l'un près de l'autre, en ne voyant qu'à quelques pas devant eux. Au bout d'un temps qui leur parut interminable, ils arrivèrent au pied d'une paroi presque vertical, dont ils ne pouvaient distinguer le sommet au travers de la tempête de sable.

- Suivons l'aqueduc et trouvons un escalier ! cria Ectal. Je sais qu'il y en a !

Jaïn hocha la tête en signe de réponse et ils longèrent l'aqueduc dans la direction opposée au vent.

Ectal trouva ce qu'il cherchait. Des encoches profondes d'un demi-pied étaient creusées dans l'argile cuite. Elles se succédaient verticalement pour former un escalier rudimentaire. Ectal entreprit l'escalade du mur en plaçant ses bottes dans les entailles, suivi par Jaïn.

Le vent soufflait violemment sur la surface lisse de l'aqueduc et les deux hommes restaient plaqués pour ne pas être emportés par une rafale. Immergés dans la tempête, sans visibilité, ils montaient les marches dans un équilibre précaire.

Juste avant d'atteindre le haut, le prince distingua un pieu, planté près d'une encoche ; une sangle en cuir y était accrochée. Ectal monta sur le sommet de l'aqueduc, large d'environ trois pas et recouvert par des dalles d'argile cuite. Au milieu de l'une d'elles, il découvrit une trappe en bois, maintenue fermée par la sangle.

- Retire la sangle ! cria-t-il à Jaïn qui se trouvait près du pieu.

Celui-ci la décrocha et vint aider Ectal à ouvrir la trappe. Le prince pencha sa tête à l'intérieur, et n'entendit rien. Alors il douta.

- Vas-y Jaïn, je te tiens ! dit Ectal en lui tendant le bras.

Jaïn agrippa le prince et se laissa descendre à l'intérieur, les pieds en premier.

- Il y a de l'eau chaude qui coule ! C'est incroyable !
- C'est l'eau glacée du mont Koras qui se réchauffe toute la journée dans le désert. Sauf la nuit où elle reste froide.
- Ca y est ! Je touche le fond ! cria Jaïn, ayant juste les épaules qui dépassaient par l'ouverture.

Il se baissa et se releva le visage trempé.

- J'ai de l'eau jusqu'aux genoux !
- C'est suffisant, dit Ectal en sautant à l'intérieur. Il ramena la trappe au-dessus de lui. Allongeons-nous au fond et laissons-nous flotter.
- Quoi ?
- Aie confiance !

Ils s'accroupirent en refermant la trappe. Ils burent avidement, tandis que le mugissement du vent devenait

presque imperceptible. Puis, dans l'obscurité totale, ils s'allongèrent et dérivèrent avec le courant.

- Ce moyen de déplacement est utilisé par les aquistissiens quand ils sont égarés dans le désert, dit Ectal dont la voix raisonna dans le canal creux de l'aqueduc.

Il tendit son bras sur le côté et toucha dans le noir la paroi pour estimer leur vitesse.

- On va à peine plus vite qu'un homme à pied mais on est sûr d'arriver dans une des trois cités aquistissiennes que l'aqueduc approvisionne.
- Et dans laquelle allons-nous arriver ? demanda Jaïn qui flottait derrière lui.
- Je n'en sais rien. De même que j'ignore comment on sort d'ici.

La respiration de Jaïn s'accéléra. Ectal plongea sa tête en arrière et se rinça les cheveux dans l'eau chaude.

- Détends-toi Jaïn, car le voyage risque d'être un peu long. Profite de ce bain agréable pour te reposer !

Ectal se réveilla et ouvrit les yeux : il rêvait qu'on l'appelait. Reprenant ces esprits, il se demanda comment il avait réussi à s'endormir dans l'aqueduc. Plongeant sa main sous l'eau, il constata qu'il était toujours en mouvement. La vitesse lui sembla plus rapide.

- Ectal ! dit une voix derrière lui qui lui sembla à la fois proche et lointaine.
- Jaïn ?
- Tu n'as pas entendu ?

Ectal écouta mais n'entendit rien.

- Entendu quoi ?

Un bruit sourd, comme causé par un choc, retentit loin devant.

- Là, j'ai entendu. Je m'arrête et je t'attends.

Ectal s'accroupit dans l'eau et se cogna la tête. Le canal

s'était considérablement réduit, ce qui expliquait l'accélération du courant. Il freina des pieds et des mains jusqu'à s'immobiliser.

- Parle-moi pour savoir si tu arrives.
- Je suis là, dit une voix plus proche.

Le choc lointain retentit de nouveau, quand les pieds de Jaïn le heurtèrent.

- Continuons sans trop nous éloigner l'un de l'autre, dit Ectal en s'allongeant de tout son long.

Le bruissement du vent au-dehors était régulièrement entrecoupé par les chocs de plus en plus retentissants. Soudain, les pieds d'Ectal poussèrent ce qu'il identifia comme une grille. Un grincement terrible résonna et une portion du canal s'entrouvrit au-dessus d'eux, laissant passer la lumière du dehors. Sentant le contact du sol sous lui, Ectal comprit qu'il basculait en arrière. Il entendit Jaïn crier tandis qu'ils étaient évacués avec l'eau. Il dévala une pente et s'immobilisa en heurtant Jaïn qui gémit. Le vent tourbillonnait autour d'eux et l'eau du canal entrouvert coulait jusqu'à eux. Ectal leva la tête et vit le tronçon se remettre lentement en place, pour assurer de nouveau la jonction de l'aqueduc. La grille avait détecté leur présence et avait déclenché leur sortie hors du canal.

Le sable projeté par le vent, se collait par paquet sur leurs vêtements mouillés. Ils sursautèrent en entendant un peu plus loin le choc qui les avait inquiétés et virent sur le côté de l'aqueduc des échafaudages évoquant des canaux d'irrigations suspendues. Cette partie paraissant mieux protégée des rafales de vent, ils s'y précipitèrent.

- Nous sommes arrivés près d'une de leur cité ? demanda Jaïn.
- Oui, je crois.

Ils entendirent le choc et un autre tronçon de l'aqueduc bascula, déversant de l'eau dans les échafaudages.

- Voilà l'explication, dit Ectal. Un mécanisme permet

de détourner une partie de l'eau dans ce petit canal, qui doit certainement alimenter la cité. Suivons-le !

Le canal était soutenu à la fois par de nombreux étais de bois et des soubassements argileux semblables aux fondations de l'aqueduc. De longues cheminées se dressaient dans le sable, de part et d'autre de la construction.

Ils parvinrent à l'extrémité du canal qui disparaissait au sommet d'une large tour, haute d'une dizaine d'hommes. Ils la contournèrent et se retrouvèrent face à deux guerriers, portant des armures comme façonnées dans du cristal. Ils tenaient dans leur main des lances, dont chaque extrémité se terminait par une pierre tranchante.

- Qui êtes-vous et que faites-vous ici ? dit l'un d'entre eux, dans un aljendien correct.
- Nous sommes des franchisseurs de la douzième Quête. Nous demandons asile chez vous.

Ectal se dit que leur mine pitoyable et leurs vêtements ensablés devraient jouer en leur faveur. Les deux hommes s'échangèrent un bref regard.

- Passez devant, dit l'aquistissien en les invitant à poursuivre le long de la tour.

Ils leur emboîtèrent le pas. Un peu plus loin, des encoches semblables à celle de l'aqueduc apparurent sur le côté.

- Montez et entrez à l'intérieur, dit la voix derrière eux.

Les encoches menaient vers un petit surplomb. Un peu plus loin, une autre ouverture en forme de goulot dirigé vers le bas était inaccessible et devait permettre de sortir de la tour rapidement.

Le prince escalada la tour jusqu'au surplomb qui comportait une trappe. Tandis qu'il hésitait, un des gardes arriva et se projeta à l'intérieur en agrippant des poignées. Ectal l'imita. Il glissa sur une pente et tomba les pieds en

avant dans du sable. Ectal observa rapidement l'intérieur de la tour à la lumière tamisée du dôme opaque. Mis à part les issues apparentes, quelques armes et outres étaient suspendues au mur. La canalisation externe descendait du toit et disparaissait sous le sol.

Les deux aquistissiens retirèrent leurs armures de cristal, pendant qu'Ectal et Jaïn enlevaient le sable de leurs vêtements qui avaient séché. Les gardes étaient maintenant presque nus avec juste des toiles de la couleur du sable partant de leur taille jusqu'aux cuisses. Ils avaient la peau diaphane caractéristique des aquistissiens.

- Laissez vos armes ici. Nous vous les rendrons plus tard.

Ils déposèrent leurs épées et descendirent les échelons d'un conduit qui aboutit dans un couloir en forme de tube. Il était éclairé naturellement par des ouvertures qui apportaient la lumière du dehors à travers les petites cheminées qu'ils avaient remarquées à la surface. Les murs étaient faits d'argile semblable aux parois de l'aqueduc. Ils traversèrent quelques salles donnant sur plusieurs couloirs, éclairées par de hauts dômes cristallins. L'atmosphère était agréable et aérée par de légers courants d'air.

Ils arrivèrent devant une porte en bois. Ectal se dit qu'il provenait probablement de la forêt du Nord ; l'aqueduc était un moyen de transport idéal. Un homme vêtu comme les gardes leur ouvrit. Ils échangèrent quelques mots dans la langue des aquistissiens et il ferma la porte. Ectal avait eu rarement l'occasion de rencontrer des aquistissiens mais il était toujours frappé par la beauté de leur trait et de leur silhouette. La porte se rouvrit et ils furent invités à entrer.

Ectal et Jaïn pénétrèrent dans une vaste salle. Plusieurs dômes transparents éclairaient faiblement la pièce d'une lumière orangée, due à la tempête. De grandes tapisseries couvraient les murs et quelques plantes vertes ornaient les coins. Les deux gardes se placèrent de chaque côté d'un

trône recouvert de cristaux et les invitèrent à s'asseoir sur des coussins éparpillés sur un tapis représentant l'aqueduc.

Une jeune femme vint du fond de la pièce. Elle portait sur elle un pendentif en cristal représentant un cheval et un long ruban vert qui s'enroulait plusieurs fois autour de son corps, cachant tous ses attraits. Ses longs cheveux cendrés descendant jusqu'à sa taille rehaussaient la pâleur de sa peau. Ectal remarqua qu'ils étaient ornés de fleurs opalescentes. Elle ralentit le pas en les observant de ses grands yeux bleu-clair et vint s'asseoir sur le trône entre les deux gardes. Elle dit une phrase en aquistissien à l'intention des gardes. Ils se levèrent et elle attendit qu'ils sortent.

- Vous êtes Ectal, le prince d'Aljendie, n'est-ce pas ? dit-elle dans un aljendien parfait.
- Oui, répondit-il, d'une voix moins forte qu'il ne l'aurait souhaité.

La position surélevée de l'aquistissienne et son attitude distante le mettaient mal à l'aise.

- Je l'ai deviné à votre blason royal.

Les fleurs de sa chevelure frémirent et un ravissant sourire adoucit son visage. Pour disparaître aussitôt.

- Mon père, le roi Nosquild, est en déplacement à Kesquas et ne peut donc vous recevoir. En attendant, vous serez donc mes hôtes.
- Je vous présente Jaïn, mon plus fidèle ami, avec qui j'ai franchi la Porte... Vous devez être la princesse Esquine ? hasarda Ectal.

Elle hocha la tête.

- Nous venons juste de revenir de l'univers éthéré mais sans y rencontrer Aljin.
- Vous avez du vivre une aventure incroyable ! Je vous envie car je ne suis jamais allé au-delà du désert.
- Ce n'est pas une aventure très agréable, princesse

Esquine. Et notre plus grand désir, c'est de rejoindre Valipaine au plus vite.

- Je comprends mais il faut d'abord que vous sachiez ce qu'il s'est passé en Aljendie depuis votre départ.

Ectal frissonna en voyant le visage de la princesse s'attrister et les fleurs de sa chevelure se rétracter.

Nous sommes le huitième jour de l'an 1 de la douzième Quête.

Elle marqua une pause, comme pour leur laisser le temps de comprendre.

- Le soir même de votre départ, vos parents et votre frère ont été assassinés par Osfa, le Masque noir. Il a réussi ensuite à s'enfuir par la Porte d'Aljin.

Les yeux d'Ectal s'embuèrent et Jaïn enfouit son visage entre ses mains.

- Peu après, Nadelom, le souverain des claines, a été tué par votre oncle Scordam, le onzième élu, continua Esquine d'une voix blanche. Il y a trois jours, il a été sacré roi des trois royaumes par votre Grand Conseil. Il a aussi le soutien des claines, dont il est devenu leur souverain. En ce moment, des délégations sont en route vers les peuples frontaliers pour délivrer un message de Scordam. Tout cela, nous le savons des membres de nos peuples résidant à Valipaine.
- Ma sœur est-elle toujours en vie ? demanda Ectal le regard perdu.
- Oui ! Elle fait partie de la délégation qui s'est rendu en Alakie, pour annoncer la reconstruction de Mandilak.

Le prince se leva et marcha vers les plantes en titubant.

- Je dois retourner à Valipaine pour reprendre le trône, car je suis l'héritier légitime.
- Avant cela, attendez le retour de mon père.

Le prince secoua lentement la tête.

- Ectal, je vous en prie ! Il est sage et vous conseillera.

Ectal posa ses deux mains contre le mur chaud et leva la tête tandis que des larmes coulaient sur son visage.

- Je l'attendrai, souffla-t-il.

Swendal se réceptionna sur du sable mouillé et grimaça de douleurs en sentant des coquillages morts craquer sous ses pieds. L'épée lui parut étonnamment lourde à porter. Il respira la forte odeur des algues réchauffées au soleil. Il se trouvait dans une petite crique où se trouvait un petit port avec des cabanes de pêcheurs. Le soleil était haut dans le ciel et les bateaux étaient tous remontés. Sur la petite plage à côté, de nombreux filets étaient suspendus entre des piquets. Le prince distingua une silhouette s'affairant dessus et décida d'aller à sa rencontre.

Les pécheurs sectionnaient parfois eux-mêmes les mailles de leurs filets pour retirer plus rapidement les poissons et crustacés. Les vieux qui n'étaient plus assez vigoureux pour les remonter, les rafistolaient pendant la journée.

Quand Swendal fut à une vingtaine de pas, le vieux pêcheur leva la tête et l'observa au travers des mailles. Sans le quitter du regard, il se redressa et abaissa le filet des deux mains pour mieux regarder. Il poussa alors un cri et, laissant tomber ses outils, il s'enfuit en courant vers les plus proches cabanes. Swendal comprit la frayeur du vieil homme car il ne portait que des sous-vêtements en lambeaux sur lui et une épée noire dans la main. Il se dirigea vers le petit port qui semblait désert.

Swendal s'approcha de la cabane où le vieux pêcheur s'était réfugié. Il cogna contre une porte aux planches délabrées.

- N'approchez pas, seigneur Swentra ! dit une voix tremblante. Ne vous vengez pas sur moi !

En entendant ces paroles, Swendal comprit qu'il était

dans son pays natal.

- Ne craignez rien, je ne suis pas Swentra ! dit-il avec le même accent alakien.
- Mais vous êtes son fantôme ! gémit le vieux.
- Je ne suis pas non plus son fantôme, dit le prince. Sinon, comment aurais-je pu frapper à votre porte ?

Le silence qui suivit l'encouragea.

- Ouvrez-moi, j'ai besoin de votre aide.
- De mon aide ? balbutia la voix. Mais … Qui êtes-vous si vous n'êtes pas le fantôme de notre roi Swentra ?
- Je suis son fils, Swendal.

La porte s'ouvrit lentement. Les yeux du vieillard brillèrent en se posant sur le prince.

- Mon cœur l'a su dès que je vous ai vu, seigneur, mais j'ai refusé d'y croire. Vous ressemblez tellement à votre père !

Des larmes perlèrent au coin de ses yeux ravinés par le sel marin. Il se jeta au pied du jeune homme.

- Aljin soit loué !
- Relevez-vous, vieil homme, et allons dans votre cabane. Nous y serons plus à l'aise.

Une fois à l'intérieur, Swendal résuma rapidement sa vie : Son sauvetage lors de l'incendie du palais de Mandilak, son enfance en exil sur des terres lointaines, son départ pour l'univers éthéré, sa rencontre avec Aljin et son retour. Ensuite, il posa quelques questions au vieux pécheur. Il s'appelait Antélamène. Le port se trouvait à proximité de Youndalin, un village côtier situé à quelques lieues à l'est de Niglormen. Swendal lui demanda de quoi se vêtir et Antélamène lui proposa une vareuse et une culotte noire qu'il ne mettait plus depuis des années. Swendal enfila le tout, ainsi que de grandes bottes de cuir spécialement tannées pour les rendre imperméables. Le vieux pêcheur lui tendit aussi un chapeau de paille.

- Merci de votre aide, Antélamène. Maintenant, il faut que je rejoigne Mandilak, puis Valipaine, avant que de graves événements ne surviennent.
- Mais ils sont déjà survenus ! dit le vieux pêcheur. Le roi Gildam, la reine et le jeune prince, ont été assassinés ! Mais ils ont été vengés : son frère Scordam a tué Nadelom, le roi des claines. Il a repris le trône et a unifié les trois royaumes. C'est désormais notre nouveau roi. J'ai appris cela hier soir à la taverne de Youndalin, ajouta-t-il.

Swendal se passa la main sur le visage, en réalisant ce qui s'était passé pendant son périple dans l'univers éthéré.

- Et tout ça par ma faute, murmura-t-il, en fermant les yeux.

Après un silence, il les rouvrit.

- Malheureusement, d'autres événements encore plus graves risquent d'arriver. Est-ce que Scordam s'est rendu à la guilde des sorciers ?
- Ça, je n’en sais rien ! Mais ce que tout le monde sait ici, c'est qu'une importante délégation aljendienne va arriver ce soir à Mandilak. Et la princesse Lys va venir en personne. Cela va être la fête dans toute la cité.
- Mais que vient-elle faire en Alakie ?
- Elle vient annoncer la reconstruction de notre prime cité avec des bâtisseurs. Mais ce qui est incroyable, c’est qu’elle est accompagnée par des claines ! D’ailleurs, Valipaine en est infesté depuis le retour de Scordam. Il parait qu'il faut désormais les tolérer. Jamais ! Heureusement, ils sont censés repartir en Aljendie dans quelques jours, avec la princesse Lys. Seuls les bâtisseurs aljendiens resteront.

Un sourire apparut sur le visage halé du vieux pêcheur et quelques rides de son front s'effacèrent.

- Notre royaume va bientôt fêter votre retour sur le

trône de votre père. Le roi Scordam vous le remettra certainement car vous en êtes l'héritier légitime.

- C'est possible mais mon existence doit rester secrète le plus longtemps possible, pour que je puisse accomplir la mission que m'a confiée Aljin. Antélamène, vous ne devez dire à personne que je suis vivant.
- Vous avez ma parole, mon prince.
- Et continuez à vous méfier des claines, ajouta Swendal. Ce sont toujours nos ennemis.
- Je m'en doutais ! Mais personne ne veut m'écouter.
- Savez-vous combien de claines accompagnent cette délégation ?
- Je n'en sais rien, dit Antélamène en haussant les épaules. Tantôt, on dit qu'ils sont une dizaine, tantôt une centaine…
- Où pourrais-je trouver un cheval pour partir au plus vite à Mandilak ?
- A Youndalin. Là, je sais où vous pourrez en trouver.
- Existe-t-il quelqu'un de confiance à Mandilak qui pourra m'aider ?

Le vieux réfléchit en remuant ses lèvres.

- Mais bien sûr, le vénérable Flimtod, s'exclame-t-il ! C'est le doyen des gardiens de Mandilak. A l'époque de votre père, il était l'un de ses plus proches conseillers. Après sa mort, il est devenu l'intendant du royaume et a tenté de résoudre les dissensions apparues après la guerre. Il a été déchu de son poste lors du vol de l'épée Tranchepierre et de l'Olkiol par l'assassin Osfa. Depuis, il sort peu de sa maison et ne reçoit presque personne. Mais il est resté fidèle à la mémoire du roi Swentra et ses discours lui font toujours référence.
- Merci. J'irai lui rendre visite.

Le vieux pêcheur observa Swendal, perplexe.

- Vous ne pouvez pas vous promener librement avec cette épée : elle va trahir votre déguisement.

Antélamène retourna dans sa cabane. Il retira ses habits de travail et rangea quelques affaires. Il ressortit avec une toile enroulée d'où dépassaient du matériel de pêche.

- Camouflez-la dedans, dit-il en déposant le paquet par terre.

Le prince déplia la toile, posa son épée au côté des cannes, des fils et des hameçons, puis enroula le tout. Il fixa l'ensemble au moyen d'une corde et le porta sur son épaule. Ils longèrent les quais en bois du vieux port et s'engagèrent dans un sentier sinueux qui remontait en haut de la falaise surplombant la crique.

Youndalin était situé à moins d'une lieue. A l'approche des premières maisons, ils s'arrêtèrent près d'un large bosquet. Ils préparèrent une histoire pour faire croire à l'ami d'Antélamène que Swendal était un neveu éloigné qui devait se rendre à Mandilak au chevet de sa mère malade. Le prince se cacha à l'écart de la route, tandis que le pêcheur continua son chemin vers le village.

Le soleil était encore haut, quand Swendal vit deux hommes descendre du village. Au côté du frêle pêcheur, un petit homme aux formes bien arrondies tenait un cheval par la bride. Ils s'arrêtèrent à hauteur du bosquet.

- Toscan, mon neveu ! appela Antélamène. C'est moi !

C'était au tour du prince de jouer son rôle. Il sortit des fourrés en baissant la tête, l'air contrit.

- Alors, c'est toi le beau gaillard qui veut retrouver sa bien-aimée à Mandilak ? lança le tavernier en dévisageant le prince de haut en bas.

Swendal prit un air tellement surpris en regardant Antélamène, que la bedaine de l'homme se mit à tressauter au rythme de son rire.

- Eh oui ! On ne me l'a fait pas à moi, l'histoire de la

mère malade. Tu peux tromper un vieux pêcheur, mais pas moi ! Cela dit, tu as de la chance que j'ai une dette envers mon vieil ami Antélamène ! Mais je ne t'aurais jamais confié mon dernier cheval pour une histoire à dormir debout. J'ai aussi été amoureux à ton âge et je comprends ton envie de retrouver ta belle et faire la fête à Mandilak.

Il fit à Swendal un clin d'œil complice.

- Mais prend bien soin de mon vieux Tudor ! A Mandilak, tu devras le laisser à l'auberge de la Chope trouée. Et tu devras rentrer chez toi à pied.
- C'est promis. Merci beaucoup, tavernier.
- Et si tu ne fais pas cela, saches que j'ai une caution à mes côtés, dit-il en encerclant les épaules d'Antélamène dans son bras potelé.

Il rit de nouveau en se tenant le ventre, sous le sourire complice du vieux pêcheur.

- J'espère que ta jolie n'est pas jalouse : on dit que la princesse Lys est ravissante.
- Je fermerai les yeux, proposa Swendal.
- Ah, ah, ah ! Il faudra trouver autre chose pour la convaincre !

Le prince monta sur le vieux cheval, qui vacilla sur ses jambes.

- Heureusement que tu passes chez toi avant d'arriver à Mandilak, ajouta le tavernier, car avec cet accoutrement, on se serait moquer de toi.

Swendal sourit en les saluant de son chapeau de paille usé et talonna le cheval. Peu avant le village, il bifurqua vers la droite comme le lui avait indiqué Antélamène, en espérant que sa monture survive jusqu'à Mandilak.

Quand il eut disparu, le tavernier tourna ses yeux pochés vers le pêcheur.

- C'est étrange, il me rappelle quelqu'un... Tu ne trouves pas ?

- Oui, il ressemble beaucoup à son père. Il a peut-être du traîner une ou deux fois dans ta taverne ?
- Hmm ... Cela doit être ça.

Au bout d'une heure de chevauchée au petit trot, Swendal retrouva facilement la route principale qui remontait vers Mandilak. Il rencontra des cavaliers et de nombreuses carrioles pleines de personnes. Ce devait être des bourgeois de Niglormen qui, portant leurs plus beaux habits, se dirigeaient vers la prime cité pour fêter l'arrivée de la délégation aljendienne. Sa tenue lui attira quelques railleries. Etouffant dans sa vareuse, Swendal baissait les yeux sous son chapeau de paille et coupait court à toute discussion.

La journée déclinait quand il atteignit les premières montagnes qui entouraient Mandilak. Désormais, il dépassait de nombreux paysans à pied, qui pour la plupart avaient du partir très tôt le matin. Sa tenue de pêcheur et son cheval exténué lui valurent à nouveau plusieurs moqueries mais il maintint son trot sans y prendre gare.

A la nuit tombée, le prince atteignit les premiers hameaux situés près de Mandilak et distingua la masse sombre du lac qui s'étendait au-delà. Des flambeaux jalonnaient le chemin, éclairant la foule qui affluait de toute part. Swendal se renseigna auprès de quelques passants au sujet de l'auberge de la Chope trouée. Sur leurs indications, il trouva facilement la bâtisse qui surpassait les autres habitations alentour. Une petite écurie y était adossée et il dirigea son cheval vers le commis de service. Celui-ci reconnut Tudor en l'appelant par son nom. Il le prit par la bride pour l'emmener dans une stalle et souhaita à Swendal une bonne soirée. Le prince repartit sur la route et se fondit dans la foule.

Les montagnes sombres et massives découpaient la nuit étoilée. Les contours des fortifications ressortaient

nettement grâce aux multiples feux de la cité en contrebas. En se laissant emporter par le flot des gens, Swendal entendait les clameurs qui montaient.

Des musiciens improvisaient au coin des ruelles, entraînant quelques danseurs et les marchands renchérissaient pour attirer les badauds vers leurs étals. Au détour d'une rue, Swendal eut un choc : les murailles éventrées de Mandilak se dressaient devant lui. Il comprit que les pierres avaient servi à reconstruire les maisons qui l'entouraient. Deux tours en ruine encadraient l'entrée et les douves avaient été comblées à l'emplacement du pont-levis détruit.

Il pénétra dans Mandilak.

La foule se dispersa et il se retrouva au milieu des premiers taudis. L'intérieur de la cité était devenu un vaste marché nauséabond. Sur les premiers étals, il aperçut des cuissots de chevreuils, des lapins dépiautés, des carcasses de volailles et d'autres animaux pendus à des crochets. Les acheteurs s'attroupaient plus loin autour de brasiers pour faire griller leurs viandes. D'autres marchands proposaient des babioles, des fétiches, des plantes ou simplement des fruits et des légumes.

Deux hommes ivres, se tenant l'un à l'autre, manquèrent de le renverser. Il vit aussi un homme en haillons courir après une volaille qui lui échappait. Trois enfants crasseux, qui jouaient avec des bouts de bois, rirent en le voyant plonger en vain. Le poulet passa près de Swendal. Il s'accroupit et l'attrapa d'un geste vif.

- Eh ! Le pêcheur ! C'est mon poulet ! hurla l'homme.
- Très bien, répondit Swendal sans se redresser. Mais j'aimerai d'abord savoir si ...
- Rends-moi d'abord mon poulet ! Sinon ...

L'homme leva le poing alors que le prince se relevait. Il mesurait presque deux têtes de plus.

- Sinon quoi ? demanda-t-il avec un sourire glacial. Et

es-tu sûr que c'est bien ton poulet ?

Le malheureux tourna la tête alentour et ne rencontra que des visages amusés par la scène.

- D'accord l'ami, dit-il d'un ton plus calme, que veux-tu savoir ?
- Les aljendiens sont-ils arrivés ?
- Peu avant la nuit, avec plein de bâtards de claines qui rôdent dans les parages, dit-il en crachant. Eux, ils ont l'air d'être plus à l'aise dans notre crasse, qu'au palais en compagnie de la princesse.
- Combien sont-ils ?
- Va traîner dans une taverne si tu veux le savoir ! Maintenant donne-moi mon poulet ! dit l'homme en tendant la main.
- Tiens !

Swendal relâcha le volatile qui partit dans tous les sens en caquetant. Le malheureux courut à ses trousses en hurlant des obscénités. Le prince sourit aux enfants qui n'avaient rien manqué de la scène et s'enfonça plus encore dans la cité.

Il se dirigea vers un attroupement bruyant. Des tréteaux, disposés en cercle autour de nombreux tonneaux empilés les uns sur les autres, faisaient office de taverne à ciel ouvert.

Quatre hommes s'affairaient en permanence pour remplir les chopes des buveurs. Une place se libéra et Swendal s'y installa avant un autre. Il empoigna une chope vide et fit semblant de boire. Son voisin regardait fixement devant lui, avec la clairvoyance de l'ivrogne.

- Eh l'ami ! lui dit Swendal. Combien y-a-t-il de ces bâtards de claines ?
- Oh ! dit l'homme en soulevant vaguement son bras libre. Une quarantaine à ce qu'on dit. P’tet’ un peu moins, p'tet’ un peu plus. Mais bien moins que ces pantins d'aljendiens, ajouta-t-il en buvant un coup.

C'est déjà ça !

Un bruit parcourut le tour des tables comme une vague : des claines approchaient. Son voisin comprit le signal, serra sa chope contre lui et s'éloigna en titubant. Le prince se retrouva vite isolé. Un des serveurs s'approcha de lui.

- Dégage vite le marin, lui chuchota-t-il. Ou tu vas avoir des ennuis.

Les buveurs s'étaient tassés sur les autres planches, libérant la moitié du cercle formé par les tréteaux. Un claine planta violemment sa hache à quelques coudées de Swendal.

- Des bières ! lança-t-il dans un alakien approximatif.

D'autres guerriers prirent place devant les tréteaux et entourèrent rapidement Swendal. En regardant de biais, il reconnut des objets qui lui étaient familiers : des gants cloutés, des bracelets avec des lames torsadées autour des avant-bras.

- Regarde Azroak ! Un pauvre pêcheur qui n'a pas eu le temps de détaler !

Il avait parlé dans la langue des claines, pour ne pas être compris des alakiens. Sauf pour Swendal.

- Et si on s'amusait avec lui ? répondit l'autre en reposant sa chope.

Swendal eu juste le temps de serrer contre lui son long sac, lorsqu'une main le tira vers l'arrière. Un pied le crocheta et il s'étala par terre. Le claine le maintint au sol de sa botte et lui arracha son sac de pêche. Le brouhaha de la foule diminua et des badauds s'attroupèrent à distance respectable.

- Et voilà pour tes gaules, dit-il avec un rire moqueur.

Le long de ses cuissardes luisaient des lames tranchantes. Il leva un genou et frappa le sac sur sa cuisse pour en briser son contenu. En vain. De rage, il sortit un long couteau pour éventrer le sac.

- Azroak, arrête ! cingla un claine.

Cette voix sinistre, Swendal la connaissait bien.

- Mais Drante, on peut bien s'amuser un peu ? protesta le claine.
- On n'est pas là pour ça. Nous devons être gentils avec les alakiens, en attendant les ordres concernant la pucelle.

Des ordres provenant de Nadelom ou plutôt de Scordam, pensa le prince. Drante n'était pas un guerrier mais un implacable assassin chargé de régler les problèmes internes du royaume des claines, quand le dialogue ne suffisait pas. Swendal comprit que la pucelle devait désigner la princesse Lys.

A contrecœur, le guerrier Azroak lâcha le sac et rangea son arme. Drante s'approcha de Swendal qui baissa la tête sous son chapeau pour éviter son regard.

- Debout le pêcheur, dit-il en alakien, en lui tendant la main. Pardonne mon ami, il est allergique à l'odeur du poisson !

Les claines rirent en reprenant leurs chopes et Drante les rejoint. Une fois debout, Swendal ramassa son sac et ressentit la lourdeur accentuée de son épée. Il garda la tête baissée et retourna dans la foule qui se dispersait à nouveau.

Il approchait du palais large et imposant, dont les hautes murailles surplombaient les taudis. La majeure partie avait été reconstruite, sauf le donjon qui n'existait plus. Swendal se faufilait difficilement au milieu des gens qui s'attroupaient par milliers.

Des olifants retentirent au sommet des murs, provoquant des brouhahas dans la foule qui manifestait son impatience. De nombreuses torches éclairaient le sommet des murailles et permettaient de distinguer clairement les créneaux. Plusieurs silhouettes apparurent en haut, autour des oriflammes claquant au vent. L'une d'entre elles écarta les

bras et le vent tomba. Une autre s'avança. C'était la princesse Lys reconnaissable par ses longs cheveux blonds. Elle parla et sa voix porta clairement jusqu'en bas. Swendal y devina un autre sortilège du sorcier situé à ses côtés.

- Frères et sœurs d'Alakie ! commença la princesse. Je suis venue vers vous pour que nous mettions fin à une douloureuse blessure qui dure depuis seize longues années. Mon père Gildam, roi d'Aljendie, qui a toujours regretté cette guerre, est mort sans avoir pu réconcilier nos royaumes. Mais qui se souvient de l'origine de ce conflit qui rompit notre alliance ? Qui a oublié les liens fraternels qu'Osmin a établis entre nos deux royaumes avec la bénédiction d'Aljin ? Qui a oublié le sang versé par nos aînés sous une même bannière pour repousser nos ennemis communs ? La colère et la haine, nourries par l'ignorance, nous ont trop longtemps aveuglés pour notre malheur à tous. De cette guerre absurde, il n'y aura eu nul vainqueur. Nous avons trahi nos ancêtres, nos élus et notre guide Aljin.

Personne ne disait rien autour de Swendal. Les paroles de la princesse frappaient les esprits et la peine se lisait sur quelques visages.

- Mais une nouvelle chance nous est offerte ! Scordam, notre roi, est revenu pour rassembler tous les peuples et préparer la venue d'Aljin, qui l'a désigné comme le dernier élu. Le temps des élus se termine et une nouvelle ère commence !

Les murmures reprirent dans la foule, agitée par ces dernières paroles.

- Qui nous redonnera un nouveau roi ? cria une voix sur la gauche de Swendal.
- Qui mieux qu'Aljin pourra le désigner ? répondit Lys.

La foule s'agita de nouveau.

- Ces temps sont proches ! Pour marquer le renouveau de notre alliance, je suis venu avec les meilleurs architectes d'Aljendie pour reconstruire Mandilak selon les plans d'origine. Mais sans votre aide, rien ne se fera.

Swendal entendait du mécontentement sourdre autour de lui, en même temps qu'il voyait l'hésitation dans les regards à la lumière des torches que brandissaient certains.

- Il y a quelques années, le voleur et assassin Osfa vous a dérobé Tranchepierre et l'Olkiol. Mais ce régicide vient de mourir dans l'univers éthéré en emportant l'épée d'Osmin avec lui. Qu'Aljin prenne soin de Tranchepierre et daigne vous la rendre.

Des cris de désolation retentirent. Swendal sentit l'épée doubler de poids dans son dos. Une personne s'approcha de Lys et déposa un coffret sur le parapet.

- Mais peu avant, l'Olkiol a pu être récupéré et je vous l'ai rapporté !

Elle ouvrit le coffret et montra à bout de bras l'Olkiol à la foule. Quelques voix s'élevèrent autour d'Osfa, autant pour bénir le retour de l'Olkiol que pour se lamenter de la perte de Tranchepierre. La foule restait tendue, hésitante, sans savoir quelle attitude prendre. Alors une voix ferme et grave jaillit du bas des murailles, imposant le silence.

- Princesse Lys ! Tes belles paroles réconfortent et troublent à la fois mon vieux cœur meurtri par ces années de désolation.

« C’est Flimtod, le doyen des gardiens », glissa un homme à son voisin.

- Oui, je crois aussi que la réconciliation que tu appelles de tes vœux viendra un jour sceller à nouveau l'alliance entre nos royaumes et ramener la paix, l'amour et l'harmonie perdus depuis la mort de notre roi Swentra. La venue d'Aljin, si elle a bien lieu, sera pour nous tous un grand signe. Mais quel

autre signe pourrait nous convaincre ?

- Je ne peux que vous offrir ma foi, répondit Lys après une hésitation.

A cet instant, les cheveux de la princesse s'élevèrent pour s'enrouler autour de l'Olkiol qu'elle tenait toujours à bout de bras. Le temps parut s'arrêter pour ceux qui assistaient à cette scène. Puis, ses cheveux se retirèrent pour revenir se déposer doucement sur ses épaules.

- Je serai là dès l'aube pour reconstruire Mandilak ! cria le doyen, bientôt suivi par des centaines d'autres voix.

L'enthousiasme balaya les doutes de la foule qui acclama la princesse, Aljin et Scordam.

Swendal, le visage fermé, se fraya un passage pour s'éloigner. La réaction de l'Olkiol lui avait ramené en mémoire sa première rencontre avec la princesse Lys sous le saule pleureur. Ce jour-là, il le portait autour de son cou, suspendu à un cordon en cuir. Quand il s'était approché de la jeune fille évanouie pour la séquestrer, les cheveux de Lys s'étaient mystérieusement enroulés autour de l'instrument. L'Olkiol s'était alors mis à tourner sur lui-même en lui étranglant le cou. Swendal avait du trancher le cordon. Troublé et humilié, il avait fui en maudissant l'Olkiol et les aljendiens. Aujourd'hui, il lui semblait entrevoir le sens de cet événement : l'Olkiol avait choisi la princesse Lys comme rédemptrice. Autour de lui, les gens étaient transportés de joie, transfigurés. Certains planifiaient leurs participations aux travaux, d'autres évoquaient le passé d'avant la guerre, d'autres encore juraient de rendre visite à leurs amis aljendiens qu'ils ne voyaient plus depuis des années. Il se sentit soudain comme un étranger au milieu de son peuple qui fêtait l'ère nouvelle qu'on venait de lui annoncer. Une profonde tristesse s'empara de lui et il pleura de n'avoir pas compris plus tôt. Les gens s’écartaient devant cet homme hagard, en

habit de pêcheur, qui s'éloignait de la fête.

Ses pas amenèrent Swendal devant un bâtiment lugubre, le seul qui n'était pas éclairé par des torches. Attiré par l'étrange demeure, il s'approcha de l'entrée non surveillée et pénétra à l'intérieur. L'air glacial et la luminosité blafarde qui y régnait lui rappela le Sentier des morts. Le poids de Tranchepierre augmenta au point que Swendal eu l'impression de porter un homme sur son dos. Il posa un genou à terre et regarda autour de lui. De part et d'autre étaient érigés de majestueux monuments funéraires, éclairés par des flammes qui sortaient de larges vasques. Il se trouvait dans la nécropole des rois d'Alakie, ses ancêtres.

Le visage en sueur, le souffle court, il se releva et lutta pour mettre un pied devant l'autre sans tomber. Sur chacun des monuments était sculpté un roi d'Alakie, qui semblait observer le visiteur de son regard fier, sage, souverain ou encore conquérant. La tombe de l'élu Osmin inaugurait la lignée des quinze rois d'Alakie. Swendal remonta en titubant l'allée menant au fond de la nécropole, avec dans son dos l'épée d'Osmin qui s'alourdissait à chaque pas.

A l'approche du dernier monument, il frissonna en apercevant la statue de son père. La rencontre du Sentier des morts lui revint en mémoire. Il posa son regard sur la tombe où était écrit : "Ici reposent Swentra, quinzième roi d'Alakie, son épouse la reine Myonétis et le prince Swendal". Le poids de deux hommes sur les épaules, il fléchit devant le monument et pleura son désespoir.

Alors des visages défilèrent dans sa tête, venant d'un passé proche ou lointain. Il revit Mazoa quand il se jeta dans le monstre, Emousk tétanisé par le poison des arbustes de métal, Ludnep poignardé par Arcam, le roi Gildam quand il retira son masque et la reine Evanis quand elle aperçut son mari. En remontant le temps, il revit de nombreux autres visages de souffrance et de mort qui parsemèrent sa vie, jusqu'à cet instant atroce au milieu des

flammes où il regardait sa mère implorer de l'aide à cet étranger. Il tourna son regard d'enfant mais ne vit qu'une main d'où jaillit une chaleur mortelle.

Des ténèbres où il se trouvait, Swendal entendit une mélodie lointaine. Elle venait d'un monde oublié. Celui de sa jeunesse, avant la souffrance. La musique se rapprocha et avec elle la lumière. Un jardin merveilleux, des arômes exquis. Sa mère, assise sur un banc caressait délicatement ses longs cheveux blonds d'où s'élèvaient des notes d'une pureté inouïe. Envoûtés par la magie de l'Olkiol, toutes sortes d'animaux les entouraient avec lesquels il jouait sans crainte. Il riait et était heureux. Il vit alors le visage de son père, qui le déposait fièrement sur son cheval pour la première fois. Puis des pans entiers de sa mémoire se libérèrent soudainement et d'autres instants heureux de son enfance défilèrent devant lui. L'espoir qu'il avait vu dans les visages au pied des murailles du palais prenait tout son sens. C'était l'espoir de retrouver la paix et la joie du passé.

Swendal ouvrit les yeux en ressentant une douce chaleur dans son dos. Il se releva sans effort, dénoua son sac par-dessus son épaule et sortit l'épée du fourreau. Une lumière resplendissante illumina l'intérieur de la nécropole, éclairant tous les monuments funéraires. L'épée n'était plus une arme mais un étendard flamboyant. Il fusionna en esprit avec elle en lui prêtant serment et elle lui révéla son nom.

- Renaissance ! Soit mon épée ! dit Swendal, respectant un rituel ancestral.

Il brandit haut l'épée et frappa de biais le monument funéraire. Renaissance arracha un morceau de pierre sur lequel était inscrit à tort le nom de son nouveau maître.

La troupe du roi Scordam avait dressé le camp à proximité d'Arquinoé. Face à eux s'élevait la montagne du Sang où se trouvait l'objectif de leur voyage : la guilde des

sorciers.

Dans sa tente, le roi Scordam venait de faire le point de la situation avec Alzif et le chef de la garde. Le prime sorcier en était ressorti contrarié et retournait maintenant vers sa tente, éclairé par les flambeaux et les feux du camp. Il regardait les étoiles en réfléchissant.

Deux faucons messagers les avaient rejoints peu avant la nuit, en provenance des délégations Troglim et Sikno. La première missive, écrite par la main de Ferrodin, annonçait le refus de Sbarr, roi des troglims, de venir à Valipaine. Cette réponse négative n'avait rien d'étonnant étant donné les relations entre les deux peuples. La réponse de la Déa des Sikno était plus encourageante : elle acceptait de s'y rendre dès l'arrivée d'Aljin. Pendant la réunion, Scordam leur avait fait part de son impatience. Il prévoyait que la venue d'Aljin aurait lieu dès leur retour à Valipaine, suivi d'un Grand Conseil réunissant tous les gouvernants. Voilà pourquoi il comptait bien les convaincre d'y être présents au plus tôt.

Alzif passa auprès du feu où les guerriers claines se réchauffaient. Leurs tenues recouvertes de lames tranchantes reflétaient la lueur des flammes. Ils le regardèrent du coin de l'œil sans interrompre leur conversation.

Scordam avait décidé d'envoyer dès le lendemain matin une nouvelle missive aux délégations pour persuader la déa des siknos et le roi Sbarr de se rendre immédiatement à Valipaine. La détermination du roi inquiétait Alzif, car il ne voyait pas comment il arriverait à les convaincre. Il craignait aussi le refus probable des aquistissiens et des scargonites, qui étaient peu enclins à s'aventurer hors de leur territoire et se demandait comment le roi régirait.

Alzif arrivait auprès de sa tente quand il entendit un petit cri à l'intérieur. Il pénétra dedans et vit une goule messagère grignoter dans une cage, un message accroché à

sa patte. Il récupéra le message avec précaution. Il provenait de Gart. Avant de partir, il lui avait indiqué comme à Ferrodin le moyen de pénétrer dans ses appartements pour utiliser une de ses goules. Il parcourut le court message écrit dans une écriture maladroite :

"Sorcier Alzif,

Trois derniers cristaux éteints. Ceux d'Ectal, Jaïn et Doucane.

Capitaine Gart."

Le sorcier relut deux fois le message et s'allongea sur sa couche en se frottant la barbe. La douzième quête s'était donc achevée prématurément comme la précédente. Il se demanda si Aljin n'avait pas arrêté la Quête en apprenant la défaite de Nadelom. Et par là-même, s'il n'avait pas renvoyé les franchisseurs. Ectal et Jaïn étaient peut-être encore vivants.

Alzif dormit peu cette nuit-là.

11. Le complot

Les ombres des poteaux de la tente vacillaient à la lumière des lampes. Scordam porta la coupe à ses lèvres et but le vin d'Arquinoé d'un trait. Il repensait à son entretien avec Alzif et le chef de la garde. L'attitude respectueuse de ce dernier montrait sa loyauté. Par contre, il avait remarqué toujours plus de défiance dans l'attitude du sorcier. Il avait ressenti cela dès son arrivée à Valipaine. Tant qu'il n'aurait pas le Grimoire en sa possession, il devrait rester sur ses gardes.

De lourds bruissements d'ailes retentirent au-dessus de sa tente. Scordam s'approcha d'une jatte et saisit un morceau de viande séchée qu'il déposa sur un perchoir. Les battements lourds reprirent et une masse sombre pénétra en volant dans la tente. La grande goule agrippa le perchoir et dépeça la viande avec ses dents crochues. Elle mesurait la moitié d'un homme. Il reconnut l'animal de la délégation de Sikandair qu'il avait envoyée chez les scargonites. Scordam caressa son dos poilu, tout en retirant le message suspendu à son cou. Il le déplia et le lut :

"Seigneur Scordam,

Le roi Glasbrun accepte de se rendre à Valipaine avec nous. Nous avons retrouvé le paladin Doucane qui a été recueilli par les scargonites. Nous le ramenons avec nous.

Aiguilleur Sikandair".

La satisfaction d'avoir convaincu le roi des scargonites fut de courte durée. Scordam chiffonna le message et le brûla. Il se resservit de vin, le but et jeta sa coupe contre la paroi de la tente. Pourquoi Aljin avait-il fait revenir les franchisseurs ? Doutait-il du succès de sa mission ? Une pensée désagréable traversa son esprit : était-il possible

que, pour assurer sa venue, Aljin ait envoyé un douzième élu pour pallier une défaillance de sa part ? Peu importe, il irait jusqu'au bout avec ou sans l'aide de ces franchisseurs. Il avait toutes les cartes en main et il était temps de les abattre.

Il prit dans une malle un petit parchemin rouge et alla vers un coin de la tente derrière un paravent. Il s'agenouilla à terre et joignit ses mains par l'extrémité de ses doigts. Il commença à prononcer des mots dans la langue des sorciers. Des gouttes de sueur perlèrent sur son front alors qu’une petite forme noire apparaissait entre ses mains jointes. Il continua à psalmodier des paroles tandis qu'elle grandissait.

La petite Porte de la taille d'une jarre miroitait en flottant au-dessus du sol. Scordam saisit le parchemin dans sa main et la passa au travers de la forme obscure. Il tâtonna avant de retirer son bras sans le parchemin. Il prononça deux mots et la forme noirâtre diminua de volume jusqu'à disparaître.

Scordam se releva et s'assit près de sa table en prenant des feuillets vierges. Dans quelques heures le jour se lèverait et les faucons apporteraient très rapidement ses messages aux délégations. Alzif avait émis le souhait de pouvoir les lire avant qu'il ne les envoie. Il avait accepté volontiers ce qui avait rassuré le prime sorcier. Scordam sourit en se saisissant d'une plume d'aigle qu'il trempa dans de l'encre. Il fera lire dès l'aube chacun de ses messages à Alzif mais celui-ci n'y verra rien d’anormal.

Swendal s'était recueilli un long moment sur la sépulture de ses parents. Il avait ensuite camouflé avec précaution son épée dans le sac de pêche avant de ressortir de la nécropole.

Dehors, des saltimbanques animaient tous les coins de rue avec des spectacles, des acrobaties ou en racontant des

légendes anciennes. Le prince se forçait à avoir l'air aussi détendu que ceux qu'ils croisaient, pour ne pas éveiller l'attention sur lui. Il demanda plusieurs fois son chemin pour se rendre à la maison de Flimtod, le doyen des gardiens. Il repassa entre les deux tours en ruine et s'engagea dans une grande rue qui longeait les douves comblées. La foule ayant affluée à l'intérieur la cité, il ne restait que quelques attroupements autours de brasiers qui brûlaient de part et d'autre de la voie.

Swendal arriva devant la demeure qu'on lui avait décrite : une petite bâtisse aux volets rouge-sombre avec deux piliers encadrant l'entrée. Il remarqua les deux étendards représentant les armes de l'Alakie : une épée croisant un objet oblongue symbolisant l'Olkiol.

Le prince frappa à la porte et attendit. Il entendit à l'intérieur des pas traînant se rapprocher. Un clapet s'ouvrit au milieu de la porte.

- Que voulez-vous ?

Il reconnut la voix grave qui avait interpellé la princesse au pied des murailles.

- J'ai besoin de vous rencontrer immédiatement, vénérable Flimtod.
- Pourquoi ?
- J'ai la preuve ici-même que le roi Scordam est illégitime et dangereux.
- C'est dommage car c'est désormais à lui que je dois faire allégeance.

La pointe d'ironie dans la réponse n'échappa pas à Swendal.

- Si je vous le prouve, à qui ferez-vous allégeance ?
- A personne, jeune homme. Va raconter tes plaisanteries ailleurs !

La petite ouverture se referma sèchement. Swentra frappa de nouveau et elle se rouvrit d'un coup.

- Quoi encore ? dit la voix excédée du doyen.

- Je suis la preuve.

Les yeux grisâtres du doyen apparurent comme il s'approchait pour distinguer son interlocuteur. Il soupira. Le clapet se referma et les cliquetis de la serrure retentirent. La porte s'entrouvrit.

- Allez, entre !

Swendal pénétra dans la demeure et le doyen s'empressa de refermer la porte à clef. Une cheminée éclairait faiblement la pièce dont les murs étaient recouverts d'étagères pleines de livres. Au centre se trouvaient une table avec dessus une bougie et un livre ouvert, un tabouret devant et un confortable siège derrière.

- Assied-toi, dit-il. J'allais me coucher mais bon, je veux bien t'accorder quelques instants.

Swendal s'assis sur le tabouret, son sac posé sur ses cuisses. Flimtod s'assit de même et referma le livre après avoir marqué la page. Il mit ses deux coudes sur la table en joignant ses mains.

- Dis-moi, tu n'es pas un pêcheur ?
- Non.

Le doyen parlait maintenant avec une voix plus chaleureuse tout en souriant. Il semblait être rompu dans l'écoute des problèmes de ses visiteurs.

- Pourquoi avoir choisi ce déguisement pour cette fête ?

Je ne l'ai pas choisi. Mais c'était utile pour ne pas être reconnu.

Ah ! Tu es recherché à cause d'un méfait que tu as commis ?

Non.

Bien. Dans ce cas, tu n'as rien à craindre ici et tu peux retirer ton chapeau pour que je puisse voir ton visage.

Swendal retira lentement son chapeau de paille. Le sourire du doyen s'effaça et son visage se figea.

- Mais qui es-tu ? articula-t-il.

- Mon nom de naissance est Swendal, répondit le prince.
- Et tu serais le fils de Swentra, c'est cela ? dit-il avec un sourire forcé.
- Oui, répondit calmement le prince.
- En seize ans, tu dois bien être le dixième Swendal à revendiquer être le fils de notre défunt roi Swentra. A chaque fois, il m'a été facile de prouver le contraire car j'avais l'Olkiol et Tranchepierre à portée de main. Malheureusement, l'épée est perdue dans l'univers éthéré et l'Olkiol ne m'est plus disponible. Comme ta ressemblance avec le roi Swentra est troublante, je te laisse une chance de me donner une preuve plus convaincante.

Le prince posa délicatement son sac sur la table. Le doyen Flimtod souleva un sourcil et se frotta le menton. Swendal défit la cordelette et déroula le sac. L'épée apparut au milieu des cannes à pêche.

- Tranchepierre ! murmura le doyen en écarquillant les yeux. Comment est-ce possible ? Où l'as-tu retrouvée ?
- Je l'ai récupéré dans l'univers éthéré, répondit Swendal. Mais elle ne s'appelle plus Tranchepierre.

Le doyen approcha ses mains de la lame. Il ferma les yeux en se concentrant et prononça deux mots gutturaux.

- Maintenant elle s'appelle ... Renaissance. Mais comment ?…
- Elle a changé de nom en se liant à moi.

Délicatement, le prince prit la poignée de l'épée. Le doyen n'ignorait pas que seul un membre de la lignée du sixième élu Osmin pouvait brandir cette épée sans mourir.

- Swendal ! dit le doyen les yeux embués par les larmes. Est-ce bien vous ?
- Oui, vénérable Flimtod. J'ai combattu et tué Osfa dans l'univers éthéré.

Le visage du doyen s'éclaira.

- Alors vous avez vengé le sang royal d'Aljendie et vous allez ramener l'espoir à tout votre peuple ! Mais que vous est-il arrivé depuis la mort de vos parents ?
- Je n'ai pas le temps de tout vous raconter mais je vais vous dire l'essentiel : Scordam est l'assassin de mes parents. Après les avoir tués, il m'a emmené avec lui chez les claines, où il avait tué leur souverain peu avant en se faisant appeler Nadelom.
- Scordam serait Nadelom? s'exclama Flimtod sous le choc. Mais comment a-t-il pu devenir ce souverain maléfique ?
- Lors de la onzième quête, il a rencontré un esprit malveillant nommé Iljan, qui s'est fait passer pour Aljin. Il lui a donné comme mission de préparer sa venue. Mais une fois dans notre monde, cet esprit va y faire régner un chaos inimaginable en transformant et en dénaturant toutes les espèces vivantes. C'est Aljin, qui est maintenu prisonnier par Iljan, qui me l'a révélé.

Le doyen était horrifié par tout ce qu'il apprenait.

- Pour y parvenir, Scordam a planifié la mort de Swentra et de Gildam, ainsi que l'unification des trois royaumes. J'ai pu lui échapper en m'enfuyant dans l'univers éthéré. Il va chercher désormais à se rendre à la montagne du Sang pour apposer son gant sur le Grimoire. Il obtiendra alors les formules qui lui permettront de faire venir Iljan, celui qu'il croit être Aljin.
- Scordam est en effet en route pour la guilde des sorciers en compagnie d'Alzif, confirma Flimtod. Je comprends maintenant. Toutes ces délégations ne sont que des leurres pour attirer les représentants des autres royaumes à Valipaine, où ils seront pris au

piège. Et les claines sont au courant de tout cela ?

- Je pense qu'ils ignorent les desseins maléfiques d'Iljan. Mais Scordam a du leur promettre qu'ils régneront sur tous les royaumes et les persuader qu'Aljin est désormais de leur côté. Au moindre signal, ils vont nous envahir et cela pourrait commencer par les claines qui composent la délégation aljendienne ici à Mandilak, car elle est composée d'assassins. Je suis persuadé que leur mission est de tuer la princesse Lys. En accusant les alakiens de ce complot, cela sera suffisant pour justifier des renforts massifs de claines dans tous les royaumes.

Le doyen se passa la main sur le visage pour se redonner de la contenance.

- Ce que vous venez de me dire est incroyable et terrifiant, dit-il en se levant. Que comptez-vous faire ?
- Mettre dès ce soir la princesse Lys en lieu sûr avant qu'il ne soit trop tard. Ensuite, je partirai vers la montagne du Sang à la rencontre de Scordam.
- Suivez-moi ! Il vous faut une tenue plus pratique. Ensuite, nous irons chercher la princesse pour la cacher ici, chez moi.

Le doyen ouvrit une porte qui donnait sur un long couloir. Au fond, une autre porte donnait sur une chambre où il entra, suivi de près par Swendal. Il ouvrit une grande armoire et fouilla précipitamment à l'intérieur.

- Déshabillez-vous ici et prenez ce qui vous conviendra le mieux.

Il déposa sur le lit des hauts de corps, des chemises, des sous-vêtements, des paires de chausses et de bottes,.

- C'est de la bonne qualité mais je ne porte plus cela depuis pas mal de temps. Habillez-vous vite pendant que je vais chercher du matériel.

Swendal sentit l'odeur poussiéreuse des vêtements. Il se déshabilla et en choisit à sa taille. C'était une tenue d'habitant de la cité, pas celle d'un guerrier. Mais c'était toujours mieux que sa tenue de pêcheur.

La porte se rouvrit et Flimtod observa le prince de haut en bas.

- C'est parfait ! Tenez, cela vous dissimulera.

Il lui remit un chapeau de cuir à bords larges.

- Et voici le fourreau d'origine de votre épée ! annonça-t-il fièrement. Dans sa précipitation, Osfa ne s'en est pas emparé. Prenez-le !

Le fourreau avait été forgé dans un métal très léger. Des pierres précieuses rouges jaunes et vertes saillaient sur toute sa longueur. Le prince remercia le vieil homme et le fixa à sa ceinture. Le doyen tendit un sac au prince.

- J'ai mis dedans deux cordes munis d'un crochet et une troisième corde. Prenez tout cela et partons vite au château. Je vous expliquerai en chemin comment nous allons nous y prendre.

Swendal pris le sac puis emboîta le pas du doyen. Dans la salle d'entrée, il reprit Renaissance et la glissa dans son fourreau.

La nuit était déjà bien avancée. Drante déposa son casque sur la table et s'agenouilla dans le coin de la chambre. Il jeta un bref regard par-dessus son épaule vers la porte. Azroak et Glostra gardaient la porte de l'autre côté pour qu'il ne soit pas dérangé.

Il posa les mains jointes devant lui et prononça les mots que lui avait enseignés son souverain Nadelom. Il transpira à mesure qu'il répétait la phrase. Une minuscule boule noire apparut enfin entre ses mains en miroitant. Il sourit et continua à psalmodier.

Quand la forme noirâtre eu la taille d'un melon, il glissa sa main à l'intérieur et une partie de son bras disparut sans

réapparaître de l'autre côté. Quand il retira sa main, il tenait un petit parchemin rouge. Il le décacheta et lu les instructions. Son souverain Nadelom lui donnait l'ordre d'agir dès cette nuit. Il déchira une partie du parchemin pour signifier qu'il l'avait lu et remit le tout à l'intérieur de la petite Porte noire. Il prononça quelques mots et la forme miroitante vacilla et diminua jusqu'à disparaître. Il se releva en ajustant ses gants cloutés de pointe. Lui et ses hommes allaient enfin exercer l'art dans laquelle ils excellaient : l'assassinat.

Swendal et Flimtod avaient pénétré dans la cité en passant entre les deux tours en ruine et approchaient des murs du château. La fête diminuait en intensité dans les rues et les gens commençaient à rentrer chez eux. Certains marchands rangeaient leurs matériels.

Ils passèrent à droite du pont-levis et longèrent les douves. A l'abri des regards, ils fixèrent solidement un crochet et déroulèrent la corde dans la douve.

Ils revinrent sur leur pas et s'engagèrent sur le pont au bout duquel se trouvaient quatre gardes alakiens.

- Halte ! dit l'un des gardes avant de reconnaître le doyen. Bonsoir vénérable Flimtod, ajouta-il plus calmement. Pourquoi venez-vous au château ?
- Je souhaite me rendre à la bibliothèque avec un apprenti pour y consulter des parchemins sur l'architecture de Mandilak. Je pense que cela sera utile pour la reconstruction.
- En ce moment, les architectes aljendiens travaillent dans la bibliothèque. Votre aide sera certainement la bienvenue. Passez !

Swendal et Flimtod pénétrèrent dans l'enceinte du château. La cour intérieure était mal éclairée par quelques flambeaux situés devant le bâtiment principal où se trouvaient deux gardes. La nuit était sombre et ne

permettait de distinguer que les contours des autres bâtiments. Sur leur gauche, le prince distingua les ruines de la haute tour où se trouvaient auparavant les appartements royaux qui furent incendiés lors de la guerre des quatorze jours. A côté, le temple d'Aljin avait été en partie reconstruit. Sur leur droite se trouvaient les deux bâtiments qui les intéressaient : les appartements des invités et la bibliothèque.

Sans faire de bruit, ils arrivèrent à proximité de la porte d'entrée de la bibliothèque. Elle était entrouverte et n'était pas gardée. Swendal attrapa le bras du doyen et l'entraîna vigoureusement contre le mur.

- Regardez près du bâtiment des invités, chuchota-t-il dans l'oreille de Flimtod.

Ses yeux s'habituant à la pénombre, le doyen finit par distinguer trois étranges silhouettes qui se déplaçaient lentement.

- Ils transportent des corps sur leur dos, souffla Swendal. Ce sont probablement des claines.
- Mais les gardes ont du aussi les voir ?
- Ce ne sont peut-être pas des gardes aljendiens ou alakiens.
- Faut-il donner l'alerte ?
- Si nous faisons cela, ils tueront la princesse Lys car ils sont déjà dans le bâtiment.
- Vous avez raison, dépêchons-nous !

Ils franchirent la porte entrouverte de la bibliothèque. Une faible lueur provenait du haut des escaliers. Dans la pénombre, le prince distingua un corps allongé au sol. Il le déplaça jusqu'au pied de l'escalier pour mieux l'observer. C'était un alakien et le prince reconnut la blessure caractéristique qu'il portait au cou. Seul un assassin claine savait tuer de cette façon.

Swendal et Flimtod montaient lentement le grand escalier de la bibliothèque. Swendal observait la lueur

vacillante du sommet, à l'affût du moindre bruit. Mais seule la respiration bruyante du vieux doyen lui parvenait à ses oreilles. Il s'approcha de lui.

- Attendez-moi ici, dit-il à voix basse.

Soulagé, Flimtod s'assit sur une marche.

Le prince gravit les dernières marches, l'épée à la main. Il vit des bureaux bien alignés, entourés de nombreuses étagères remplies de documents. Quelques bougies éclairaient faiblement des livres et des parchemins étalés sur les tables. Tout aurait pu paraître normal, s'il y avait eu des personnes en train de les étudier. Mais personne n'étudiait. Il avança dans la première allée, en redoublant d'attention.

Un léger craquement du parquet alerta le prince. Une ombre avait surgi dans son dos et bondissait sur lui. Sans se retourner, Swendal s'abaissa pour éviter la dague qui cherchait son cou et pointa son épée par-dessus son épaule. La lame de Renaissance s'enfonça profondément dans le corps de l'assaillant. Une autre silhouette jaillit par-dessus un bureau et balaya l'air de son sabre. Pas assez vite car le prince avait roulé en avant en dégageant sa lame. Ils se firent face le temps d'un battement de cœur. Swendal distingua dans la pénombre le reflet d'une lame et pivota à temps pour éviter le poignard qui ricocha plus loin sur le sol. Il tendit sa main droite devant lui et murmura trois mots tandis que l'homme brandissait deux autres lames. Le sort d'immobilisation ne fonctionna pas parfaitement mais troubla suffisamment son adversaire. Le prince se rua sur lui avant qu'il ne se ressaisisse et le transperça d'un coup d'estoc. Puis il sauta de côté et se figea un instant pour écouter. Plus un bruit. Il prit une bougie pour éclairer les deux corps étendus sur le parquet : c'était bien des claines mais il ne les reconnut pas.

- Vénérable Flimtod, vous pouvez venir, dit-il.

Le vieil homme rejoignit rapidement le prince.

- Etes-vous sûr qu'il n'y en a pas d'autres ? bredouilla-t-il d'un air effaré en regardant les deux corps.
- Certain. Je connais Drante et ses méthodes. Il n'a pas du juger nécessaire de laisser ici plus de deux de ses hommes.
- Espérons, dit le doyen peu rassuré. Montons vite au troisième étage !

Ils montèrent en vitesse les autres escaliers, Flimtod prenant soin de suivre au plus près le prince.

Azroak se faufila accroupis dans le couloir et s'arrêta dans l'angle de la porte. Il guetta dans l'ombre le signal indiquant que la voie était libre. Il grimpa alors l'escalier le souffle court et rejoignit Drante et cinq autres guerriers. Deux lampes à huile éclairaient le palier mais ils n'étaient pas visibles de l'extérieur. A leurs pieds gisaient les cadavres des deux gardes aljendiens qu'ils venaient de tuer. L'un était transpercé de trois flèches, l'autre avait un poignard alakien planté dans la gorge. Deux claines déplaçaient deux alakiens morts aux côtés d'un autre garde. Un des claines enfilait le haut d'une tunique aljendienne.

- Où en êtes-vous ? demanda Drante à voix basse.
- Le travail est terminé dans la bibliothèque. Et les cinq derniers alakiens ne devraient pas tardés à arriver ici.
- Bien. Pas de soucis dans la bibliothèque ?
- Aucun. Pas de bruit, pas de témoin.
- Excellent. Tiens, voilà tes alakiens.

Des guerriers claines gravissaient l'escalier en portant des corps inanimés sur leurs épaules.

- Es-tu prêt Goltrus ? demanda Drante.

Le claine terminait d'ajuster la tenue aljendienne, aidé par un autre claine. Il hocha de la tête.

- Et n'oublie pas de parler en aljendien.

- Bien sûr, murmura Goltrus.

Il saisit la grosse clef que lui tendit Drante, récupérée dans la poche d'un des gardes. Il la fit tourner dans la serrure, entrouvrit la porte et passa la tête.

- Eh vous autres ! Venez voir ! dit-il dans un aljendien parfait.
- Qui y a-t-il ? répondit une voix.

Goltrus se mit à rire tandis que les pas approchaient, bientôt imité par un autre claine.

- Qu'est-ce qu'il y a de si drôle ? demanda une voix amusée. La porte s'ouvrit et tout se passa très vite. Goltrus planta son couteau dans l'abdomen du garde et plaqua sa main sur la bouche pour étouffer son cri. Drante décocha un carreau d'arbalète qui se planta dans le front de l'autre garde. Il s'effondra en arrière et chuta lourdement sur le marbre avant que Drante n'est pu amortir sa chute.
- Que chacun joue son rôle ! chuchota-t-il. Amenez les alakiens ! Azroak, va donner l'alerte dans la cour !

Les claines transportèrent quatre corps dans le couloir et les déposèrent. Ils fouillèrent les deux gardes qui venaient de mourir sans rien trouver d'intéressant. Au bout du couloir se trouvait une massive porte en fer, décorée par des mosaïques en verre. Drante s'approcha et abaissa doucement la poignée : fermée à clef. L'appartement de la princesse était donc fermé de l'intérieur et il n'était pas possible d'y pénétrer à grands coups d'épaule ou de hache.

- Gossen ! souffla-t-il en se retournant.

Il fit deux fois le geste de tourner une clef. Le guerrier s'approcha et sortit de sa poche un trousseau de ferrailles tordus. Dehors des clameurs retentirent et une cloche sonna de façon répétée : l'alerte venait d'être donnée. Gossen essaya plusieurs fois de crocheter la serrure. Au troisième essai, celle-ci émit un claquement sec et sonore. Drante

montra son agacement en inspirant les dents serrées. Gossen dessina un cercle de son doigt pour signifier qu'il fallait encore un tour. Un second claquement retentit. Gossen retira son crochet et recula.

Drante sortit un poignard avec une large lame grise crantée. Il mit sa main sur la poignée et ferma les yeux pour s'habituer à l'obscurité. Après deux respirations lentes, il pénétra brutalement dans la chambre et ouvrit les yeux.

Le deuxième étage étant inoccupé, Swendal et Flimtod ne s'y attardèrent pas.

Au troisième étage, une scène macabre les attendait. Des dizaines de corps mutilés jonchaient les allées et les bureaux.

- Ce n'est pas possible, répétait nerveusement le doyen en circulant dans les allées, sans oser toucher à quoique ce soit. Ils sont tous morts !

Swendal identifia les architectes aljendiens par leurs tenues. Le prince inspecta les armes restées sur place et les blessures infligées.

- Des armes alakiennes ont été utilisées mais ces aljendiens ont été tués par des claines. Tout est fait pour que nous croyions que ce sont des alakiens qui ont réalisé ce massacre. Il releva la tête et vit le doyen l'air hagard.
- Vénérable Flimtod, il nous faut agir vite !
- Oui… oui ! répondit le doyen en serrant les poings. Allons vite sur le balcon !

Il hâta le pas vers le fond de la salle où de grandes fenêtres donnaient vers l'extérieur. Il tourna un loquet et ouvrit en grand. Dehors, il faisait nuit noire. Ils enjambèrent le rebord et se retrouvèrent sur un petit balcon. Avec la lumière de la cité en contrebas, Swendal devina le contour de la balustrade formée de petits piliers en pierre.

- Le balcon de la princesse Lys se trouve juste après celui qui est à côté, dit Flimtod en se tournant vers la gauche. Bonne chance, prince Swendal. Moi, je vais vite retourner dans la cour pour alerter les gardes sur ce qui se passe.
- Si vous faites cela, les claines vont soit vous tuer, soit vous accuser d'avoir participé à ces assassinats. Il vaudrait mieux que vous restiez caché ici.
- Je vais y réfléchir. Dépêchez-vous ! dit le doyen en refermant la fenêtre.

Swendal évalua la distance entre les deux balcons : ils ne lui parurent pas très éloignés. Il fouilla dans son sac et saisit une corde avec un crochet attaché à son extrémité. Il fit balancer plusieurs fois l'ensemble et essaya d'agripper le balcon d'à côté. Une fois bien accroché, il tendit la corde et la noua fermement autour d'un pilier. Il coupa le reste de la corde qu'il remit dans son sac. Il prit la corde libre, l'accrocha fermement autour d'un des piliers et fixa l'autre extrémité autour de son pied. Il enjamba le balcon et à la force de ses bras traversa l'espace jusque de l'autre côté. Les fenêtres étaient closes et aucune lumière ne filtrait des volets. Il libéra le crochet en coupant au ras et le rattacha au reste de la corde qu'il avait mis dans son sac. Il répéta la manœuvre en balançant son crochet vers le balcon suivant. Il vérifia la prise et attacha solidement la corde à un pilier. Il fit passer sous le balcon l'autre corde attachée à son pied, puis il enjamba de nouveau la balustrade. Un bref instant, il se demanda s'il n'était pas déjà trop tard et si c'était vraiment le balcon de la princesse.

Lys se réveilla. Le silence régnait dans la chambre mais elle aurait juré avoir entendu un bruit métallique. Peut-être l'un des gardes devant sa porte s'était assoupi en lâchant son arme ? Inquiète, elle sortit de son lit et se dirigea vers la porte, à la lumière des deux bougies qui luisaient sur la

table au centre de la chambre.

Une mélodie d'oiseau provenant du dehors la fit sursauter. Se pouvait-il qu'un gallignol vienne siffler sur son balcon ? Elle passa autour de son cou l'Olkiol et souffla les bougies. Elle ouvrit la fenêtre et avança jusqu'à la balustrade sans bruit pour ne pas effrayer l'oiseau nocturne. Elle pinça les quelques cheveux qui s'étaient enroulés autour de l'instrument et celui-ci émit aussitôt des notes cristallines. Brusquement, une main se plaqua sur sa bouche et un bras la serra autour de sa taille.

- N'ayez pas peur, princesse Lys, et surtout ne criez pas, dit une voix derrière elle. Un danger imminent vous menace : on veut vous assassiner.

L'emprise se relâcha et Lys se retourna. Dans l'obscurité, elle distingua une silhouette sombre près du rebord. Des clameurs retentirent dans la nuit : elles provenaient de la cour intérieure.

- Qui êtes-vous et qui veut me tuer ? souffla-t-elle en entendant la cloche et des olifants sonner l'alerte.
- Je suis un alakien et ce sont les claines qui veulent vous tuer.
- Si c'était le cas, il m'aurait tué depuis longtemps, rétorqua-t-elle.

Un claquement sec retentit de l'intérieur de la chambre. Swendal dénoua la corde qu'il avait au pied et la passa autour de son corps sous ses bras.

- Ils vont faire croire que les meurtriers sont des alakiens et ainsi obtenir un prétexte pour envahir l'Alakie et l'Aljendie.
- Ce n'est pas possible … J'ai besoin de réfléchir…

Un second claquement retentit à l'intérieur de la chambre. Swendal se mit debout sur la balustrade.

- Vous n'avez pas le temps : faites-moi confiance et venez vite contre moi !

Une porte claqua et des bruits de pas précipités

retentirent dans la chambre. Lys choisit de monter à ses côtés.

- Accrochez-vous à moi, dit le prince en la prenant dans ses bras.

Elle était si peu vêtue qu'il eut l'impression de poser ses mains sur sa peau. Ils basculèrent dans le vide au moment où une ombre massive surgissait sur le balcon.

La corde qu'il s'était passé autour du corps se tendit brutalement. L'extrémité nouée au balcon de la bibliothèque tint bon. Ils décrivirent un arc de cercle tout en prenant de la vitesse. Sa jambe heurta le mur du château et ils se mirent à tournoyer autour de la corde. Ils oscillèrent d'avant en arrière. Lys se cramponnait aux épaules de Swendal en serrant les dents pour ne pas crier.

- Maintenant il va falloir nager dans les douves, dit Swendal. Êtes-vous prête ?
- Oui, gémit-elle.

Il la lâcha et entendit les éclaboussures quand elle tomba dans l'eau. Il prit son épée et coupa la corde un peu au-dessus de sa tête.

L'eau était glaciale mais sa tenue était légère. Il nagea vers le bord à la suite de la princesse. Il entendit une grande gerbe d'eau plus loin : quelqu'un venait de sauter du balcon de la princesse.

- Comment allons-nous remonter ? dit-elle en haletant.
- Suivez-moi !

Le prince longea le mur des douves du côté de la cité et nagea en direction du pont-levis tout en laissant traîner sa main gauche contre les pierres à la recherche de la corde. D'autres gerbes d'eau retentirent dans les douves. Il en compta quatre ou cinq.

Swendal finit par saisir la corde qui pendait jusque dans l'eau. En se retournant, il vit des formes qui nageaient dans leur direction.

- Princesse Lys, montez vite.

En se cramponnant comme elle put à la corde, la jeune femme se hissa malgré le froid qui lui tétanisait les muscles. Swendal grimpa à sa suite, inquiet de ne plus entendre leurs poursuivants nager. Mais bientôt, des bruits de métal contre la pierre l'avertirent qu'ils escaladaient le mur.

Une fois arrivé en haut, il rejeta la corde et le crochet dans la douve. Quelques feux brûlaient au loin. Swendal observa la princesse : elle lui parut très vulnérable dans sa chemise de nuit mouillée qui lui collait au corps.

- Je vais ralentir nos poursuivants. Courrez vers le pont-levis et restez-y jusqu'à ce que moi ou le doyen Flimtod vienne vous chercher.
- D'accord, dit-elle exténuée.

Elle s'éloigna en claudiquant, gênée par sa tenue trempée. Le prince se retourna et vit le premier poursuivant se relever au sommet du mur des douves. La masse sombre s'approcha de lui en quelques foulées.

Plusieurs claines sortirent en courant du bâtiment des invités.

- Alerte, sonnez l'alerte ! hurla l'un d'entre eux. Nous sommes attaqués !

Un olifant se mit à sonner deux coups courts et un court long et une cloche se mit à sonner à toute volée. Une imposante herse s'abattit devant le pont-levis qui se relevait lentement, empêchant quiconque d'entrer ou de sortir. D'autres olifants retentirent en écho sur les remparts. Rapidement, la cour fut remplie par de nombreux gardes. Trois groupes se formèrent : une poignée de claines, une quinzaine d'aljendiens et de nombreux alakiens qui assuraient la sécurité du château.

- Que se passe-t-il ? hurla le capitaine Adelroc, héraut de la délégation. Par qui sommes-nous attaqués ?

- Qui a donné l’alerte ? cria Doque le capitaine de la garde alakienne.
- C’est moi, répondit le claine Azroak. Des comploteurs alakiens ont infiltré le château et nous ont attaqués pendant la nuit. Nous les avons presque tous tués !
- Mais d'où viennent-ils ? demanda le capitaine Doque.
- Je l'ignore. Ils ont pénétré cette nuit dans les appartements des invités. Nous combattons encore quelques-uns d'entre eux qui se sont repliés jusqu’aux appartements de la princesse Lys.
- Ashtone et tes hommes, allez vite dans les appartements des invités pour les aider !

Dix guerriers s'élancèrent dans le bâtiment, suivis par six aljendiens que le capitaine Adelroc envoya aussitôt.

Un alakien arriva en courant.

- Les deux gardes postés à l’entrée de la bibliothèque ont été tués ! dit-il à bout de souffle.
- J’ai envoyé deux hommes à l’intérieur pour rendre compte, dit Azroak. Ils auraient déjà dû revenir : ce n'est pas normal.

D'un geste, Adelroc envoya quatre autres de ses hommes vers la bibliothèque.

- Capitaine Doque ! Comment ces alakiens ont-ils pu rentrer sans être repérés ?

Doque lui lança un regard noir.

- En tout cas, ils ne pourront pas en sortir. Gardes du pont-levis ! Qui est entré cette nuit ? hurla-t-il vers l'entrée.
- Seul le doyen Flimtod, accompagné d’un apprenti, est entré dans le château, capitaine ! répondit une voix. Il nous a dit qu'il rejoignait les architectes à la bibliothèque.
- Peut-être que le doyen sait quelque chose, avança

Adelroc.

- Ou peut-être il est mort, dit Doque. Mais qui sont-ils et comment sont-ils rentrés ?
- Capitaine Adelroc ! dit un aljendien. Nous avons trouvé cet alakien dans la bibliothèque à côté de deux claines morts. Nous continuons à fouiller les autres étages.

Le capitaine Doque reconnu le doyen Flimtod, entouré par deux guerriers aljendiens.

- Vénérable Flimtod, dites-nous ce que vous avez vu! dit le capitaine.
- J'ai vu des claines massacrer tous les architectes avec des armes alakiennes et transporter des cadavres d'alakiens pour faire croire à un complot. Ce sont très probablement aussi des claines qui ont tués les gardes aljendiens dans les appartements en y déposant d'autres alakiens morts !

Azroak plissa les yeux en entendant ces paroles.

- C'est totalement absurde ! dit-il. Vous devez faire partie du complot. Comment se fait-il que vous soyez vivant et pas les architectes ? Qui a tué mes deux hommes et où se trouve votre apprenti ?
- C'est justement mon apprenti qui les a tués. Et en ce moment, vos hommes essayent de tuer la princesse Lys pour faire accuser les alakiens de ces meurtres! cria le doyen.
- Un apprenti qui tue des guerriers claines ? Tout ceci est grotesque ! répondit Azroak. Nous sommes là pour protéger l'ensemble de la délégation aljendienne. Et en ce moment nous nous battons pour sauver la princesse et les gardes qui la protègent.
- Cela suffit ! hurla le capitaine Doque. Qu'on arrête le doyen Flimtod immédiatement. Et vous, Azroak, demandez à vos hommes de déposer vos armes.

Vous resterez sous surveillance en attendant que cette affaire soit éclaircie, ainsi que tous les claines présents dans ce château.

A la vue de toutes les armes pointant sur eux, Azroak et ses hommes se laissèrent désarmés. Des gardes alakiens les encadrèrent pour les mener dans les cachots, tandis que d'autres entraient dans les appartements des invités.

Une fenêtre du troisième étage s'ouvrit.

- Capitaine Adelroc ! Ils ont enlevé la princesse Lys hors du château !
- Qui ça ?
- Je ne sais pas, capitaine !

Au même moment, la voix d'un garde s'éleva des remparts.

- La princesse Lys est devant l'entrée !

Tous les visages se tournèrent dans cette direction.

- Abaissez le pont-levis ! hurla le capitaine Doque.

Le pont-levis s'abaissa rapidement. Le capitaine Adelroc arriva le premier au pied de la herse toujours abaissée. Il n'entendit pas derrière lui le capitaine Doque injurier les gardes pour qu'ils la relèvent plus rapidement. Il resta incrédule en apercevant un homme s'enfuir avec la princesse sur l'épaule.

L'imposant claine attaqua Swendal avec une rapidité étonnante pour sa carrure. Le prince para les deux lames qui cherchaient sa gorge et son bas ventre et recula de quelques pas. Le claine s'immobilisa.

- Comment connais-tu ces parades ? demanda-t-il d'une voix grave.
- Drante, laisse cette fille tranquille, dit le prince en brandissant son épée devant lui.
- Comment ?... Cette voix … Cette épée ... Serait-ce toi, Osfa ?

Drante avait été son maître d'arme pendant des années et

le prince n’avait aucune chance de le battre en combat singulier.

- Oui, c'est moi Osfa. Je suis revenu de l’univers éthéré. J’y ai rencontré Aljin et il m’a choisi comme élu. Et je sais qu’il ne veut pas la mort de la princesse Lys.
- Moi, je suis lié au contrat que m’a donné notre souverain Nadelom. Elle doit mourir, sinon je tomberai en disgrâce. Ecarte-toi car je ne veux pas te tuer.
- Au nom de notre amitié, Drante, laisse-moi m’enfuir avec elle.
- Il n’y a pas d’amitié chez les assassins, Osfa. Tu le sais bien.

Swendal se mit en garde mais le claine ne bougea pas.

Ta détermination me trouble, continua Drante. Je veux bien te laisser un peu d’avance ... en souvenir du passé. Le temps que tu changes d'avis.

Swendal hocha la tête en signe de gratitude et reparti en courant sans se retourner. D’autres claines sortirent des douves. D’un geste, Drante leur donna l’ordre de s’arrêter à ses côtés.

En approchant de l'entrée du château, Swendal aperçu la princesse et l’entendit crier. Du haut des remparts, un garde la vit aussi et signala sa présence. Le prince se précipita vers elle.

- Princesse Lys, vite ! Vous êtes en péril ! Il faut fuir !

Elle se tourna affolée vers Swendal et vacilla sur ses jambes. Il la rattrapa de justesse. Les chaînes du pont-levis grincèrent.

- Je n’en peux plus... J’ai froid... Laissez-moi ...

Le prince la prit par la taille et la porta par-dessus son épaule droite.

- Pardonnez-moi princesse mais ce n’est pas le moment.

Au bruit, il devina que le pont-levis était entièrement abaissé. Sans se retourner, il partit aussi vite qu'il le put en s'enfonçant dans la cité.

Quelques passants, dont les plus saouls riaient, les regardaient intrigués. Tout en courant, le prince cherchait du regard un moyen de s'échapper rapidement de Mandilak. Mais les étals avaient été rangés et personne ne semblait pouvoir l'aider.

Plus loin, six gardes alakiens surgirent au coin d'une ruelle.

- Halte! cria le chef du groupe. Qui êtes-vous et que faites-vous ?
- J'essaye de sauver la princesse Lys car des assassins claines sont à mes trousses pour la tuer. Je dois l'emmener le plus loin possible du château : il faut que vous m'escortiez jusqu'aux portes de la cité.

Le garde, qui détestait les claines, analysa la situation. Le château se trouvait à trois fois la distance des tours.

- Nous allons vous accompagner jusque là-bas. Là, nous vous trouverons un cheval qui vous permettra de fuir. Mais uniquement si nous voyons des claines menaçants qui justifient cette fuite. Sinon, nous vous garderons auprès de nous. En avant !

Les alakiens dégainèrent leurs épées et entourèrent Swendal qui portait toujours Lys. Ils repartirent tous en courant.

Ils arrivèrent devant les deux tours en ruine. Le chef des gardes leva le bras pour signifier l'ordre de s'arrêter. Swendal, qui respirait difficilement, sentait ses jambes se tétaniser et sa gorge le brûler. Le garde observa sur sa gauche et sur sa droite. Ce fut très bref mais il vit furtivement passer des silhouettes au loin près d'un des brasiers.

- Estriak ! Emmène-le vers nos chevaux, dit le chef. Nous allons retenir ces claines.

Swendal s'élança aussitôt derrière le jeune garde pour passer entre les deux tours. Il jeta un regard de côté pour apercevoir plusieurs silhouettes noires remonter la ruelle à la rencontre des cinq gardes.

- Halte, qui va là ! cria le chef des gardes d'une voix ferme.
- Drante, chef des claines ! répondit une voix forte. Laissez-nous passer ! Nous poursuivons un alakien qui a kidnappé la princesse Lys.
- Non, vous ne passerez pas ! Elle est sous notre protection ! hurla le garde.

Swendal entendit le choc des armes alors qu'il s'éloignait des douves comblées.

- Vite ! Par ici ! s'écria le jeune garde en indiquant le coin d'une maison.

Plusieurs chevaux étaient attachés à des poteaux. Le long du mur, un garde se leva vivement. Quelques volets s'écartèrent dans la rue.

- Que se passe-t-il ? s'enquit-il.
- Détache mon cheval, dépêche-toi ! lui répondit Estriak.

Swendal déposa la princesse sur le devant de la selle, puis il grimpa juste derrière elle. Il regarda un instant vers les tours de la cité et vit la silhouette massive de Drante se dresser à l'endroit de l'ancien pont-levis. Surgissant d'entre les deux tours en ruine, quatre autres claines le rejoignirent en courant. Sans attendre, Swendal talonna son cheval qui s'éloigna en claquant nerveusement les pavés.

12. Les sorciers claines

Le jour se levait. La sentinelle secoua l'épaule d'un des dormeurs. Ferrodin ouvrit un œil et hocha la tête en grognant. Il regarda au-dessus de lui le ciel sans nuage que les troglims avaient l'habitude de voir toute l'année. Il se dégagea de sa couverture et se mit debout. Ecartant les bras et les jambes, il s'étira de tout son long en baillant bruyamment.

Il s'approcha du socle de pierre sous le surplomb rocheux et remarqua de petits paquets au côté des bols. Il les compta rapidement : un pour chacun des hommes. L'hospitalité des troglims l'étonnait. Ils avaient emmené dans leurs sacoches de quoi manger suffisamment mais il se dit qu'ils devaient faire honneur à leur hospitalité. Il défit le petit nœud qui reliait entre elles les feuilles brunes d'un des petits paquets. Il découvrit à l'intérieur une mixture noirâtre. Inquiet, il renifla mais ne sentit rien. Il mit son doigt dedans. La texture lui rappela la graisse utilisée dans les machines de guerre de Siltonen. Il goûta du bout de la langue. Un peu rassuré, il suça son doigt et ses yeux s'ouvrirent de plaisir : c'était du miel !

Les premiers rayons du soleil éclairaient le haut des falaises de la gorge. Les hommes bavardaient gaiement, tout en se délectant du nectar des troglims. Pour peu de temps encore, la température serait encore agréable, à mi-chemin entre le froid glacial de la nuit et la fournaise du jour.

Flokenil s'approcha de Ferrodin qui aiguisait son épée Ifrane.

- Prime capitaine. Accepteriez-vous de faire une partie de Nazdok ?

Ferrodin s'arrêta surpris et regarda le messager qui portait une vingtaine de bols dans ses bras. Son visage affichait le sourire juvénile du soldat qui n'avait jamais vu la mort de près.

- Pourquoi pas ? dit-il en rangeant son épée. Cela fait bien longtemps que je n'y ai pas joué.

A l'aide de son couteau, Flokenil traça sur le sol une grille de cinq cases de large sur six de long. Il disposa dix bols sur les deux premières rangées. Puis, il plaça les dix autres bols sur les deux dernières rangées, avec un caillou sur chacun d'eux.

- Voici vos Nazdoks, avec des cailloux pour les distinguer des miens. Vous commencez ?
- D'accord.

Le prime capitaine pris le bol du milieu de la première rangée et le posa sur celui qui était devant. C'était l'entame classique. Flokenil superposa aussi deux bols, sur une autre colonne. Ferrodin remarqua le sourire confiant de son adversaire et comprit alors qu'il sera difficile de le battre.

La première partie tourna rapidement à l'avantage de Flokenil qui gagna sans utiliser tous ses bols. Ferrodin se défendit mieux dans les deux parties suivantes mais sans jamais prendre l'avantage. Enervé, Ferrodin proposa une dernière partie. Celle-ci paru enfin tourner à son avantage avec une supériorité offensive évidente. Mais en quelques coups, sa position devint vite sans espoir. Il s'apprêtait à abandonner une fois de plus quand le cri d'un aigle retentit dans la gorge.

- Je ne sais pas si tu feras un bon soldat, Folkenil, mais tu es assurément un bon joueur ! dit-il en se relevant. Tu as eu de la chance sur cette dernière partie.

Le messager sourit en rangeant les bols.

L'aigle se percha sur le gant d'un des guerriers qui tenait un morceau de viande. Un petit parchemin était accroché à

une de ses pattes. Après avoir été capuchonné, l'animal fut déposé dans une cage.

Ferrodin déplia et lu le message. Il fronça les sourcils en relisant une deuxième fois.

- Sopral ! cria-t-il.
- Oui, prime capitaine, répondit une voix derrière lui.

Ferrodin se retourna et évalua le claine du regard. C'était le chef des dix claines de la délégation. De petite taille, vêtu d'une tunique sombre et d'une épée courte, Sopral paraissait le moins redoutable de tous les claines. Mais l'assurance de son regard noir et le respect des autres claines à son égard indiquait que cette impression était trompeuse.

- Je viens de recevoir la réponse de notre roi Scordam. Il m'ordonne de te laisser persuader le roi Sbarr. Je ne savais pas que tu avais ce talent.
- Je connais une méthode convaincante, dit-il avec un sourire au coin de la bouche.

Ferrodin lui aurait bien écrasé son poing sur la figure mais il devait obéir à son roi.

- Dis-moi ce que tu comptes faire ?
- Tu vas le voir bientôt, répondit Sopral en retournant vers les autres claines qui s'étaient rassemblés entre eux.

Le prime capitaine serra les dents et maudit les claines en se rasseyant. Même s'ils étaient sous ses ordres, ils se comportaient toujours avec insolence et désinvolture.

Les claines se dispersèrent au fond de la gorge et prirent les uns après les autres une posture singulière qui intrigua Ferrodin. Ils s'étaient mis à genoux, les mains posées sur le sol, la tête relevée. Sopral lança un cri et tous posèrent leur front sur le sol.

Ferrodin, furieux, se leva pour aller demander des explications à Sopral sur cette mascarade. Derrière lui, les chevaux hennirent en se cabrant ou en tapant le sol avec

leurs sabots. Comme il s'approchait du claine, un phénomène anormal le stoppa nette : un grondement sourd provenait du sol. Au début, de légères vibrations lui parvinrent au niveau des jambes, puis bientôt le sol se mit à trembler, obligeant le prime capitaine à poser un genou à terre. Les secousses s'amplifièrent dans un vacarme grandissant durant un temps qui parut interminable au prime capitaine.

Et tout s'arrêta d'un coup. Ferrodin releva la tête et vit Sopral venir vers lui et lui tendre la main.

- Tout va bien, prime capitaine ?
- Mais qu'avez-vous fait ? demanda Ferrodin en se relevant, encore sous le choc.
- Nous avons provoqué un tremblement de terre, avec la magie d'Aljin.
- Mais vous êtes fous ? hurla-t-il. Les troglims vont probablement réagir violemment !

Sopral leva le bras et fit pivoter sa main. Un léger grondement remonta du sol et se tue lorsqu'il rabaissa son bras. Ferrodin regarda autour de lui : les autres claines étaient restés au sol dans leur étrange posture incantatoire.

- Il te suffira de refaire ce même geste et les secousses reprendront. Scordam m'a ordonné d'agir ainsi, dans le cas où le roi des Troglims n'accepterait pas son invitation.
- Mais il n'y avait rien à ce sujet dans son message !
- Non. Mais le fait qu'il t'ordonne d'utiliser mes services constituait le signal. Revenons vers le camp car leur messager ne devrait pas tarder.

Les aljendiens s'étaient regroupés sous le surplomb rocheux, brandissant nerveusement leurs armes, prêts à combattre. Quatre guerriers accoururent vers Ferrodin et Sopral pour les escorter. Le prime Capitaine leur donna l'ordre de ranger leurs armes et d'attendre.

Un silence inquiétant s'était installé au fond de la gorge.

Un homme essayait de calmer les chevaux qui trépignaient en tirant sur leurs brides. Des bruits de pierres provinrent de l'un des trous, peu avant que Gorgu ne surgisse précipitamment. Il tenait à peine sur ses jambes et roulait des yeux écarquillés. Le Troglim s'approcha fébrilement du prime capitaine en émettant des chuintements aigus.

Flokenil, debout au côté du prime capitaine, traduisit.

- Qu'avez-vous fait ? Comment osez-vous profaner notre pays ? Cessez-cela immédiatement !

Ferrodin observa la créature recouverte de croûte. Elle lui parut plus effrayée que menaçante.

- Nous ne cesserons que si votre roi nous accompagne sur-le-champ, dit-il en jetant un bref regard à Sopral.

Gorgu répondit par de grognements rapides.

- C'est inadmissible ! Si vous recommencez, nous vous tuerons ! dit Flokenil dont le visage se couvrait de sueur.

Ferrodin leva le bras et pivota la main. Le troglim suivi son geste du regard et roula des yeux inquiets de droite à gauche. Une vibration monta du sol en s'amplifiant. Le prime capitaine regarda le difforme grimacer et siffler bruyamment.

- Alors ? cria-t-il dans le vacarme grandissant.

Gorgu tourna la tête dans toutes les directions avant de faire face à Ferrodin en levant ses deux bras crochus et en vociférant des gargouillis.

- C'est d'accord, cessez ! hurla Flokenil visiblement soulagé.

Le prime capitaine baissa son bras, et le tremblement de terre cessa presque aussitôt.

- Nous attendons votre roi ici. Surtout ne tentez rien !

Pendant que Folkenil traduisait, Ferrodin fit quelques signes discrets en direction de Sopral. Celui-ci acquiesça et transmit le message par geste vers ses hommes. Un grondement sourd et régulier monta du sol.

- Nous maintiendrons ce léger tremblement en attendant votre roi.

Le troglim releva la tête et reprit son calme.

- Je vais faire part à notre roi Sbarr de votre requête, traduisit l'interprète aljendien.

Il s'élança et disparu par le trou d'où il était venu. Ferrodin marcha sur le sol vibrant vers Sopral en le foudroyant du regard.

- J'espère que notre roi Scordam sait ce qu'il fait. Si les troglims attaquent …
- … Ils devront capituler ou mourir enterrés, conclut Sopral.
- Prime capitaine, derrière vous ! dit l'un des guerriers.

Ferrodin se retourna et il vit un troglim qui venait de surgir d'un trou. Il paraissait plus âgé que Gorgu et portait un collier de pierre autour du cou. Il fixa le prime capitaine de ses gros yeux verts sombres et émit quelques gargouillements.

- Je suis Sbarr, roi des troglims, traduisit Flokenil.

Il chuinta quelques sons caractéristiques de leur langue.

- Puisque votre roi Scordam insiste, je vais vous suivre jusqu'à Valipaine, continua l'interprète.
- Veuillez pardonner nos méthodes, Seigneur Sbarr mais notre roi considère votre présence comme indispensable, dit Ferrodin.

Le roi Sbarr émit quelques bruits. Le visage de Flokenil pâlit.

Vous venez de tuer une dizaine de mes semblables. Cela sera difficilement pardonné. J'espère que la venue d'Aljin justifiera vos méthodes, sinon la paix sera brisée entre nos peuples.

Mal à l'aise, Ferrodin se frotta le menton.

- Folkenil, dit lui que nous partirons dès qu'il sera prêt.

Ectal courait dans le désert aussi vite qu'il pouvait mais il avançait difficilement avec le sable se dérobant sans cesse sous ses pieds. Il jeta un regard angoissé derrière lui : la tornade se rapprochait dangereusement. Quand il trébuchait, elle paraissait s'arrêter, quand il repartait, elle regagnait encore du terrain. La peur panique l'envahissait quand une cheminée aquistissienne se dressa devant lui. Il en fit rapidement le tour et trouva des encoches. Comme il grimpait, la tour commença à s'enfoncer dans le sable. Une fois arrivée au sommet, il ne vit aucune issue. Il cria à l'aide au moment où la tornade le propulsa dans les airs...

- Ectal ! Réveille-toi ! C'est moi Jaïn !

Le prince cessa de se débattre en ouvrant les yeux, le visage en sueur. Il aperçut le visage de son ami dans la pénombre.

- Tu as fait un cauchemar.

Les souvenirs de la veille lui revinrent en mémoire et les larmes lui montèrent aux yeux quand il repensa à sa famille.

- Sommes-nous toujours à Estaliquas ? demanda-t-il angoissé.
- Oui. Nous venons de passer la nuit dans une des chambres des appartements du roi Nosquild. Un garde a frappé à notre porte et m'a dit que le roi nous attendait.

Ectal se leva. Sur le mur il distingua deux feuilles de calandier qui éclairait la chambre. Elle ne contenait que deux lits et une table basse sur laquelle se trouvait un plat en terre remplis de fruits étranges. Ils les mangèrent en appréciant leurs saveurs rafraîchissantes qui leur firent oublier la chaleur moite de la chambre.

- Allons voir le roi Nosquild, dit Ectal après s'être essuyé avec sa manche.

Leurs armes leur avaient été rapportées. Ils

rassemblèrent leurs affaires et sortirent. Le garde les salua et les invita à le suivre.

Ils croisèrent dans les couloirs de nombreux gardes empressés.

Le garde les mena jusqu'à une porte en bois qu'Ectal reconnut. Un autre garde leur ouvrit et ils pénétrèrent dans la même salle que la veille.

Ectal remarqua la luminosité bleutée des dômes transparents : la tempête avait pris fin pendant la nuit. Sur le trône de cristal siégeait un vieil homme aux longs cheveux blancs nattés retombant sur ses épaules. Il était entouré de six aquistissiens habillés d'armures cristallines. Ils portaient leur casque à la ceinture.

- Prince Ectal et Jaïn, prenez place ! dit l'homme d'une voix accueillante.

Ils s'assirent sur des coussins au milieu du tapis représentant l'aqueduc.

- Je suis le roi Nosquild et voici les principaux représentants des familles d'Estaliquas.

Ils avaient le visage fin et élégant des aquistissiens.

- Je tenais d'abord à vous dire, prince Ectal, combien j'ai été horrifié et profondément attristé par le meurtre de vos parents et de votre frère. J'estimais beaucoup votre père et jamais jusque-là nos peuples ne s'étaient autant rapprochés malgré nos différences. J'espère qu'Aljin leur a rendu justice en son univers éthéré.

Il marqua une courte pause en hochant la tête.

Mais de nombreux autres faits survenus par la suite nous ont aussi préoccupés : la mort de Nadelom, le retour du onzième élu, le sacre de votre oncle Scordam, la venue des claines, l'arrivée annoncée d'Aljin et maintenant votre retour de l'univers éthéré. Nous craignons que cette succession d'événements ne préfigure des temps tragiques. Hier soir, la Roue a été actionnée par une des délégations

envoyées par Scordam. Quand la tempête s'est arrêtée, un de mes hommes est allé récupérer leur message et me l'a apporté. Scordam m'invitait à venir à Valipaine pour y attendre l'arrivée imminente d'Aljin. Or, entre temps, j'ai appris votre arrivée ici. Cela impliquait l'illégitimité de Scordam et aussi qu'un douzième élu a été envoyé par Aljin. J'ai donc refusé. Et depuis ce matin, cette délégation progresse vers Estaliquas en dressant au-devant d'elle d'immenses tourbillons de sable.

- Mais comment est-ce possible ? demanda Ectal.
- Dans cette délégation, plusieurs sorciers claines utilisent de puissants pouvoirs. Nous pensons qu'ils veulent nous ensevelirent, à moins que j'accepte l'invitation de Scordam.
- Qu'allez-vous faire, seigneur Nosquild ?
- Nous allons nous battre. Nous pouvons survivre même si cette cité est ensevelie car nous avons des issues souterraines très éloignées d'ici. De plus, nous avons d'importantes réserves d'eau stockées dans de profonds puits.
- Pouvez-vous nous aider à rejoindre Valipaine, malgré cela ? Je souhaite y rencontrer mon oncle.
- Prince Ectal, je crains que votre oncle Scordam ne se laisse pas détrôner facilement. Son attitude depuis son sacre n'augure rien de bon. Sachez aussi qu'il ne se trouve plus à Valipaine.
- Ah bon ? Mais où est-il ?
- Il est en route vers la guilde des sorciers au sommet de la montagne du Sang. Mon conseil le plus sage serait de vous proposer de rester parmi nous car vous êtes l'héritier des trois royaumes et vous devez être protégé en ces temps troubles. Mais comme vous êtes tous deux des franchisseurs, votre destin est lié à la mission du douzième élu. Nous allons donc vous aider à rejoindre Valipaine. Là-bas, vous

devrez trouver des alliés sûrs. Ne rencontrez pas Scordam sans avoir de solides soutiens et une bonne connaissance de la situation. Et surtout, armez-vous de patience !

- Je suivrai vos conseils, seigneur Nosquild.
- Bien. Klishta et Tholid vont vous emmener à dos de musards vers la forêt Noire. De là, vous continuerez seuls votre route vers Valipaine. Avez-vous d'autres questions ?
- Non, seigneur Nosquild. Je vous remercie de votre hospitalité et de votre aide précieuse. Soyez assuré que si je récupère le trône de mon père, je poursuivrai son œuvre pour le rapprochement entre les peuples.
- Qu'Aljin veille sur vous !

Deux hommes s'avancèrent et les invitèrent à les suivre. Ectal et Jaïn se relevèrent, saluèrent le roi et sortirent de la salle.

Après plusieurs couloirs et embranchements peu éclairés, ils empruntèrent un chemin sombre en pente. L'aquistissien en tête du groupe sortit de sa ceinture un bâton où était enroulée une feuille de calandier et le brandit devant lui. L'autre fermait la marche derrière Jaïn. Ectal constata que l'air se rafraîchissait au fur et à mesure de leur descente. Plus loin, il ne sentit plus le sable sous ses pieds mais un sol ferme et irrégulier.

Le couloir déboucha sur une petite salle ronde. A la faible lumière du bâton, Ectal constata qu'elle était à demi creusée dans de la roche et que des étais consolidaient le plafond en forme de cloche. Sur le côté, il aperçut des rainures délimitant une porte, avec au milieu une sorte de marteau suspendu à une chaîne. L'aquistissien s'en saisit et frappa quatre fois sur le mur. Peu après, une fente s'ouvrit.

- Oui ? demanda une voix
- Bonjour Nemiush, c'est moi Klishta. J'ai un ordre du

roi pour utiliser deux musards dès que possible.

Il décrocha un parchemin de sa ceinture et la glissa dans la fente. Ectal comprit que le roi avait anticipé sa décision avant leur rencontre de ce matin.

- C'est bon, vous pouvez entrer.

La fente se referma et la porte pivota en provoquant un violent appel d'air. Les quatre hommes franchirent la porte qui se referma lourdement derrière eux.

Un aquistissien barbu de petite taille leur souhaita la bienvenue. Nemiush était responsable de l'entretien du matériel nécessaire pour les musards. Près de l'entrée, son apprenti était assis derrière une table recouverte de parchemins, avec des bâtons fluorescents plantés à chaque coin. Le reste de la salle comprenait de nombreux objets hétéroclites sur des blocs rocheux servant d'établi. Ectal distingua un casque creusé dans du cristal, de longues lanières en cuir munis de boucles et une sorte de tapis de cuir avec de nombreuses sangles. De nombreux outils étaient accrochés à des aspérités de la roche.

- Sors Galéo et Arkinéo, dit Nemiush à l'apprenti. Ils doivent être prêts.

Il se tourna vers Klishta et Tholid.

- Allez-vous préparer dans la salle des colonnes et venez me voir s'il y a un problème. Bon voyage !
- Merci Nemiush, répondit Klishta.

Ils allèrent tous les quatre au fond de salle d'où partait un escalier creusé dans la roche. Ils descendirent les uns après les autres à la lumière des bâtons. Derrière eux, le son mat du marteau sur la porte retentit quatre fois. Ils entendirent Nemiush maugréer dans sa barbe qu'il arrivait.

L'escalier donnait sur un étroit couloir aux parois écorchées. Ils s'engagèrent sur la gauche et arrivèrent dans une vaste salle éclairée par plusieurs bâtons aux faibles lumières verdâtres. Trois épaisses colonnes semblaient supporter le plafond mais Ectal constata que c'était en fait

la salle qui avait été creusée autour. D'énormes tas d'objets étaient disposés par terre : des casques, des armures, des bottes et des gants. Tous étaient composés de roches et de cristaux clairs.

Klishta et Tholid aidèrent les deux jeunes aljendiens à trouver un équipement à leur taille. Ces tenues étaient nettement plus massives que celles des deux gardes qu'ils avaient rencontrés à la sortie de l'aqueduc. Ectal enfila une armure de cristal longue comme une robe. L'armature était composée d'une côte de maille sur laquelle étaient accrochés des centaines de petits cristaux clairs troués par le milieu. A chaque mouvement, les pierres crissaient en frottant entre elles. Il essaya un casque avec des sangles qui s'accrochaient à des crochets de l'armure.

- Je ne vois rien, constata Ectal.
- C'est normal que vous ne voyiez rien ici, expliqua Klishta. Il faut juste que votre casque vous convienne. Pour l'instant, accrochez-le à votre ceinture.

Le prince enfila des bottes fabriquées sur le même modèle que l'armure. Klishta les lui fixa avec des sangles au bas de l'armure.

- Voilà, dit Klishta satisfait. Faites quelques pas.

Ectal se dressa et manqua de tomber sous le poids de l'ensemble. Il avait l'impression de porter quelqu'un sur son dos. Il effectua quelques pas en soulevant péniblement chaque botte.

- N'essayez pas de lever vos pieds, vous allez vous épuiser inutilement. Il faut simplement traîner vos bottes sur le sol.

Ectal effectua un demi-tour et aperçut dans la pénombre la princesse Esquine près de l'entrée. Une impression agréable l'envahit. Tholid arrivait auprès d'elle.

Le prince enfilait maintenant des gants qui ressemblaient aux bottes mais avec des crochets aux

extrémités. Le contact était froid avec la maille à l'intérieur. Klishta sangla les gants qui prolongeaient parfaitement l'armure en donnant l'impression d'avoir des bras taillés dans la pierre. Ectal était devenu un morceau de roche cliquetant à chaque mouvement. Tholid vint auprès de lui avec un air contrarié.

- La princesse Esquine souhaite vous parler. Vous le pouvez pendant que Klishta et moi changeons d'armures.

Ectal traversa la salle en traînant son lourd équipement. La princesse Esquine, vêtue d'une fine robe, était assise sur un banc de pierre, avec une boule sombre au creux de ses mains. Sa chevelure avait encore changé et entourait son visage avec des boucles harmonieuses. Il s'assit lourdement à ses côtés sans la quitter du regard. D'une main habile, elle agita la boule et une douce lumière rouge les éclaira tous deux.

- Je n'ai pas eu le temps de vous souhaiter à tous deux un bon voyage, s'excusa-t-elle avec un petit sourire.
- C’est très gentil, dit Ectal en souriant aussi. Tout cela s'est passé si vite.
- J'aurais beaucoup aimé te faire visiter des endroits d'Estaliquas bien plus agréables qu'ici. J'aurais aimé te montrer nos magnifiques jardins souterrains, où des fleurs et des plantes extraordinaires y poussent, ou encore nos grottes aux multiples cristaux de couleurs.
- Moi aussi, Esquine, j'aimerai te faire visiter l'Aljendie, te montrer toute la beauté de notre cité Valipaine, avec son magnifique palais aux seize tours.

Une ombre plana sur son cœur mais le doux regard d'Esquine l'encouragea à continuer.

- J'aurais aimé te faire découvrir le plaisir des promenades aux bords des rivières au début du

printemps.

- Et moi que tu assistes à un tournoi de musards : ce sont des courses spectaculaires où les meilleures hommes d'Aquistis rivalisent entre eux.
- Esquine, j'aurai voulu te montrer le massif des Hauts-vents et ses neiges éternelles.
- Et moi, Ectal, que tu connaisses le plaisir de nager dans les lacs pourpres souterrains.
- Et moi que tu découvres la beauté du Mitor sur une barque en été.

Elle avait posé ses mains sur ses gants de roche sans qu'il s'en rende compte. En plongeant son regard dans le sien, son visage s'empourpra malgré lui et il eut l'impression de n'être plus qu'un bloc de pierre.

De lourds pas résonnèrent en provenance du couloir.

- Je dois y aller, dit-elle. Bon voyage !

Elle se pencha et l'embrassa tendrement sur les lèvres. Ectal eu l'impression de bouillir dans son armure.

- Ne m'oublie pas, Ectal ! souffla-telle avant de sortir de la pièce.

Comment l'oublier ? se dit-il. Il se sentait maintenant capable de courir avec tout son équipement.

- Les musards sont prêts ! dit le jeune apprenti qui venait d'arriver.

Le prince se leva d'un bond. A sa droite, il vit s'approcher trois hommes de roche à visage humain. Jaïn, le moins imposant d'entre eux, lui demanda si tout allait bien. Ectal marmonna plusieurs fois que oui. Perdu dans ses pensées, il ferma la marche du groupe.

Il ne se préoccupa pas des couloirs et des carrefours empruntés, ni des portes franchies.

Il remarqua à peine que Jaïn et Klishta étaient entrés dans une autre salle. Il se trouvait dans une petite pièce éclairée par des bâtons fluorescents plantés sur des piques, avec une trappe au milieu. Il ne fit pas vraiment attention

aux explications de Tholid sur la position à tenir sur la selle, aux poches où placer les bottes, aux anneaux à attraper avec le crochet des gants. Quand Tholid lui demanda pour la deuxième fois s'il avait compris, Ectal retrouva ses esprits.

- Pouvez-vous le réexpliquer brièvement une dernière fois ?

Tholid lui remontra les différents mouvements avec un sourire malicieux qui agaça le prince. A la fin, il ouvrit les deux battants de la trappe. Les effluves chauds d'un animal remontèrent au nez d'Ectal. Dessous, une bête massive bougeait. Ectal distingua une large selle sur le dos de ce qui devait être le musard. L'énorme animal devait remplir toute la pièce du dessous, se dit le prince. Tholid agrippa la barre en travers de la trappe avec ses deux crochets et s'élança en premier. Il attendit de ne plus balancer pour se laisser tomber sur la selle. Ectal l'imita et fut bientôt accroupi derrière lui. Sans un mot, Tholid lui indiqua les poches et les anneaux. Le prince se mit en place et Tholid lui ajusta les sangles de son casque. Ectal ne voyait plus rien. Il sentit Tholid terminer de se préparer, puis ne plus bouger. Ils attendaient le signal.

Le prince entendit la trappe se refermer au-dessus d'eux. L'odeur de l'animal était très incommodante mais il n'avait plus froid grâce à l'épaisse combinaison. Ils entendirent le bruit d'une porte coulissant devant eux et aussitôt le musard remua d'impatience avec des grognements d'excitation tout en grattant avec ces pattes avant. Puis l'animal s'élança et accéléra rapidement. Secoué en tout sens, Ectal ferma instinctivement les yeux tout en s'agrippant du mieux qu'il put de ses mains et de ses pieds.

Alors que le ballottement diminuait, Tholid cria. Ectal se souvint qu'à ce signal il devait s'accrocher le plus fermement possible sur ses prises. Il tira très fort au moment où le choc eu lieu. Il sentit la terrible pression du

sable sur l'ensemble de sa combinaison tandis que le musard se frayait un chemin vers la surface.

D'un coup, ils émergèrent dans le désert. Retrouvant enfin la lumière, Ectal regarda au travers de son casque dont la texture assombrie du cristal le protégeait de la forte luminosité. Ils étaient à proximité de l'aqueduc. Tholid tira sur un anneau avec son crochet gauche et le musard vira lentement. Quand la direction lui convint, il tira sur deux anneaux avec de petites secousses. L'animal émit un grognement et s'élança dans le désert à vive allure.

A l'aide de ses grosses pattes agiles, le musard montait et descendait les grandes dunes avec une agilité étonnante. Des paquets de sable étaient projetés sur les deux hommes qui, sans armure, auraient eu le corps entièrement lacéré. En penchant la tête de côté, Ectal vit à l'horizon une bande brunâtre, indistincte, dressée au-dessus du désert : les tourbillons menaçants des sorciers claines approchaient. De l'autre côté, au détour d'une crête, il aperçut le second musard avec deux hommes de roche le chevauchant, Klishta et Jaïn. L'animal ressemblait à un mulot géant, dont il distinguait mal les détails à travers son casque. Ectal ferma les yeux en se rappelant le doux visage d'Esquine.

Jaïn était rassuré d'avoir vu l'autre musard courir à leur côté. Il repensa aux événements de ces derniers jours. La mort des parents d'Ectal lui avait causé une terrible douleur. Ceux-ci l'avaient recueilli très jeune quand il avait été orphelin. Ils s'étaient comportés avec lui comme des parents adoptifs et leur disparition le laissait de nouveau orphelin. Depuis son enfance, il était commis dans l'écurie du palais et avait reçu une éducation proche de celle d'Ectal. Ils avaient souvent étudié ensemble. Ectal était bien plus qu'un ami ou qu'un prince : c'était comme un frère et sa vie lui était plus chère que la sienne. Cependant, il n'avait jamais considéré Lys comme sa sœur. Ses sentiments pour elle étaient trop forts. Et depuis qu'elle

avait deviné qu'il l'aimait, elle se jouait un peu de lui sans qu'il ne puisse rien lui refuser. Il repensa à elle. L'idée de la savoir en danger lui était insupportable. Il se sentait capable de tuer quiconque lui ferait du mal. Mais pour le moment, il ne pouvait qu'espérer qu'elle aille bien et servir Ectal du mieux qu'il put. Il pleura en repensant aux jours heureux du passé.

Au bout d'un temps qui parut interminable à Ectal, le musard ralentit et s'arrêta. Tholid décrocha quelque chose de la selle et le balança en avant. Le musard fit un bond de côté et s'immobilisa de nouveau en reniflant la chose. L'aquistissien se retourna face au prince. Il retira son casque rocheux et aida Ectal à faire de même.

- Nous sommes arrivés à proximité de la forêt Noire.

Sur leur gauche, les abords de la forêt se dressaient au-delà d'une zone frontalière composée de petites dunes et d'arbustes. Ils se trouvaient à quelques mètres des premières plantes.

- Ici commence l'Aljendie. En traversant la forêt, vous passerez à proximité du Grand Trou du peuple Sikno. En continuant, vous sortirez à quelques lieues de Valipaine. N'ayez pas peur du musard, il ne mange que des plantes et des graines comme en ce moment. Vous avez le temps de retirer toute votre armure avant de descendre.

Tholid décrocha une à une les sangles et Ectal s'empressa de retirer son lourd équipement de roche.

- Merci pour ce que vous avez fait pour nous. J'espère que nous nous reverrons...
- ... En des temps plus cléments, conclut Tholid en souriant. Je le souhaite aussi de tout cœur.

Le prince se laissa glisser sur le sable au pied du musard. Tholid lui lança une outre et accrocha les éléments de l'armure à la selle.

Non loin de là, Jaïn le rejoignit, débarrassé lui aussi de son encombrante armure, avec une outre à la main et des sacoches pleines de vivres dans l'autre. Ils regardèrent les deux musards changer de direction et repartir rapidement à l'assaut des grandes dunes. Ils portèrent en même temps l'outre à leur bouche et burent avidement.

Le magnifique panorama de l'immense massif des Hauts-vents se dressait devant eux depuis l'aurore, de plus en plus imposant à mesure qu'ils approchaient. Ils distinguaient déjà la guilde des sorciers avec ses remparts bien visibles sur le sommet enneigée de la montagne du Sang. Les hommes de l'escorte du roi Scordam venaient de franchir un pont de pierre qui enjambait un torrent et gravissaient lentement le chemin pentu qui menait à la guilde au travers de la forêt.

Alzif méditait les nouvelles de ce matin. Sbarr, le roi des troglims, et la Déa, reine des Siknos, avaient refusé l'invitation mais Glasbrun, le roi des scargonites, avait accepté. Ils n'avaient pas encore reçu de nouvelles des délégations aquistissienne et alakienne. Scordam avait aussitôt rédigé des messages pour les trois délégations sikno, aquistissienne et troglim, et les lui avait fait lire peu avant le lever du soleil. Scordam y demandait à chaque héraut de laisser agir le chef des claines. Le prime sorcier avait fait part de sa méfiance quant aux méthodes de persuasion des claines mais le roi, déterminé, lui avait dit que les claines lui avaient assuré qu'ils n'useraient pas de la violence. Au lever du soleil, les messages avaient été envoyés par des aigles qui ne tarderaient pas à rejoindre chacune des trois délégations.

Alzif talonna son cheval. Il dépassa la tête de la troupe et continua jusqu'au premier virage en épingle. Il s'engagea sur un petit sentier qui serpentait dans la forêt à flanc de montagne. Un peu plus loin, il trouva une grande cage

suspendue à la branche d'un arbre, qui oscillait en l'air. Cela empêchait les prédateurs d'atteindre ce refuge pour oiseaux messagers. Du haut de son cheval, le sorcier débloqua une petite trappe et observa au travers d'une grille. Des oiseaux apeurés s'enfuirent de l'abri par des ouvertures. De sa main gantée, il souleva la grille et attrapa une goule qui portait un message à la patte. Il le détacha délicatement et relâcha la bestiole qui partit dans la forêt. Il déroula le morceau de papier et lut :

"Prime sorcier Alzif,

Au soir du huitième jour de la douzième Quête, tout est calme ici à Valipaine. Conformément à vos indications, je fais surveiller les claines restés ici. Nous avons seulement reçu des nouvelles de la délégation Sikno, signalant le refus de la reine Déa. Un message du capitaine Bersatz ne me signale aucun mouvement suspect de troupe claine à Siltonen. Je vous enverrai un autre message demain en fin de matinée.

Capitaine Gart".

Alzif déchira le papier et l'enfouit dans une des poches de sa robe. Rien ne venait alimenter ses craintes d'un danger imminent. Une autre cage était située à mi-chemin de la guilde qu’ils n'atteindraient qu'en milieu d'après-midi. Le sorcier soupira en talonnant son cheval pour le faire revenir vers l'escorte.

Les rayons du soleil avaient atteint le sommet des montagnes qui entouraient Mandilak et descendaient lentement le long des parois. Swendal avait choisi volontairement ce chemin escarpé et étroit qui ne permettait pas à deux chevaux de se croiser. La princesse Lys tremblait de tous ses membres dans sa chemise de nuit trempée. Le prince se retourna encore une fois pour observer en contrebas les claines. Pour l'instant, leurs chevaux ne pouvaient pas aller plus vite qu'eux.

Le chemin montait à flanc de montagne et ils atteignirent enfin la partie ensoleillée. Lys cessa de trembler sous l'effet de la chaleur. Elle se retourna pour enfin découvrir le visage de celui qui l'avait sauvé. Elle frissonna car celui-ci lui rappela un souvenir flou qui lui échappait. Swendal lui sourit avec bienveillance.

- Comment vous appelez-vous ? lui demanda-t-elle.
- Swendal.

Elle parut étonnée.

- Seul le petit prince d'Alakie a pu porter ce prénom. Un nom royal ne peut pas être donné à un autre enfant.
- En effet, dit-il simplement.

Elle le dévisagea avec méfiance.

- Mais alors comment vous appelez-vous ? Et qui êtes-vous ? ajouta-t-elle plus fort qu'elle ne le voulut.

Elle se sentait à bout de force.

- Je suis le prince d'Alakie.
- C'est impossible : Il est mort avec ces parents ... Vous mentez !
- Non, je peux vous l'assurer : je suis bien Swendal, fils de Swentra.

Il sortit son épée du fourreau et l'approcha de son visage. Instantanément, l'Olkiol qui pendait autour du cou de Lys se déplaça jusqu'au contact de la lame qui se mit à rayonner. La princesse sentit confusément un flux d'énergie autour d'eux. Swendal la regardait intensément.

- Voici Renaissance qui fut auparavant l'épée Tranchepierre de mon père et voici l'Olkiol qui appartenait à ma mère. Croyez-moi maintenant !

Lys hocha de la tête, les yeux et la bouche grands ouverts. Swendal sépara l'Olkiol de son épée et la rangea dans son fourreau.

- Pour l'instant, nous devons nous débarrasser de ces

assassins qui nous poursuivent. Ecoutez-moi bien, voilà ce que nous allons faire.

Lys se retourna et écouta attentivement Swendal lui parler à l'oreille.

Drante menait son cheval au trot, suivi par quatre de ses hommes. Osfa et Lys avaient une courte avance sur eux et ne se trouvaient qu'à une centaine de mètres seulement au-dessus d'eux.

- Drante ! dit un de ses hommes.

Il tourna la tête.

- Pourquoi ne pas utiliser un sortilège de feu ? Cela nous faciliterait la tâche.
- Si nous faisons cela, nous ne pourrons ramener la preuve que la princesse a été tuée par un alakien. Elle doit mourir par une de leurs armes et idéalement par celle d'Osfa. Ce sera lui qu'on accusera de meurtre.
- Mais nous n'arriverons pas à les rattraper dans ces montagnes !
- Ne t'inquiète pas, Glorm. Ils espèrent rejoindre la forêt Noire. Mais nous les rejoindrons avant dans la vallée.

Ils étaient maintenant revenus à la même altitude qu'eux. Au loin se dessinait le long ruban vert sombre de la forêt Noire. Drante vit disparaître Osfa et Lys de sa vue, derrière une aspérité de la montagne. A sa droite, la paroi descendait abruptement à la verticale. Il contourna aussi l'aspérité et il les aperçut contourner un autre bloc rocheux pour disparaître de nouveau. Ils paraissaient maintenant très proches. Entre eux, le chemin s'incurvait vers la montagne dans un goulet où de petites cascades ruisselaient sur la roche.

Les claines arrivèrent à proximité des cascades, se désaltérèrent rapidement et remontèrent sur leurs montures.

Drante approchait de la seconde aspérité où Osfa et la princesse avait disparu. Son cheval hennit en secouant nerveusement la tête. Il se pencha pour calmer le cheval quand une intuition lui fit relever vivement la tête : Osfa apparut au détour du chemin avec les mains sur ses cheveux lui barrant le visage. Les chevaux se cabrèrent de terreur. Projeté en arrière, Drante entendit la sonorité funeste qui provenait de l'Olkiol. Il pivota sur lui-même et prit appui sur le poitrail du cheval cabré qui le suivait. Il se propulsa vers la paroi et s'y accrocha d'une main. Les chevaux terrifiés ruèrent et se cabrèrent jusqu'à se précipiter les uns après les autres dans l'abîme avec leur cavalier. Un seul de ses hommes, Goltrus, réussit à se raccrocher sur une saillie du chemin. Drante sauta à terre, bientôt rejoint par Goltrus. La musique s'était arrêtée et Osfa avait disparu. Ils se jetèrent à sa poursuite.

Même si Drante avait réchappé, Swendal ne cherchait pas à l'affronter. Il courait aussi vite que possible. Le chemin s'élargissait et devant lui le cheval qui emmenait Lys trottait vers la vallée. Elle l'avertit du danger en criant. Il zigzagua sur le chemin en courant par moment sur la paroi de la montagne. Il entendit siffler deux carreaux qui le manquèrent de peu. Le prince rattrapa le cheval et bondit pour atterrir sur sa croupe. Il se hissa du mieux qu'il put et, en se retournant, vit Drante se rapprocher à grandes enjambées.

Il allait les rattraper car il en avait la force. Même si leur cheval trottait de plus en plus vite, il serait bientôt sur eux. Drante observa Osfa qui n’avait pas encore sorti son épée. Son ancien élève ne pouvait ignorer ce qu'il allait faire : taillader les jambes du cheval, puis les tuer tous deux. Malgré cela, il ne voyait toujours pas de frayeur dans son regard : Osfa devait encore espérer le surprendre. Il sortit son épée du fourreau et accéléra sa course pour porter le coup fatal. Drante s'était préparé à toute sorte d'attaque

de la part d'Osfa et même à un sortilège. Il murmura une formule que lui avaient enseignée les sorciers claines. Un grésillement lui confirma l'activation du sort de protection. Il n'entendit pas le prince prononcer des mots à voix basses.

Alors que Drante s'apprêtait à frapper le cheval, sa jambe droite se raidit et il s'écroula en roulant plusieurs fois sur lui-même. Un sort inconnu, se dit-il. Il les regarda s'éloigner, sans pouvoir bouger un seul muscle. Goltrus arriva à sa hauteur.

- Tu es blessé, Drante ?

Sous l'emprise du sortilège, Drante ne put qu'émettre un grognement avec un regard fulminant.

Un aigle messager était apparu dans le ciel et ils l'avaient attiré à l'aide d'un sifflet. Il portait un message de Ferrodin qui annonçait son retour vers Valipaine avec Sbarr, le roi des troglims. Alzif avait bien reconnu l'écriture du prime capitaine. Il dû reconnaître malgré lui que Scordam avait eu raison de faire appel aux claines, même s'ils n'avaient pas encore de nouvelles des délégations sikno et aquistitienne. Le roi était devenu de bonne humeur par cette nouvelle et par la perspective d'atteindre la guilde avant la nuit.

Les hommes levaient le campement qu'ils avaient monté à la hâte pour déjeuner. Peu avant le départ, Alzif s'éloigna avec son cheval. La cage se trouvait non loin de là mais il avait attendu le dernier moment pour avoir le plus de chance d'avoir un message. Après quelques détours sur un petit sentier, il l'aperçu, suspendue sous un gros chêne. Il ouvrit la porte et reconnu aussitôt son épervier Glok, avec un rouleau à la patte. Il lui donna un morceau de viande séchée et détacha ensuite le message pour le lire.

"Prime sorcier Alzif,

Mi-jour du neuvième jour de la douzième Quête.

Valipaine est agitée par des rumeurs qui circulent. En effet, des informations contradictoires nous sont parvenues d'Alakie. Notre délégation aurait été attaquée cette nuit dans le château de Mandilak par des alakiens. Tous les architectes et quelques-uns de nos guerriers seraient morts. Certains claines seraient impliqués et ont été arrêtés. Cependant, tous les assassins alakiens ont été tués, sauf un qui a enlevé la princesse Lys. Un groupe de claines est à sa poursuite, suivi par nos gardes.

Le prime capitaine Ferrodin revient vers nous avec le roi des Troglims. Pas de nouvelles des autres délégations.

Capitaine Gart".

Une fois son repas terminé, l'épervier s'était envolé. Le sorcier fit tourner son cheval et le talonna plusieurs fois pour retourner vers le camp.

Il ressortit du sentier et rejoignit l'escorte qui commençait à repartir. Il fit venir son cheval à hauteur de celui du roi.

- Scordam, je viens de recevoir des nouvelles dramatiques de la délégation alakienne...
- Il est arrivé quelque chose à ma nièce Lys ? coupa Scordam l'air inquiet.
- En effet, elle a été enlevée.

Alzif observa attentivement la réaction du roi, qui parut sincèrement surpris.

- Enlevée ? Mais par qui ?
- Par des alakiens. Nos architectes ont été tués, ainsi que des guerriers de la délégation. Certains claines sont suspectés d'avoir participé à ces meurtres. D'autres claines poursuivent le ravisseur.
- Le ravisseur ? Il n'y en a plus qu'un ?
- Oui, les autres sont morts.

Scordam réfléchit un instant.

- Je pense qu'à cette heure-ci, elle a dû être délivrée. Un seul homme ne peut pas échapper longtemps à

plusieurs claines.

Le roi laissa flotter son regard vers la vallée avant de continuer.

- Ceci est très préoccupant et cela démontre qu'il y a actuellement des risques importants d'instabilité. Je vais donc renforcer les armées dans tous les royaumes.
- Comment cela ? s'inquiéta le prime sorcier.
- En faisant venir de nombreux guerriers claines que je mettrai sous la responsabilité de nos guerriers. Je veux que l'ordre soit maintenu partout pendant mon absence et jusqu'à la venue d'Aljin.
- Même après ce qu'il s'est passé avec les claines à Mandilak ?
- Si des claines sont coupables, ils seront jugés. Ce sont néanmoins des guerriers efficaces pour maintenir l'ordre. Je vais envoyer des messages vers des chefs claines pour obtenir des renforts et vers nos capitaines pour qu'ils se préparent à les recevoir.
- Je partage ton inquiétude sur l'insécurité grandissante dans les royaumes. Les risques de confrontations aux frontières sont importants et Valipaine doit être sûr pour notre retour. Mais je ne fais pas confiance aux claines.
- Je le vois bien. Mais c'est une solution temporaire.
- Bien, Scordam. Si tu veux bien, je me charge de prévenir les capitaines.
- Entendu. Tu me feras lire tes messages avant de les envoyer.
- Bien sûr, répondit le prime sorcier d'un sourire forcé.

Alzif était très contrarié par la tournure des événements. Il songeait déjà à la manière d'envoyer d'autres messages à l'insu de Scordam. Il ne comprenait pas les intentions du roi et avait cette désagréable impression

que la situation allait s'aggraver. Mais jusqu'à quel point ?

13. La forêt Noire

Le sentier traversait un bois composé de sapins, de fougères et de ronces. Dans les effluves du sous-bois se mélangeaient des odeurs de terre humide, de mousse et de sève des arbres. Swendal et Lys avaient distancé leurs poursuivants mais leur cheval, trempé de sueur, montrait des signes inquiétants de fatigue. Comme à pied ils seraient vite rattrapés, le prince le ménagea en le mettant au pas.

- Il est beau ton pays, Swendal, dit la princesse blottit contre lui pour se réchauffer.
- Oui. Mais je le connais si peu, dit-il avec amertume.
- Tu n'y as pas beaucoup vécu ?
- Non, seulement ces derniers mois. Au nord de l'Alakie, dans la forêt Noire.
- Et auparavant ?
- J'étais prisonnier des claines, au Kratal. Après avoir tué mes parents, Nadelom m'a emmené avec lui à Vizaloras. J'y ai vécu seize ans jusqu'à ce que je m'échappe dans l'univers éthéré.
- Tu es allé dans l'univers éthéré ? s'étonna-t-elle.
- Oui. C'est là que j'ai récupéré l'épée TranchePierre et que j'y ai vu Osfa mourir. J'ai ensuite rencontré Aljin qui m'a choisi comme élu. Il a purifié l'épée et m'a renvoyé ici.
- Aljin t'a donc désigné comme le douzième élu, conclut-elle. Je comprends mieux. As-tu vu là-bas mon frère Ectal ou son ami Jaïn ?
- Non. Mais ils sont probablement revenus en même temps que moi.
- Je l'espère. De quelle mission t'a investi Aljin ?

Swendal fit arrêter son cheval et regarda Lys dans ses grands yeux bleus.

- Lys, ce que je vais te dire va te faire beaucoup de peine. Te sens-tu capable de l'entendre maintenant ?
- Dis-moi tout car je ne veux plus rester dans l'ignorance !

Le prince talonna légèrement le cheval qui repartit au pas.

- Ma mission est d'empêcher la venue ici d'un être malveillant nommé Iljan, qui se trouve dans l'univers éthéré. Cet être a emprisonné Aljin et s'est fait passer pour lui. Il a ainsi trompé le onzième élu, ton oncle Scordam, et l'a corrompu par sa magie. Doté de pouvoirs maléfiques, Scordam a tué le seigneur des claines et s'est fait appeler Nadelom. Il est allé ensuite en Alakie pour tuer mes parents de ses propres mains avant de m'emmener avec lui.
- Mais qu'est-ce que tu racontes ? dit-elle les yeux pleins de larmes. C'est impossible ! Mon oncle ne peut pas être Nadelom !
- C'est pourtant la vérité. Pour posséder les trois royaumes, Scordam a finalement manipulé Osfa pour que celui-ci tue tes parents. Maintenant, il va se rendre à la guilde des sorciers pour prendre le Grimoire de Yolos et obtenir la formule qui invoquera Iljan. Je dois l'en empêcher, sinon notre monde tel que nous le connaissons disparaîtra.

Lys pleurait en sanglotant. Swendal regretta de lui avoir menti sur son propre rôle mais il ne pouvait pas faire autrement pour le moment. Elle renifla plusieurs fois.

- Swendal, pourquoi m'as-tu sauvée ? Tu aurais dû partir directement vers la guilde.
- Ta mort aurait précipité le chaos dans les trois royaumes. Et .... J'ai été très ému par ton discours hier sur les murailles du château.

- Ah ! dit-elle en relevant la tête. Que comptes-tu faire de moi ?
- Te mettre en sécurité avant d'affronter Scordam.
- Je t'en prie, Swendal, garde-moi près de toi le plus longtemps possible, je n'ai nulle part où aller.
- Je te le promets, Lys, finit-il par dire.

Ils sortirent du sous-bois et arrivèrent dans une grande prairie. Les premiers arbres de la forêt Noire se dessinaient à l'horizon. En contrebas se trouvait une petite maison, dont des volutes de fumée sortaient de la cheminée.

En approchant, Swendal et Lys remarquèrent des enclos où paissaient des moutons, des vaches et des chèvres. A une dizaine de pas de la ferme, le prince descendit de cheval. Un jeune homme sortit avec une fourche et la déposa contre le mur près de la porte. Il portait de gros sabots, un long manteau de laine et un chapeau. Il les dévisagea.

- Vu l'état de votre cheval et la tenue de votre dame, vous devez avoir des soucis, dit le fermier.
- Oui. Nous avons besoin de votre aide car nous sommes poursuivis par des assassins. Il lui faudrait des vêtements chauds et nous aurions besoin de deux chevaux.

L'homme posa tranquillement sa main sur sa fourche.

- Il va falloir m'en dire plus pour me convaincre.
- Voici Lys, la princesse d'Aljendie, et moi je suis Swendal, fils du roi Swentra.
- Et moi, je suis Alzif, le prime sorcier d'Aljendie. Et je vais te transformer en passoire si tu fais un pas de plus, dit-il en brandissant sa fourche devant lui.
- Je comprends votre incrédulité, dit le prince en sortant Renaissance du fourreau.

Le fermier serra plus fermement sa fourche, prêt à se battre. Sans en tenir compte, Swendal prit l'Olkiol et le fixa au-dessus de la garde de l'épée. La lame flamboya un

instant et le fermier lâcha sa fourche en reconnaissant le symbole de la bannière royale : l'épée d'Osmin croisée de l'Olkiol.

- Seigneur ! Comment est-ce possible ?

Sa femme qui écoutait derrière la porte franchit le seuil et fut saisi de peur.

- N'ayez crainte, je suis bien le prince Swendal et non un spectre. Mais le temps presse et les claines vont bientôt arriver ici. Il nous faut vite deux chevaux et des vêtements chauds pour la princesse.

Le fermier fut le premier à se ressaisir.

- Octalée, occupe-toi vite de la princesse et donne-lui de bons vêtements. Je cours vous chercher mes meilleurs chevaux, dit-il avant de s'éloigner rapidement.

La jeune fermière fit un signe nerveux de la main pour inviter Lys à la suivre. Swendal la fit descendre de cheval et Lys entra dans la demeure. Le prince s'assit sur une souche, le regard tourné vers les sous-bois, et demeura à l'affut en attendant.

Le fermier revint avec deux chevaux sellés à la hâte.

- Ce ne sont pas des chevaux de race, s'excusa-t-il, mais ils devraient vous permettre de fuir à bon train.
- Je vous remercie ... commença Swendal.
- ... Gontrak, mon prince. Si je peux encore vous aider, dites-le moi.
- Il faut que vous emmeniez avec vous tous vos chevaux et que vous vous rendiez immédiatement chez un de vos voisins. Restez-y deux jours avant de revenir.
- Nous le ferons dès que vous partirez.

La princesse ressortit avec un épais gilet en laine, un pantalon de cuir noir et des chausses à croches. Le prince l'aida à monter sur son cheval avant de faire de même sur sa monture. Il salua les fermiers en partant.

- Merci. Si nous en réchappons, je vous récompenserai pour votre aide.
- Qu'Aljin guide vos pas, lui répondit Gontrak.

Le soleil était au zénith quand ils s'éloignèrent au trot dans la prairie en direction de la forêt Noire.

Ectal et Jaïn progressaient difficilement dans la pénombre de la forêt Noire. Ils n'avaient pas trouvé de sentier et devaient se frayer un chemin à coup d'épée dans l'épaisse végétation qui leur barrait le passage. Ils transpiraient malgré la fraîcheur de l'air et multipliaient les pauses.

- Arrêtons-nous là, dit Ectal en montrant un tronc d'arbre abattu.

Il s'assit dessus et but la dernière gorgée de son outre. Jaïn le rejoignit.

- Je n'ai plus d'eau.
- Il ne m'en reste plus beaucoup, dit Jaïn.

Il but un peu et tendit son outre à Ectal.

- Allons-nous toujours dans la bonne direction ?
- Je l'espère, répondit le prince. Pour en être sûr, il faudrait connaître la position du soleil. Il devrait être assez bas vers le sud-ouest.

Jaïn scruta le toit de la forêt.

- Il faudrait grimper là-haut.
- Oui. Dès qu'on trouvera un arbre suffisamment grand et accessible, dit le prince. Continuons et cherchons-en un.

Ils reprirent leur marche. Autour d'eux, les arbres avaient des troncs trop lisses pour être escaladés. Ils trouvèrent quelques baies sauvages qui apaisèrent leur faim et les rafraichirent. Ils repartirent sur un terrain en montée.

Finalement, la lumière du jour filtra au travers des arbres devant eux.

- Ca y est, on en sort, s'écria Jaïn en redoublant de

coups d'épée.

Ils parcoururent les derniers mètres sans difficulté.

- Oh non ! dit Jaïn déçu.

Ils se trouvaient sur un surplomb rocheux qui leur permettait de voir des arbres à perte de vue.

- Cette forêt est immense.

Ectal scruta l'horizon. L'éclairage des arbres par les rayons du soleil couchant lui confirma aussitôt qu'ils prenaient la bonne direction. Mais son regard fut vite attiré par un gigantesque tourbillon en spirale qui montait de la forêt.

- Mais qu'est-ce que c'est ? s'exclama Jaïn stupéfait.

Ectal crut tout d'abord à un énorme incendie mais finit par comprendre.

- C'est une immense tornade de vent et elle a lieu à l'emplacement du Grand Trou.

Ectal prit aussitôt sa décision.

- Nous allons nous y rendre. En marchant le plus longtemps possible avant la tombée de la nuit, nous devrions y arriver demain matin.

Ils descendirent du surplomb rocheux et repartirent vers l'ouest.

Le ciel nuageux s'était assombrit rapidement, laissant place à une nuit noire sans étoile. La troupe du roi progressait à un rythme soutenu à mesure que la guilde des sorciers se rapprochait. Les chevaux avançaient sur une fine couche de neige, balayée par des rafales glaciales.

De petites lueurs scintillèrent au travers des branches, lorsque le garde de tête avertit le reste de la troupe que la guilde était en vue. Ils sortirent de la forêt et arrivèrent sur le sommet arrondie de la montagne du Sang. La guilde des sorciers s'y dressait majestueusement : c'était un grand manoir hérissé de nombreux clochetons. Sur le bord des fenêtres pendaient des lampions de verre avec des bougies.

Le chemin qui menait à la guilde était éclairé par des globes lumineux.

Le garde de tête arrêta son cheval à la hauteur d'un homme encapuchonnée.

- Bonsoir sorcier ! Nous escortons le roi Scordam jusqu'à vous pour la cérémonie du Grimoire.
- Soyez les bienvenus ! Lui répondit l'homme. Longez la guilde par la gauche, vous y trouverez les écuries.

Le garde le salua et d'un geste invita la troupe à le suivre.

Peu après, le sorcier reconnut un cavalier qui s'approchait.

- Prime sorcier Alzif ! Je suis heureux de vous revoir !

Alzif descendit de sa monture et le salua du signe des sorciers en lui montrant sa paume. Il lui posa une main amicale sur l'épaule.

- Ton plaisir est partagé, Pilgoff ! Je ne suis pas venu depuis trop d'années. Tu peux me tutoyer maintenant, tu n'es plus un apprenti.
- Avez-vous... heu... As-tu bien voyagé ?
- Oui. Nous avons été plutôt bien accueillis à chaque halte.

Le jeune sorcier reconnut les oripeaux royaux et salua le roi Scordam qui passait devant lui.

- Un roi-élu, dit Pilgoff. Il va ramener la paix dans notre monde.
- J'aimerai partager ton optimisme, Pilgoff, murmura Alzif. Comment-va notre vénérable Mildoërn ?
- Il souhaite te voir dans son bureau avant la cérémonie d'accueil. Ta vieille chouette borgne est arrivée cette nuit avec un message.
- Ce sont probablement des nouvelles du capitaine Gart. Je vais tout de suite voir Mildoërn.
- J'emmène ta monture à l'écurie.
- Merci Pilgoff, dit Alzif en lui tendant les rênes.

A grand pas, le prime sorcier s'élança vers la porte d'entrée de la guilde.

Dans le grand hall d'entrée, il salua d'autres sorciers sans s'arrêter et s'élança dans l'escalier du milieu. Il emprunta le large couloir central en jetant un coup d'œil aux tapisseries et peintures représentant les primes sorciers et élus des trois royaumes. Il arriva enfin devant la porte du vénérable Mildoërn, sculptée par l'élu lui-même. Dans la guilde, c'était la tradition que chaque sorcier sculpte la porte de ses appartements. Alzif resta quelques instants à contempler celle qu'aucun menuisier de talent ne pourrait reproduire. Il posa la main sur une poignée arrondie et la porte s'ouvrit d'elle-même peu après.

Le vénérable Mildoërn était assis derrière un vieux secrétaire massif, la tête légèrement penchée sur le côté. Son puissant marteau Torrus reposait sur un coin de la table. Alzif le salua de la paume et s'assit après que Mildoërn lui a proposé une chaise.

- Selon toi, Alzif, est-ce un élu, un imposteur ou un traitre que tu amènes ici ? lui demanda Mildoërn.
- Je ne le sais pas encore. Le pouvoir qui se dégage de lui est indéniable mais il est étrange.

Mildoërn lui tendit un parchemin. Alzif lut rapidement la lettre que le capitaine Gart avait confiée à sa chouette borgne. Celle-ci lui apportait des nouvelles de la délégation envoyée chez les scargonites : l'aiguilleur Sikandair revenait vers Valipaine avec le roi Glasbrun et en compagnie d'un franchisseur de la douzième quête, le paladin Doucane. Alzif reposa le parchemin, l'air troublé.

- Ainsi, la douzième quête s'est terminée normalement et Ectal et Jaïn sont probablement vivants. Depuis le retour de Scordam, j'en avais le pressentiment mais sans certitude. Et si les franchisseurs sont revenus, alors peut-être qu'Aljin a choisi un élu.

- Je pense aussi, Alzif, que le douzième élu est parmi nous. Quand Scordam sera au courant du retour du paladin Doucane, il en arrivera à la même conclusion.
- Peut-être le sait-il déjà, s'il a reçu un message de Sikandair.
- Il pourrait alors craindre que ce nouvel élu remette en cause sa mission. Et il aurait hâte d'accéder au Grimoire et obtenir le sort pour faire venir Aljin.
- Il faut l'en empêcher, vénérable Mildoërn !
- Pas forcément. Le douzième élu a peut-être une mission semblable, étant donné le long emprisonnement de Scordam chez les claines. Je me méfie plutôt des claines et c'est pourquoi, avant votre arrivée, j'ai demandé à Istolaz de rester auprès du Grimoire dans la bibliothèque jusqu'à la cérémonie.
- Oui, Istolaz peut en effet stopper tout intrus, mais il est important de savoir avant la cérémonie si Scordam a bien rencontré Aljin.
- Pour cela, j'utiliserai le sort d'acuité.
- C'est une sage décision, vénérable Mildoërn.
- Cependant, Alzif, dès que la cérémonie sera terminée, tu devras rechercher le douzième élu et l'amener ici le plus vite possible.
- Bien, vénérable.
- Allons maintenant accueillir le roi Scordam.

Ils sortirent dans le grand couloir et se dirigèrent vers l'escalier central. Arrivé au sommet, ils virent dans le grand hall d'entrée le roi Scordam entouré des membres de l'escorte et de quelques membres de la guilde. Mildoërn descendit les marches sans le quitter du regard. A quelques pas de lui, le roi Scordam s'agenouilla comme il était d'usage devant le vénérable de la guilde des sorciers.

- Je te salue, vénérable Mildoërn, dixième élu d'Aljin.

Je viens vers toi pour y déposer mon gant béni par Aljin sur le Grimoire de Yolos.

- Je te salue, Scordam, roi des trois royaumes, onzième élu d'Aljin. Ton retour a donné un formidable élan d'espoir à tous et notamment par l'annonce de l'arrivée prochaine d'Aljin. Dès ce soir, après le diner, aura lieu la cérémonie du Grimoire ! s'écria-t-il en s'adressant à tous. Mais auparavant, allons nous entretenir ensemble dans mon bureau. Préparez-vous dans vos appartements et prenez ensuite place à table où nous vous rejoindrons !

Alzif se retourna vers l'escalier.

- Alzif ! dit Mildoërn. Seulement Scordam et moi.

Alzif obtempéra, visiblement contrarié. Scordam et Mildoërn se dirigèrent vers les appartements du vénérable.

Jusqu'au mi-jour, Drante et Goltrus avaient couru pour ne pas être trop distancés. Les traces profondes du cheval portant Osfa et la princesse les avaient menés facilement jusqu'à une ferme. Ils avaient compris que les habitants avaient dû être alertés, car l'écurie avait été évacuée il y a peu de temps. Ils avaient ensuite suivi les traces de deux chevaux partant vers le nord. Par chance, ils avaient découvert un village dans la vallée et y avaient volé deux chevaux. Après quelques coups de lames, les habitants leurs avaient indiqué une piste encore fraiche qui les conduisit jusqu'à la limite de la forêt Noire.

Le soleil disparut derrière les plus hauts arbres. Progresser à cheval de nuit dans la forêt étant quasi impossible, Drante devina où Osfa allait se réfugier. Il existait une petite clairière pas très loin à l'intérieure de la forêt. Ils attachèrent leurs chevaux et s'enfoncèrent à pied dans la forêt.

Drante et Goltrus avancèrent l'un après l'autre dans la

pénombre croissante, selon la méthode des guerriers claines, en épiant les moindres bruits suspects. Quand l'obscurité fut totale, ils progressèrent très lentement pour être certain de rester sur le sentier.

A peine visible au travers des arbres devant eux, le ciel éclairé de la lune Oléane s'ouvrit finalement au-dessus d'eux, éclairant une petite clairière. En son centre, ils distinguèrent un bosquet d'arbres. Comme ils en avaient convenu auparavant, ils firent en silence le tour de la clairière pour vérifier toute présence.

Un hennissement retentit. Drante sourit : ils se trouvaient bien dans le refuge du bosquet. Cependant les conditions étaient défavorables car la lune était presque pleine. Ils attendirent qu'un nuage passe devant Oléane et progressèrent ensemble dans la clairière, en s'allongeant dès que la lune brillait à nouveau.

Après trois nuages trop courts, le vent amena un épais nuage et ils repartirent. A quelques pas du bosquet, ils s'immobilisèrent en entendant le son répétitif d'une cloche. Le son était si sourd et si grave qu'ils ne l'avaient pas perçu auparavant. Méfiant, Drante s'immobilisa pour identifier ce son lancinant, sans prêter attention à Goltrus qui continuait d'avancer dans l'obscurité.

Goltrus posa le pied sur quelque chose qui remua et poussa un cri strident. Aussitôt, des grognements et des sifflements menaçants retentirent autour de lui. Instinctivement, il recula en brandissant son épée alors que des sons cristallins s'élevèrent du bosquet. Drante reconnaissant l'Olkiol recula précipitamment et se déplaça latéralement face au danger. Au milieu des vociférations bestiales, il entendit Goltrus hurlé d'une façon atroce.

Les bruits diminuèrent d'intensité et la musique s'arrêta dans un silence de mort. Accroupi, en état d'alerte, Drante comprit qu'il était désormais seul. Le nuage passa et la lumière blafarde d'Oléane éclaira la clairière.

Devant lui, près des arbres, une silhouette l'attendait. Un éclat de lune lui fit deviner la longue lame d'une épée. Il se redressa lentement.

- Je vois, Osfa, que tu n'as pas changé d'avis, dit Drante.

En terminant sa phrase, il tira. Le carreau d'arbalète fusa et ricocha sur la lame de Renaissance.

- Non, répondit le prince. Mais je souhaite que tu te ranges à mes côtés pour combattre Scordam.
- Est-ce ta mission d'élu d'Aljin ?
- En partie, oui. Car ton souverain Scordam va invoquer un être maléfique qui apportera le chaos dans notre monde.
- Le chaos ne me fait pas peur, au contraire. Et j'ai dans l'idée que cela sera plutôt favorable à nous les claines, dit Drante en s'avançant vers Swendal.

Le prince comprit qu'il ne pourrait pas le convaincre et que le combat était inévitable. Il vit les éclats sombres des sabres surgir dans les mains de Drante.

Les nombreux entrainements passés avec Drante l'aidèrent à résister aux premières attaques. La fluidité de Renaissance lui permettait d'enchaîner des parades avec une agilité incroyable, qui auraient été impossibles avec une épée normale. Enervé, Drante redoubla d'agressivité et réussi à trancher le cuir de la veste de Swendal qui recula de plusieurs pas avant de tomber par terre. Le sang coula par une blessure superficielle.

- Qu'espérais-tu, Osfa, habillé en villageois ? ricana Drante.
- Swendal ! cria une voix non loin de là.

Le claine tourna la tête et aperçut la princesse près du bosquet. Sans perdre un instant, il s'élança vers sa cible.

- Cours Lys! hurla Swendal.

Elle se mit à courir dans la clairière, le long du bosquet. Drante sourit et ajusta la trajectoire de sa course pour

l’intercepter. Un nuage éclipsa de nouveau Oléane, replongeant la clairière dans la pénombre.

Un seul coup suffira, pensait Drante, lorsque son pied se prit dans une racine et le fit chuter lourdement de tout son long. Il ignora la douleur et se releva pour rechercher sa proie. Il aperçut deux silhouettes se rejoindre : il allait donc de nouveau combattre Osfa.

La lune réapparut. Lys avait remis l’Olkiol au prince, qui l’avait aussitôt placé à la base de la lame de Renaissance.

Drante attaqua avec rage et Swendal s’interposa aussitôt. Les lames des sabres du claine vibrèrent étrangement au premier choc. A l’assaut suivant, elles se brisèrent net au contact de Renaissance. Lâchant ses armes, Drante se jeta vers Swendal. Le prince se baissa de justesse pour éviter l’avant-bras torsadé de lames, qui fendit l’air au-dessus de lui. Emporté par son élan, le claine heurta le prince qui s’écartait et poursuivant sa rotation, il le lacera de son autre avant-bras avant de chuter à terre. Sous le coup de la douleur et de la rage, Swendal pivota et transperça Drante d’un coup d’épée. L'immense claine convulsa avant de mourir.

Un nuage passa devant la lune Oléane et la clairière replongea dans la pénombre.

La porte refermée derrière eux, Mildoërn proposa à Scordam de s’assoir devant son bureau. Il posa ses mains sur ses propres oreilles et prononça une brève formule. Un léger crépitement s’échappa de ses paumes.

- Qu’avez-vous fait, vénérable Mildoërn ? demanda Scordam intrigué.
- Je viens d’utiliser le sort d’acuité. Celui-ci me permettra de distinguer la moindre altération de vérité.

Scordam plissa les yeux imperceptiblement.

- Chaque élu doit-il passer cette épreuve ?
- Non, Scordam. Mais étant donné les derniers faits qui se sont déroulés, je souhaite vérifier certaines choses. As-tu rencontré Aljin dans le monde éthéré ?
- Oui.
- Quelle mission t'a-t-il confiée ?
- De réunir les peuples des différents royaumes afin de préparer sa venue.

Jusque-là, Mildoërn ne percevait pas de modulation significative.

- Pourquoi vient-il dans notre monde ?
- Pour transformer nos modes de vie et nous donner les moyens de découvrir de nouveaux territoires.
- Sais-tu si un douzième élu a été élu ?
- Non, je ne le sais pas.

Une légère altération sonore indiqua au dixième élu que cette réponse n'était pas franche.

- Es-tu au courant du retour d'un franchisseur ?

Scordam marque une pause.

- Oui, je l'ai appris aujourd'hui. Le paladin Doucane a été découvert par les scargonites et est en route pour Valipaine. Il est donc possible qu'un douzième élu soit revenu. Si c'est le cas, je pense que sa mission sera semblable à la mienne et qu'il n'est pas nécessaire de retarder la cérémonie. Quand pensez-vous, vénérable Mildoërn ?
- C'est une possibilité, répondit le vieil homme. Mais pourquoi n'en as-tu pas parlé à Alzif ?
- Alzif ne me fait pas confiance et c'est réciproque. Et je pense qu'Alzif veut m'empêcher d'utiliser le Grimoire.
- Et pourquoi le ferait-il ?
- Il ne croit pas en ma mission d'élu.
- Et s'il t'en empêche, que feras-tu ?
- Il ne m'en empêchera pas si vous l'écartez de la

cérémonie. Et si vous me faites confiance, ajouta Scordam.

- En effet, je vais y réfléchir, murmura le vénérable. Mais peut-on faire confiance aux claines ?

Oui.

Mildoërn discerna une vérité incomplète. Il précisa sa question.

- Fais-tu confiance aux claines ?
- Oui.
- Malgré ce qu'ils t'ont fait endurer pendant des années ?
- C'est un peuple dur et cruel. Mais je les ai convaincus de ma mission et ils me font confiance.

Pas d'altération. Scordam disait bien la vérité mais Mildoërn constatait aussi qu'il ne répondait pas directement aux questions.

- Rejoignons-les autres maintenant, dit le vénérable en se levant de son fauteuil.

Il ne savait plus quoi en penser. Scordam avait bien rencontré Aljin et il agissait pour accomplir sa mission d'élu. Mais jusqu'à quand les claines lui seraient fidèles ?

Le repas s'était déroulé dans une ambiance pesante. Les claines s'étaient regroupés sur une longue table qui faisait face à celle où s'étaient rassemblés les aljendiens. Le vénérable Mildoërn, Alzif et Scordam siégeaient à la table des sorciers de plus haut rang. C'était de loin la table la plus animée car ils parlaient librement de leurs souvenirs communs. D'avant la guerre des quatorze jours. D'avant la onzième quête.

A la fin, le vénérable se leva de table.

- Allons vers la grande bibliothèque où le Grimoire de Yolos nous attend, dit-il aux convives de sa table.

Ils se levèrent et le suivirent.

Mildoërn marcha d'un pas solennel jusqu'au grand hall

d’entrée et se dirigea vers les portes de la bibliothèque qui se trouvaient sous l’escalier principal. Il se retourna vers l’assistance.

- Seuls le roi Scordam et moi-même allons entrer.
- Alzif fronça les sourcils de désapprobation.
- Une fois la cérémonie terminée, tous les sorciers pourront venir lire le Grimoire.

Mildoërn s’approcha des portes qui ne comportaient pas de serrure. Il les avait lui-même scellées en y enfermant le sorcier Istolaz avec le Grimoire. Posant une main sur le métal, il prononça la formule de descellement, suivi d’une phrase combinée qu’il avait choisie. La porte s’entrouvrit. Il fit entrer Scordam et referma derrière eux.

De nombreux rayonnages pleins de livres jalonnaient de part et d’autre l’allée centrale. Cette bibliothèque y renfermait les plus précieux et les plus anciens. La majorité des ouvrages provenait des trois royaumes mais certains avaient été écrits par des troglims, des siknos et mêmes des claines.

En avançant devant Mildoërn, Scordam observait les sombres étagères qui s’élevaient à perte de vue vers un plafond rendu invisible par l’obscurité du dehors. Seul le centre de la bibliothèque, réservé à la lecture, était suffisamment éclairé par des torches. Scordam se sentit envahir de plaisir en apercevant le Grimoire de Yolos entrouvert sur un haut piédestal, recouvert d’une nappe dorée.

Le roi passait la dernière haute étagère, lorsque son regard fut attiré par le corps d’un homme allongé.

- Que s’est-il passé ? s’exclama-t-il.

Mildoërn le rejoignit.

- C’est Istolaz. Il était chargé de surveiller le Grimoire.

Mildoërn se retourna et lança un sort qui fit ouvrir les portes de la bibliothèque d’un coup.

- Venez vite ! cria-t-il.
- Il est mort, constata Scordam. Poignardé.
- C'est impossible, murmura Mildoërn. Istolaz n'aurait pas pu …

Il ne termina pas sa phrase. Une partie du corps du sorcier s'était pétrifié sous l'effet de la compression du sort de protection par la magie de l'arme. Et il reconnaissait cette arme sans nul doute possible.

Le prime sorcier Alzif arriva le premier sur les lieux et resta un instant stupéfait en voyant Scordam et Mildoërn penchés sur le corps d'Istolaz. Il annula son sort d'attaque et lâcha un juron en reconnaissant l'arme.

- Mille torves ! La dague de Delgadan ! Istolaz n'avait aucune chance.

Aussitôt, Alzif se précipita vers le Grimoire de Yolos pendant que d'autres sorciers s'éparpillaient dans la bibliothèque.

- Sacrilège ! s'exclama-t-il. Tous les feuillets vierges ont été arrachés!
- Quoi ? cria Scordam en prenant le Grimoire à pleine main.

Il constata aussi la disparition des dernières pages, signifiant que la cérémonie ne pouvait avoir lieu.

Un sorcier revint en courant.

- Nous avons trouvé une corde qui pendait d'une fenêtre du plafond par où est probablement entré et sorti l'assassin.

Alzif s'approcha du corps d'Istolaz.

- Heureusement, l'assassin n'a pas pu reprendre son arme à cause de la pétrification. Je vais tenter de l'identifier.

Il posa sa main sur le manche de la dague et banda son esprit. Puis il prononça une formule en se concentrant plus intensément.

- Il ne s'agit pas d'un aljendien mais plutôt d'un

alakien ou d'un kratalais. Il est plutôt jeune, laid et de petite taille. Je ne reconnais pas son visage.

- Arcam ! cria le roi Scordam en direction de l'entrée.

Peu après, le petit sorcier claine arriva au centre de la bibliothèque.

- Seigneur Scordam ? demanda-t-il en grimaçant.
- Nous avons besoin d'identifier le meurtrier qui a utilisé cette dague.

Arcam regarda d'un air mauvais Alzif en s'approchant. Mildoërn s'écarta pour lui laisser sa place. Le claine empoigna délicatement la dague de ses doigts osseux. Il tordit la bouche et prononça lentement la même formule qu'avait prononcée Alzif. Il ouvrit presque aussitôt les yeux en grand.

- Emousk ! C'est Emousk qui a utilisé cette dague!
- Qui est Emousk ? demanda le prime sorcier Alzif.
- Oui, qui est-ce ? renchérit volontairement Scordam.

Arcam jeta un coup d'œil vers Scordam qui l'intima de répondre du regard.

- Il s'agit d'un des membres de la troupe d'Osfa, que manipulait notre souverain Nadelom. C'est un des alakiens qui a participé aux assassinats de Valipaine. Un maitre voleur.
- Il faisait donc partie de ceux qui se sont échappés par la porte d'Aljin, avant de revenir dans notre monde il y a peu, conclut Alzif. C'est effectivement dans l'univers éthéré qu'il a trouvé la dague de Delgadan car elle y avait été perdue il y a plusieurs Quêtes.
- Arcam ! ordonna Scordam. Tu vas te lancer à la poursuite de ce voleur avec quinze de tes meilleurs hommes. Cet Emousk a emporté avec lui tous les feuillets vierges du Grimoire. Capture-le si tu peux mais surtout ramène les !
- Vous pouvez compter sur moi, mon seigneur, dit le

sorcier en repartant aussitôt.

Alzif se releva au côté du vénérable Mildoërn.

- Pourquoi a-t-il voulu empêcher la cérémonie ? s'interrogea tout haut Alzif.
- Il a fait cela pour les revendre au prix fort, répondit Scordam. C'est le propre des voleurs.
- C'est possible, murmura Mildoërn. C'est possible.

Tout en parlant, le vénérable pensait à une toute autre explication.

14. L’invasion

Les traces du voleur avaient été rapidement retrouvées dans la neige : elles s'éloignaient de la guilde des sorciers pour se perdre dans la forêt. A la lisière de la prairie, la quinzaine de guerriers claines choisis par Arcam s'espacèrent les uns des autres, munis chacun d'une torche enflammée. Au signal, ils s'élancèrent sous les arbres dans la pente de la montagne du Sang. Le voleur avait fui plein sud vers la plaine d'Aljendie.

Du haut de son cheval, Arcam tourna son regard une dernière fois vers la guilde des sorciers, illuminée par les lampions de verre. Il pesta sur la tournure des événements, en regrettant de n'avoir pu visiter les mystérieuses catacombes. A lui la sale besogne ! Rattraper Emousk n’allait pas être une tâche facile car il était rusé et discret. Mais même s'il échappait à la battue, il saurait où le retrouver. Et l'affronter ne devrait pas poser de problème, se dit-il. Il talonna son cheval pour qu'il s’engage sur le chemin qui descendait de la montagne.

Son pied droit accrocha une ronce et Emousk culbuta dans l'obscurité. Il roula plusieurs fois dans la neige jusqu'à un tronc d'arbre qui l'immobilisa en lui coupant le souffle. Il ignora le froid glacial de la neige qui s'était infiltrée dans son col et ses manches. Dans la nuit noire, Emousk écouta ceux qui s'étaient lancés à sa poursuite. Plus haut dans la forêt, les guerriers claines l’injuriaient pour le provoquer et le faire sortir de son éventuelle cachette. Il entendit un claine prévenir les autres que les traces étaient bien visibles. Ils devaient probablement descendre la pente en formation « V », pensa Emousk, avec un homme en pointe qui suivait sa trace. L'urgence était de descendre plus bas et

vite. Il repartit et dévala une pente, moitié en glissant, moitié en bondissant. Il rejoignit le sentier qui montait à la guilde. Les traces du passage de la troupe du roi Scordam étaient encore nettement visibles. Il descendit le chemin pendant quelques foulées et obliqua de nouveau vers la forêt, là où la pente était la plus forte.

Swendal avait fouillé le corps inanimé de Drante mais n'avait pas trouvé ce qu'il recherchait. Aidé par la princesse Lys, il rechercha et retrouva le cadavre de l'autre claine non loin de là, rendu méconnaissable par l'acharnement des animaux. Sur lui non plus, Swendal ne trouva rien d'intéressant. Il s'affaissa à terre pris d'étourdissement.

- Lys, souffla-t-il, je vais bientôt mourir.
- Que veux-tu dire ? s'inquiéta-t-elle en s'agenouillant auprès de lui.
- Les lames de Drante sont empoisonnées. Dans peu de temps, je vais perdre connaissance et je serai certainement mort au lever du jour.
- Que puis-je faire ?
- Il existe un antidote. C'est une plante mais ils n'en ont pas gardé sur eux. Je pense… J'espère qu'ils en ont laissé sur leur monture à la lisière de la forêt Noire.
- Mais comment vais-je y aller dans le noir ? s'écria-t-elle.
- Prends mon épée Renaissance avec l'Olkiol, mais ne la tiens surtout pas par la poignée ! lui dit-il en lui serrant le bras.

Il ferma les yeux un instant, étourdi par le poison qui produisait ses effets.

- Si tu trouves des feuilles de cette plante, il faudra que tu les mâches avant de les cracher et de les appliquer sur mes plaies. M'as-tu bien compris ?

dit-il en lui serrant fermement le bras.

- Oui, Swendal, répondit-elle.
- Fais vite, marmonna-t-il.

Lys se pencha sur l'épée dont la lame rayonnait d'une douce lueur. Lentement, elle souleva des deux mains l'épée en la tenant par l'Olkiol. La lumière de la lame s'intensifia en éclairant tout autour d'elle. Elle se rappela alors la position de la lune Oléane dans le ciel lorsqu'ils étaient arrivés et détermina approximativement l'entrée de la clairière. Elle se mit à courir en brandissant la lame de Renaissance devant elle.

Le claine de tête s'arrêta car les traces étaient moins distinctes. Il n'y avait plus suffisamment de neige par endroit. Il siffla plusieurs fois : deux sons longs, trois sons courts. La quinzaine de guerriers le rejoignit en courant, torche à la main.

Personne ne manquait à l'appel. Il s'adressa aux autres en claine.

- Emousk n'a pas de torche, leur dit-il. Sa course est chaotique et il chute souvent. Il ne doit pas être loin d'ici. On resserre le V, avec un contrôle tous les cent pas.

Ils se repositionnèrent sur le flanc de la montagne, espacés de vingt pas, et reprirent leur descente. Peu après, le mot de contrôle fut transmis par le guerrier de tête. De chaque côté, on lui renvoya la réponse correspondante, avant de retransmettre le mot de contrôle au guerrier suivant. A l'extrémité, le dernier claine entendit « Sakrlaströen », et répondit dans la langue rugueuse des claines : « Gorstraslkar ». Il descendit en dérapant dans la sombre forêt et passa auprès de grands arbres. Il ne vit pas venir la main tenant le poignard qui se planta dans sa gorge. Un gargouillis de sang étouffa son cri de stupeur. Il bascula en arrière, aperçut l'ombre de son agresseur avant

qu'un second coup se plante dans son cœur et lui ôte la vie. L'assassin lui prit son casque et sa torche et repartit sans plus attendre.

Dans sa précipitation, Emousk n'entendit pas le mot de contrôle couvert par le bruit des branches mortes qu'il foulait. Puis il l'entendit distinctement car l'autre guerrier s'était rapproché. Emousk s'arrêta, et imita la voix de celui qu'il venait de tuer en prononçant le mot « Gorstraslkar ». L'autre lui répondit, énervé : « Arrête de traînailler ! Dépêche-toi !».

La nuit s'éclaircissait au-dessus des arbres. Ils avaient dévalé une grande partie de la montagne du Sang. La prairie devait être proche. Le claine de tête siffla le rassemblement. Les autres guerriers rappliquèrent. Il compta ses hommes et constata qu'il manquait celui qui se trouvait à l'extrémité.

- Emousk a du tuer Orkan et doit actuellement courir vers la prairie. Poursuivons-le avant qu'il ne l'atteigne !

Les claines repartirent en groupe resserré.

Un tourbillon géant menaçait de l'emporter mais une main invisible l'agrippait pour le sortir de là. Son esprit se noyait dans un épais voile sombre mais il entendait tout près de lui une voix mélodieuse qui l'encourageait. Swendal tentait de se relever mais ses deux jambes semblaient emprisonnées dans une boue visqueuse et gluante. Et toujours cette voix envoutante qui l'attirait hors de ce miasme infect. Ca y est ! Il posa un pied sur la terre ferme mais l'autre jambe restait prise dans la fange. Il s'accrocha à ces deux branches délicates qui le tiraient doucement et s'arracha enfin. Une douleur lui traversa la tête et il manqua de retomber dans le tourbillon qui se rapprochait toujours. Encore un effort, lui dit la douce voix. Il se dressa, porté par ces lianes et trouva un appui contre

un énorme tronc d'arbre couché. Son pied fut soulevé, déposé sur une branche, et la voix lui ordonna de grimper sur ce tronc. Ses mains trouvèrent des liens mais impossible de monter. Des plantes lui enserrèrent sa jambe restée en bas et le soulevèrent. Swendal tira de toutes ses forces. Le tronc bougea, il était vivant ! En effet, son écorce était trop molle pour un arbre. Mais quelle que soit cette bête, il comprit qu'elle pouvait le sauver et l'emmener loin de ce tourbillon qui continuait de s'approcher. La voix douce s'affaira autour de la bête et replaça ses jambes et ses bras de chaque côté. Un sentiment de quiétude l'envahit contre le corps chaud de la bête. Des liens furent serrés autour de ses pieds et de ses mains. La voix le rassura, en lui disant qu'il était sauvé. La bête s'ébranla et l'éloigna du tourbillon. Le prince s'évanouit.

Emousk jeta au loin sa torche désormais inutile : il venait d'atteindre l'orée de la forêt. Il franchit les derniers buissons puis s'arrêta pour écouter derrière lui. Le groupe de claines avançait rapidement dans sa direction. Il regarda vers l'horizon. L'aube se levait à l'ouest et lui permettait de distinguer le paysage. Il retrouva ses repères pris la veille : un arbre isolé, un bosquet d'arbres plus loin et l'extrémité de la forêt d'Arquaé au fond. Sans perdre un instant, il se précipita vers l'est en longeant la lisière.

Les claines qui le poursuivaient sortirent peu après et se jetèrent à sa poursuite. L'un d'entre eux pris son cor et sonna trois longs coups qui retentirent dans tout la vallée. Emousk se retourna brièvement et les aperçut à quelques centaines de pas derrière lui. Avec sa petite taille, le terrain plat n'était pas à son avantage. Il regarda de nouveau ses repères et vit avec soulagement qu'ils s'alignaient presque. Se sachant proche du but, il accéléra de nouveau et sentit ses poumons lui brûler de plus en plus. Enfin, au détour d'un groupe d'arbre, Emousk trouva sa monture qu'il avait

cachée la veille quand il avait suivi de loin la troupe du souverain Nadelom. Il détacha la corde et monta sur son cheval avec un sentiment de victoire. Il tapota sur sa veste pour sentir les feuillets du Grimoire contre lui et lança son cheval au galop. Il jeta un regard sur sa droite pour observer ses poursuivants. Son sourire se figea dans une grimace d'inquiétude et il fit ralentir son cheval.

Les guerriers claines s'étaient arrêtés de courir et un cavalier arrivait à leur côté. Emousk vit qu'il leur parla en leur indiquant la montagne du Sang. Ce claine avait autorité sur eux car ceux-ci repartirent. Emousk reconnu alors la silhouette de ce petit cavalier vêtu d'une cape : le redoutable sorcier Arcam. Sans plus attendre, il remit son cheval au galop en direction de la forêt d'Arquaé, imité bientôt par le sorcier.

Ectal et Jaïn avaient très peu dormi au cœur de la forêt Noire. Ils avaient attendu que le jour se lève pour pouvoir distinguer autour d'eux et reprendre leur marche vers la vallée qu'ils avaient aperçu la veille au soir. Des escarpements trop raides pour être franchis les obligeaient à faire un large détour. Ils s'arrêtaient souvent pour boire et manger quelques fruits séchés que leur avaient donnés les aquistissiens avant leur départ.

Dans le creux de la vallée, ils découvrirent enfin un large sentier qui longeait un petit ruisseau. Les deux jeunes hommes ressentirent le même soulagement.

- Voilà le chemin qui va nous ramener à Valipaine ! dit Ectal.
- Oui mais comment être sûr de la direction à prendre ? Demanda Jaïn.

Ectal s'approcha du ruisseau.

- Près du Grand Trou, tous les ruisseaux y convergent. Donc, il faut suivre le sens du courant.
- Allons-y !

Ils repartirent en courant de manière régulière sur le sentier.

Plus loin, au détour d'un virage, Ectal s'arrêta auprès d'un arbre. Sur celui-ci était clouée une petite planche. D'un côté, un dessin représentant une cicatrice et une bosse, de l'autre, un trou au travers de la planche.

- Le Grand Trou par ici, le territoire des Troglims par là ! s'exclama Ectal. Nous allons dans la bonne direction !

Emousk traversa de nombreux champs cultivés en poussant au maximum sa monture. De la bave blanche coulait au coin de la bouche du cheval et le long de son poitrail. Peu à peu, il avait distancé le cheval du sorcier Arcam qui n'avait pas la même fraicheur.

Il traversa la route qui menait vers Arquinoé, déserte à cette heure matinale. Quelques champs le séparaient encore de la forêt. Il encouragea sa monture pour ce dernier effort, en lui talonnant les flancs.

Il atteignit enfin la partie à l'est de la forêt d'Arquaé, qui était difficilement franchissable : Seuls les malfaiteurs la fréquentaient pour y trouver refuge. Il sauta de son cheval et regarda derrière lui. A bonne distance, il aperçut un cavalier venant dans sa direction : Arcam ne le lâcherait pas si facilement. Il prit une lanière de cuir et fouetta la croupe de son cheval pour qu'il s'éloigne. Celui-ci se cabra, galopa quelques instants et se mit à brouter l'herbe non loin de là. Sans attendre plus, Emousk enjamba les premiers murs de ronces et s'enfonça dans la forêt.

Autour d'eux, la forêt s'anima soudainement. Les branches des arbres se balancèrent en tout sens et de violents coups de vents balayèrent le sentier par alternance.

- Ce vent n'est pas naturel ! cria Ectal.
- Il est probablement causé par le même phénomène

que nous avons vu hier !

- Dans ce cas, nous ne sommes plus très loin du Grand Trou !

Ils allongèrent la foulée de leur pas, poussés par la curiosité. Les rafales de vents se succédèrent de plus en plus rapidement, faisant virevoltés des feuilles tout autour d'eux. La lumière du jour apparut enfin au bout du chemin. Ils luttèrent contre le vent en courant légèrement penchés et arrivèrent sur les larges dalles plates qui bordent le Grand Trou. Ils restèrent figés sur place devant la fureur des éléments. Une gigantesque tornade tournoyait en lieu et place du Trou. En se protégeant les yeux, Ectal essaya de distinguer le château qui se trouvait sur la montagne centrale mais la poussière projetée dans les airs l'en empêchait. Il se tourna vers Jaïn.

- Nous allons faire le tour avec le vent dans le dos ! hurla-t-il dans son oreille, pour couvrir le vrombissement du vent. De l'autre côté, nous trouverons la route de Valipaine ! Nous n'avons pas le choix !

Sans attendre plus, ils repartirent en courant sur les dalles, poussés dans le dos par les violentes rafales.

Swendal reprit connaissance et entrouvrit les yeux. Ses premières sensations furent désagréables, causées par ses blessures mais surtout par une position inconfortable. Il se trouvait ligoté sur le dos d'un cheval marchant au pas, la tête contre sa crinière et un vêtement posé sur lui. De vagues souvenirs se bousculaient dans son esprit. Il reconnut la pénombre omniprésente de la forêt Noire.

- Hé ! Détachez-moi !

Son cheval s'arrêta. Quelqu'un descendit devant lui et s'approcha. Il reconnut aussitôt la princesse Lys, dont le ravissant sourire le troubla.

- Comment te sens-tu, Swendal ? dit-elle en lui

dénouant les liens des mains.

- Mal. Mon dos me fait souffrir.
- Tu as une profonde lacération en travers. J'ai appliqué l'antidote comme tu me l'as indiqué. J'ai aussi récupéré leurs chevaux, puis je t'ai attaché dessus comme j'ai pu.
- Tu as été très courageuse. Merci de m'avoir sauvé la vie.
- Disons que j'avais une dette envers toi ! dit-elle en souriant.

Swendal enfila sa chemise et sa veste lacérée, en serrant les dents de douleur. Il observa l'étroit sentier qui serpentait dans la forêt.

- As-tu pris le chemin opposé dans la clairière, qui menait vers le nord ?
- Oui.
- Parfait. Nous allons trotter jusqu'au mi-jour.

Il talonna son cheval et passa devant.

La tornade ne faiblissait pas et formait au centre un gigantesque tourbillon montant dans le ciel. A mesure de leur progression sur les immenses plaques qui bordaient le Grand Trou, Ectal et Jaïn sentaient le vent souffler de moins en moins fort derrière eux.

- Ectal, cache-toi ! dit Jaïn en s'accroupissant derrière une dalle.

Le prince le rejoignit en regardant au loin. Il distingua une silhouette noire, puis une autre au bord du Grand Trou.

- Nous sommes trop loin pour voir ce qu'ils font. Nous allons nous mettre à couvert dans la forêt et nous rapprocher.

Ils rejoignirent les abords de la forêt en se déplaçant avec précaution. Tout en avançant accroupis, ils s'orientèrent vers un petit surplomb rocheux. Ils rampèrent jusqu'aux derniers arbres et observèrent discrètement.

Au bord du précipice, six hommes se tenaient debout, les mains tendues. Ectal reconnut la tenue guerrière des claines. A leur posture incantatoire, il comprit qu'ils étaient à l'origine du tourbillon géant.

En retrait d'eux, quelques claines observaient le ciel ou discutaient entre eux. Plus près de la forêt, Ectal vit aussi de nombreux soldats aljendiens attroupés. Il se rappela alors les paroles du roi Nosquild.

- Ca y est, j'ai compris, Jaïn ! dit-il à voix basse. C'est la délégation envoyée par Scordam vers le peuple Sikno ! Elle est composée de soldats aljendiens et de guerriers claines. Et il semblerait que les siknos n'aient pas accepté que la Déa vienne à Valipaine. Alors les claines utilisent leurs sortilèges pour les forcer à accepter.
- Penses-tu qu'ils nous seront hostiles s'ils nous voient ?
- Pas les soldats aljendiens quand ils me reconnaitront. Mais pour les claines, je préfère être très prudent. Viens ! J'ai un plan.

Ils reculèrent en rampant, puis repartirent accroupis vers la forêt.

Après avoir fait un détour pour ne pas être vus, ils arrivèrent sur un large chemin. Non loin de là, ils virent plusieurs chevaux gardés par trois soldats aljendiens. L'un d'entre eux vint dans leur direction et s'arrêta soudain à quelques pas d'eux. Ectal reconnut le garde.

- Prince Ectal ? dit-il surpris. Tout le monde vous croyait mort !
- En effet, Esfarton, mais je suis bien vivant. Pour le moment, n'en parle à personne. Etes-vous la délégation envoyée vers le peuple sikno ?
- Oui.
- Qui en est le héraut ?
- L'aiguilleur Natskal.

« Un homme de confiance » se dit Ectal.

- Va le voir et dit lui qu'un aljendien souhaite lui parler d'un sujet de la plus haute importance. Ne lui dit surtout pas qui je suis.
- Très bien, prince Ectal.

Après qu'Esfarton fut reparti, Ectal et Jaïn se postèrent à l'abri des regards dans la forêt. Peu après, le garde revint suivi par l'aiguilleur Natskal.

- Que signifie ceci ? dit Natskal agacé. Montrez-vous !

Ectal sortit de derrière un arbre.

- Prince Ectal ! Jaïn ! Vous êtes revenus ! dit l'aiguilleur stupéfait. Mais que s'est-t-il passé ?
- Ce serait trop long à raconter maintenant. Quand nous sommes revenus du monde éthéré, nous avons rencontré les aquistissiens et leur roi Nosquild. La délégation que leur a envoyée Scordam les attaquait, de même que vous attaquez le peuple Sikno. Pourquoi faites-vous cela ?
- Je ne fais que suivre les ordres du roi Scordam. La Dea ayant refusé de nous accompagner à Valipaine, notre roi m'a ordonné de laisser les claines les convaincre.
- Et approuvez-vous leurs méthodes ?
- Non. Mais j'obéis aux ordres.
- Est-ce efficace ?
- Pas pour l'instant. Les siknos ne semblent pas vouloir céder à la force. Ils tentent parfois de se défendre mais les claines sont plus forts.
- Alors faites-cessez cela immédiatement ! ordonna Ectal.
- Je n'ai plus autorité sur ces maudits claines, dit Natskal embarrassé. En effet, le roi Scordam est aussi leur souverain. Et les connaissant, ils préféreront se battre contre nous que de désobéir à

un ordre venant de lui.

Ectal réfléchit en regardant virevolter des feuilles dans le vent.

- Eh bien, ils mourront s'ils ne veulent pas se rendre. Combien d'hommes avez-vous et combien sont-ils ?
- J'ai une vingtaine de soldats et ils sont une dizaine.
- Bien. Voilà ce que nous allons faire.

Swendal et Lys chevauchaient sur un sentier sinueux de la forêt Noire qui devait être peu emprunté : les branches basses leur fouettaient souvent le visage, les forçant à se coucher sur leur cheval.

Ils débouchèrent sur un large chemin qui semblait avoir été creusé au travers de l'épaisse forêt. Sans hésiter, Swendal guida son cheval sur la droite et le poussa jusqu'au galop. Lys talonna son cheval pour le suivre.

Tiresk scrutait par moment les abords du Grand Trou et le tourbillon géant que ses hommes provoquaient. Même si c'était peu probable avec cette tornade, il ne souhaitait pas être surpris par une nouvelle attaque des siknos. En effet, la veille, il avait donné l'ordre à ses hommes de cesser les sortilèges de vent. Après une journée de puissantes rafales, Tiresk s'attendait à ce que la Déa accepte de les suivre. Au lieu de cela, chevauchants des griffons géants, les siknos les attaquèrent en surgissant du Trou. Mais leurs assauts furent repoussés face aux puissants sortilèges d'incandescence que trois de ses hommes maitrisaient. Depuis, ils avaient reformé le tourbillon et Tiresk faisait alterner ses hommes pour qu'ils reprennent des forces. Vers le mi-jour, il ferait une courte pause pour voir si les siknos seraient cette fois mieux disposés.

- Tiresk ! dit l'un de ses hommes. Les aljendiens préparent quelque chose.
- Comment ça ? s'étonna-t-il.

Il se redressa et se tourna vers la forêt. Les soldats aljendiens n'étaient plus regroupés mais s'étaient espacés aux abords de la forêt. Natskal se tenait seul en avant. Tiresk sentit aussitôt le danger.

- Prenez vos boucliers et soyez prêt ! Cormast, Vikram et Galdren, préparez votre sortilège d'incandescence!

La voix de Natskal s'éleva par dessus le tumulte du vent.

- Tiresk ! Vous devez cesser vos attaques! Les siknos ne se rendront jamais !
- Vous connaissez les ordres de Scordam ! Nous continuerons jusqu'à ce que les siknos acceptent !
- Si vous ne cessez pas immédiatement, nous allons vous combattre !

Tiresk se tourna vers Cormast.

- A toi Cormast, dit-il. Crame-le !

Le claine se redressa soudain et lança son sort. Natskal se protégea avec son bouclier avant que l'onde incandescente ne l'atteigne. Son corps fut projeté en arrière sous le choc. Immédiatement, de nombreux carreaux et flèches fusèrent de la lisière des bois. S'attendant à cette réplique, Tiresk et ses hommes se réfugièrent derrière leur bouclier. Mais rien ne les atteignit car ces tirs n'étaient pas dirigés contre eux : au bord du Grand Trou, quatre claines furent mortellement touchés. Les autres cessèrent immédiatement leurs sorts pour se protéger avec un bouclier.

- Brûlez-les tous ! enragea Tiresk. Et vous, revenez vite vers nous ! cria-t-il en arrière.

Des salves incandescentes de chaleur claquèrent en direction de la forêt. Des hurlements retentirent.

- Tous à l'abri ! Vite ! crièrent des soldats.

Jaïn se réfugia de justesse derrière un arbre, quand une onde brulante claqua comme un fouet. Toute la végétation

grésilla autour de lui en se ratatinant. Sa botte qui dépassait se mit à fumer : il la retira en grimaçant de douleur.

D'un coup, le vent se mit à souffler violemment vers la forêt. Ectal se trouvait à l'abri d'un rocher auprès d'un soldat roux, qui avait pris le commandement et observait en direction des claines. Le tourbillon géant du Grand Trou avait disparu.

- Prince Ectal ! hurla le soldat dans le vacarme. Nous ne pouvons plus les atteindre car nos traits sont déviés par leurs sorts de vent. Que pouvons-nous faire ?

Ils baissèrent la tête quand une nouvelle salve incandescente crépita.

- Il faut continuer de les harceler ! répondit Ectal.

Ils continuèrent à envoyer des projectiles vers les claines, malgré l'imprécision des traits contre les rafales. De temps en temps, ils entendaient autour d'eux le cri d'un soldat brûlé.

Le vent s'arrêta soudainement, laissant place au silence le plus total. Ectal regarda par-dessus le rocher et aperçut une fumée verdâtre apparaître à l'endroit où se trouvaient les claines. Alors qu'il cherchait à comprendre, il vit plonger deux griffons lâchant des projectiles vers les claines. La fumée verdâtre s'intensifia encore.

- Dites-à vos hommes de cesser de tirer, dit Ectal. Et venez avec moi.
- D'accord, prince Ectal mais restez derrière moi, répondit le soldat roux.

Quand la fumée se fut dissipée dans les airs, ils s'avancèrent sur les dalles plates en direction des claines. Ectal vit à bonne distance un griffon se poser au côté d'un sikno. D'autres soldats sortirent de la lisière et avancèrent prudemment, prêts à tirer. Un des soldats partit vérifier la position ennemie.

- Les claines sont tous morts ! cria-t-il.

D’autres soldats s’approchèrent, soulagés, pour constater la mort des claines.

- Je vais aller parler au sikno, dit Ectal.

Comme il s’avançait dans sa direction, le prince d’Aljendie fit de loin le signe de paix en portant sa main à plat sur sa poitrine et la paume levée devant lui. Le sikno lui répondit par le même signe. Sans plus attendre, le griffon prit son envol, l’enserra par les épaules et ensemble ils disparurent dans l’abîme. Ectal s’arrêta surpris et regarda vers le Grand Trou. Il vit en son centre, au sommet d’un grand pic, un château dressé au milieu d’un spectacle de désolation, fait d’entassement d’arbres tranchés et d’objets indistincts. Emu, le prince réalisa soudain ce qu’avait dû endurer les siknos et comprit la brièveté de son échange. Comme il retournait sur ses pas, le soldat roux vint à sa rencontre.

- L’aiguilleur Natskal est mort et seulement la moitié des soldats sont encore en vie.
- Nous allons enterrer nos morts non loin de là avant de retourner à Valipaine.

Ils revenaient quand quelques soldats s’attroupèrent vers la lisière en encadrant deux individus en tenue de fermier. Ectal sauta de dalle en dalle pour approcher et distinguer leur visage. D’un coup, il fut submergé de joie.

- Lys !

Elle répondit par un cri de joie et courut vers lui les larmes aux yeux.

- Ectal ! Qu’Aljin soit loué !

Elle se jeta dans ses bras et ils pleurèrent de joie et aussi de tristesse. Ils se regardèrent et se serrèrent de nouveau. Jaïn approcha en boitant.

- Oh ! Jaïn ! s’exclama Lys. Quelle joie de te revoir en vie ! Es-tu blessé ?
- Ce n’est rien, ne t’inquiète pas, dit-il gêné.

Ectal dévisagea l’inconnu.

- Qui êtes-vous ?
- C’est le prince Swendal, fils de Swentra, répondit Lys. Il m’a sauvé la vie à Mandilak alors que des claines voulaient m’assassiner.

Les deux princes se jaugèrent du regard. Ectal remarqua l’épée suspendue sur le côté, qui ressemblait à Tranchepierre. Il éluda les questions qui se bousculaient dans sa tête.

- Merci d’avoir sauvé ma sœur, dit-il finalement. Vous et moi avons chacun un royaume à reconquérir. Venez avec nous à Valipaine !
- J’ai une mission encore plus importante que m’a confiée Aljin. Et quand je vous en aurais parlé, je pense que vous serez convaincu de me suivre vers le nord, en direction de la montagne du Sang.
- Vous êtes donc le douzième élu, dit Ectal pensif. Allons à l’écart pour discuter.

Swendal lui raconta la même histoire qu’il avait déjà racontée à Lys, en lui révélant la traîtrise et l’imposture de son oncle Scordam qui causa la mort de ses parents et de son jeune frère Timmon. Ectal en fut très affecté et jura de venger sa famille en se joignant à lui dans son périple vers la montagne du Sang.

Comme Lys s’entêtait à les suivre, Ectal et Jaïn tentèrent de la dissuader en lui expliquant le danger. Swendal intervint en sa faveur, en leur racontant comment elle était intervenue la veille en charmant les animaux avec l’Olkiol. A contrecœur, ils acceptèrent qu’elle les accompagne.

Peu après, ils chevauchaient tous les quatre vers le nord de la forêt Noire, laissant les soldats aljendiens enterrer les morts.

Depuis l’aurore, du haut de la tour du quartier maître de Siltonen, le capitaine Bersatz regardait les troupes claines

s'attrouper dans la forteresse. Un message écrit par Alzif et signé par Scordam, lui avait prévenu la veille de l'arrivée de ces renforts venus du Kratal : la situation en Aljendie risquait de se détériorer et les guerriers claines, au service de leur souverain Scordam, venaient servir pour maintenir la sécurité dans le royaume. Pour les avoir combattus à plusieurs reprises, le capitaine Bersatz acceptait très mal l'idée que tous ces claines entrent en Aljendie. Il quitta la corniche et descendit l'escalier qui s'enroulait autour de la tour.

Il emprunta les passerelles qui menaient vers les remparts. Il regarda en bas et vit des groupes composées d'aljendiens et de claines. Les ordres étaient de conserver le commandement de toutes les formations pour éviter tout dérapage des claines et contrôler plus efficacement leur déploiement en Aljendie. Tout se passait dans un calme apparent.

Au sommet des bâtiments, il observa les énormes machines de guerre devenues inutiles depuis la réunification des trois royaumes. Les kratalais allaient revenir dans leur royaume pour y retrouver leurs biens confisqués par les claines. Pour cela, une rampe de terre et de gravats avait été construite à la hâte en quelques jours dans la Faille pour atteindre une des bouches d'évacuation. Celle-ci devait permettre de descendre à pied ou à roulotte jusqu'en bas et de traverser la Faille vers le Kratal. Pour le moment, elle servait surtout à faire venir des guerriers claines.

Le capitaine arriva au sommet des remparts et s'approcha du bord. En bas des murailles, il distingua les milliers de claines agglutinés au pied de l'étroite rampe, qui attendaient leur tour pour y monter. Il grimaça de dégout. Il avait suivi les ordres par dépit, sans conviction. Et maintenant, il avait un mauvais pressentiment en voyant toute cette masse de guerriers claines. Cela devait être des

renforts, pas une armée !

- Capitaine !

Bersatz sursauta. Plongé dans ses pensées, il n'avait pas vu le soldat s'approcher. Celui-ci lui tendit un rouleau.

- Une goule messagère est arrivée à l'instant en portant ce message pour vous.

Bersatz reconnut le sceau d'Alzif sur la cire. Il remercia le soldat et décacheta nerveusement le rouleau. Il le relu nerveusement plusieurs fois :

« Capitaine Bersatz,

Je vous écris plus librement dans ce second message pour vous faire part de mes inquiétudes, non partagées par notre roi Scordam. Oubliez le ton rassurant de mon premier message et soyez d'une extrême vigilance ! Je ne peux croire que des siècles d'hostilité entre nous et les claines s'évanouissent en quelques jours, quand bien même leur loyauté demeure envers leur souverain. Les claines sont fourbes et le resteront !

Vous êtes désormais seul juge de la situation à Siltonen. Sont-ils des centaines à venir ? Des milliers ? N'incorporez pas de claines dans toutes vos escouades, contrairement à ce que j'ai écrit auparavant. Soyez le plus souvent majoritaire pour mieux les surveiller. Prenez aussi vos précautions avec Natalas pour saboter les machines de guerre, au cas où. J'espère mille fois que le pire n'arrivera pas ... Restez sur vos gardes, tant que les escouades ne seront pas parties vers Valipaine !

Prime sorcier Alzif. »

Le capitaine déchira le message et l'enfouit dans une poche de sa veste. Ses pensées se clarifièrent d'un coup : il savait enfin les bonnes décisions prendre. D'un pas rapide, il s'élança vers la passerelle centrale. Il aurait voulu courir et lancer des ordres en hurlant. Mais il ne devait pas intriguer les claines qui peut-être déjà le surveillaient.

Il pénétra sous la grande tente qui recouvrait

l'imposante centuple-arbalète. Près d'un établi, il vit le vieux Natalas qui meulait une pièce. Celui-ci releva la tête, en voyant le capitaine s'avancer vers lui à pas pressés.

- Bonjour Capitaine, quelque chose ne va pas ?

Bersatz prit conscience de son empressement et se calma.

- Natalas, est-ce que les machines sont opérationnelles ?
- Bien sûr !
- Comment faut-il faire pour les rendre inutilisables ?
- Le prime capitaine Ferrodin ne vous l'a pas indiqué ? s'étonna Natalas. Sur votre ordre, il me suffit de libérer des goules réservées pour l'urgence, qui voleront vers chacune des machines de guerre. Dès leur arrivée, les techniciens retireront une pièce maitresse de leur machine et la jetteront dans une trappe inaccessible. Le moyen de les récupérer n'est connu que de Ferrodin et d'Alzif.
- Parfait. Libérez ces goules !
- Pardon, capitaine ?
- Vous avez bien entendu, ferrailleur Natalas. Depuis l'arrivée des claines dans Siltonen, il est préférable de rendre inutilisables les machines. Envoyez-les !
- A vos ordres, Capitaine Bersatz, répondit Natalas en se frottant le front.

Natalas s'éloigna et disparut derrière la machine. Bersatz sortit en soulevant un pan de la tente et s'engagea sur une passerelle qui le ramenait vers le quartier Maitre.

Le capitaine remonta deux par deux les marches de l'escalier de la tour jusqu'à la corniche. Il fit le tour pour observer la forteresse sans rien voir d'anormal. En s'approchant de la porte, il s'arrêta avant de glisser sa clef dans la serrure : l'écharde de bois qu'il avait coincé dans l'angle avant de sortir se trouvait par terre. Cela signifiait que la porte avait été ouverte en son absence. Il fit tourner

la clef dans la serrure et se munit d'un poignard. Il ouvrit la porte.

Bersatz promena rapidement son regard dans la pièce principale, qui ne permettait pas de se cacher : aucune présence visible. Il poussa alors violemment la porte à fond contre le mur. Une plainte étouffée retentit derrière. Tout en pressant la porte de l'épaule, Bersatz planta plusieurs fois sa lame entre le mur et la porte. Des cris rauques accompagnaient chaque coup, tandis que sa lame se couvrait de sang. Le capitaine tira finalement la porte et porta un coup d'estoc dans le ventre de l'intrus. Il vit alors un claine grimacer de douleur et cracher du sang avant de s'effondrer de tout son long en lâchant deux dagues. La capitaine referma la porte, contourna la table et inspecta les deux autres pièces. Personne. Il revint vers le claine et le retourna du pied pour constater qu'il était bien mort. Il ferma la porte à clef et prit de quoi écrire. Il griffonna deux messages identiques sur des petits rouleaux : « Un claine a tenté de m'assassiner ! Ils vont nous attaquer : Préparez-vous ! ». Il signa. Il ouvrit un des meubles du fond qui contenait plusieurs cages. Il enfila un gant, prit délicatement une goule et lui fixa un rouleau à la patte. Il la fit s'envoler par un des volets de l'arrière. Il fit de même avec une autre goule. Dans très peu de temps, Polmer et Farshal seraient avertis du danger.

Les claines avaient voulu décapiter le commandement de Siltonen, peu avant de lancer une attaque générale et simultanée. Celle-ci ne devrait pas tarder. Bersatz rejeta l'idée de sortir par la porte pour laisser croire aux claines qu'il était mort. Il alla dans la petite pièce d'à côté qui contenait un lit. Il le déplaça de côté pour atteindre la trappe qui se trouvait dessous. Il tira le verrou et la souleva. Il devait rapidement s'entourer de soldats.

Ecartant rageusement ronces et branchages, Emousk se

frayait un chemin au travers de la forêt d'Arquaé. Le guerrier ignorait les griffures que lui infligeaient épines et aiguilles : il lui fallait atteindre le plus vite possible un lieu où il pourrait se défendre contre son terrible poursuivant, le sorcier Arcam.

Peu à peu, le sous-bois devint moins dense et Emousk progressa plus facilement. Il ne reconnaissait pas encore les lieux mais savait approximativement quelle direction prendre. Il ne devait plus être très loin. Par petits sauts, il dévala une pente.

A quelques distances de là, Arcam sondait les environs. Un sortilège amplifiant les bruits lui permettait d'entendre les mouvements d'Emousk comme s'il était très proche. Ce n'était plus qu'une question de temps pour le rattraper : il ne pouvait pas lui échapper. D'un geste et d'une formule, il roussit un bosquet de ronces et continua de s'enfoncer plus avant dans la forêt.

Le maître sorcier Farshal se tenait assis derrière son bureau. Il venait de donner les dernières directives à ses hommes. Ceux-ci allaient rejoindre les escouades formées par le capitaine Polmer qui partiraient vers l'Aljendie.

Il entendit un battement d'aile et le bruit métallique de la cage suspendue au coin de la pièce. Une goule s'y suspendait, cherchant sa récompense. Il se précipita pour détacher le message suspendu à sa patte. Un frisson d'angoisse le traversa à sa lecture. Il s'approcha de la porte et prononça une formule en la touchant de son bâton. Il perçut la présence de quatre hommes qui n'étaient pas des sorciers et donc qui n'avaient rien à faire là. Farshal ouvrit la porte et lança une incantation en s'élançant dans la pièce. Un flash éblouissant jaillit de son bâton. Rendus aveugles, les guerriers claines attaquèrent au hasard en maudissant. Le maître sorcier se faufila au milieu d'eux vers la sortie où il aperçut un de ses hommes gisant à terre.

Il sentit le sang lui battre les tempes et la colère l'envahir. Il descendit résolument l'escalier.

Le capitaine Polmer se tenait au milieu de l'allée et coordonnait la réorganisation des escouades. Il se trouvait non loin du tunnel d'évacuation d'où sortaient des hordes de claines de manière ininterrompue. A ses côté, un de leurs chefs suivait ses indications et désignait des guerriers pour qu'ils rejoignent des aljendiens. Les claines et les aljendiens se retrouvaient à nombre égal dans chaque groupe.

Un garde s'approcha du capitaine Polmer.

- Un message du capitaine Bersatz, mon capitaine.
- Merci, répondit Polmer.

Il lut rapidement le message et se tourna vers le chef claine qui le scrutait du regard.

- Le capitaine Bersatz souhaite que toutes les équipes soient constituées d'ici le mi-jour. Combien d'hommes restent-ils à intégrer ?

Le claine se tourna vers le tunnel d'évacuation pour faire une estimation. D'un geste vif, Polmer sortit un couteau et le planta dans le flanc du guerrier.

- Les claines nous ont trahis ! hurla-t-il.

Le chef claine rugit de douleur en s'accroupissant. Il pivota et balança son bras en arrière. Les lames de son avant-bras tranchèrent la gorge du capitaine avant qu'il ne parle de nouveau.

Avant même que le corps de Polmer ne s'effondre à terre, la majorité des claines était passée à l'action car ils attendaient un signal. Dégainant des arbalètes miniatures, ils tirèrent de minuscules traits sur les guerriers aljendiens à leur côté, alors que ceux-ci réagissaient avec un temps de retard. Un combat acharné s'engagea entre les guerriers. En retrait, un sorcier claine lança un sort vers le ciel : il s'en suivi une énorme déflagration qui retentit dans tout Siltonen. Le signal était donné pour les autres claines

disséminés dans la forteresse.

Le combat s'était généralisé, autour et à l'intérieur des bâtiments. Le nombre de claines ne faiblissait pas car ils surgissaient sans cesse du tunnel d'évacuation. La bataille aux pieds des remparts resta un moment indécise, avec autant de morts de part et d'autre. Les armes s'entrechoquaient violemment dans un vacarme métallique, ponctué par des cris et des hurlements de rage.

Soudain, de nombreux claines furent projetés contre les murs par un souffle puissant. Les guerriers aljendiens reprirent alors courage car ils comprirent que les sorciers aljendiens arrivaient en renfort. Ils redoublèrent de coups et de force et regagnèrent du terrain pas à pas.

Puis tout bascula.

Quelques aljendiens trébuchèrent pendant que d'autres chancelèrent. Le poison contenu dans les fléchettes agissait mortellement. Stimulés par leur avantage croissant, les claines en surnombre terrassèrent les aljendiens en les exterminant sauvagement.

Le maitre sorcier Farshal employait de multiples sortilèges pour repousser les attaques autour de lui. Depuis son bâtiment, il n'avait rencontré aucun sorcier et avait compris en entendant la détonation que le pire était arrivé. Désormais isolé, voyant les guerriers aljendiens succombés sous les coups des claines, il livrait un combat contre un nombre grandissant d'ennemis qui le harcelaient à distance sans trop oser l'approcher. Farshal s'épuisait rapidement à force de dévier les jets et les lances. Dans un ultime effort, il prépara un sort d'incandescence et se rua avec son bâton dans une masse de claines, déterminé à vendre cher sa peau. L'odeur de chairs brulés lui parvint rapidement aux narines.

Le capitaine Bersatz avait bénéficié de l'effet de surprise, en passant de pièce en pièce. A chaque fois, il avait exterminé tous les claines qu'il avait rencontrés, en

s’entourant de quelques guerriers aljendiens supplémentaires. A mi-hauteur du bâtiment, il avait pris avec lui une quinzaine d’hommes pour s’engager sur les passerelles, pendant que les autres continuaient à descendre les étages. Une énorme détonation avait retenti alors au-dessus d’eux.

Les claines surgissaient maintenant de partout : ils avaient infiltrés tous les lieux de la forteresse. Trois d’entre eux sortirent de derrière la tente et se précipitèrent sur la passerelle à la rencontre du capitaine Bersatz, seul à leur faire face à cause de l’étroitesse du passage. La rage l’envahissant, il les repoussa avec son bouclier comme un bélier. Il leur passa par-dessus, laissant le soin à ses hommes de les achever. Il éventra la tente d’un coup d’épée et s’engouffra dedans. Il vit aussitôt par terre le vieux Natalas, baignant dans une mare de sang. Il n’avait eu aucune chance.

- Aux remparts ! cria-t-il aux guerriers qui l’entouraient.

Plusieurs d’entre eux s’engagèrent devant lui sur la passerelle y menant. Quelques claines les attendaient fermement vers le milieu. Les aljendiens se ruèrent sur eux et les heurtèrent de plein fouet. Les hommes tombaient de part et d’autre, puis se faisaient piétiner par un combattant qui reprenait le combat.

A force, ils atteignirent les remparts. Ils n’étaient plus qu’une dizaine. Le capitaine Bersatz regarda autour de lui pour évaluer la situation. Tels des cancrelats, les claines entraient et sortaient de tous les bâtiments, couraient en groupe sur les passerelles, envahissaient toutes les ruelles. Le capitaine assistait impuissant à ce cauchemar : Siltonen, la forteresse imprenable, allait tomber dans les mains des claines ! Il comprit alors que c’était sans espoir et qu’ils allaient tous périr, la cruauté des claines n’ayant pas changé.

De chaque côté des remparts, les claines se regroupèrent puis avancèrent d'un pas déterminé vers eux. Bersatz se tourna une dernière fois vers ses hommes.

- Scordam nous a trahis. Alors battons-nous pour Aljin et que de nombreux claines nous accompagnent dans la mort. Pour Aljin !
- Pour Aljin ! répétèrent-ils.

D'un pas ferme, ils avancèrent vers l'ennemi, puis accélérèrent pour une ultime charge.

15. L’apposition

Ils chevauchaient depuis quelques heures sur le sentier menant vers le nord de la sombre forêt Noire. Ils se suivaient les uns derrière les autres sans trop se parler.

Ectal leva le bras en tirant sur les rênes.

- Je pense que nous approchons de la lisière du nord. Arrêtons-nous pour reposer les chevaux, dit-il en posant pied à terre.

En se retournant, il resta perplexe en regardant sa sœur : avant leur départ, Lys et le prince Swendal avaient échangé leurs tenues de fermiers contre des uniformes de soldat. C’était bien la première fois qu’il ne la voyait pas porter une robe.

- Je continue à penser que c’est une folie de t’emmener avec nous, lui dit-il.

Elle l’affronta d’un regard plein de défi. Il fit la moue et se tourna vers Swendal.

- Quand nous serons sortis de la forêt Noire, comment comptes-tu rejoindre la montagne du Sang ? En passant par Arquinoé ?
- Non. Il vaut mieux que nous soyons le plus discret possible et ne révéler ni notre présence ni nos intentions. Je propose de traverser la forêt d’Arquaé.
- Par l’ouest en passant près de Filgal ? s’étonna Ectal. Cela va nous faire un grand détour !
- Pas si nous traversons la forêt par l’est.

Ils le regardèrent effrayés.

- Tu ne le sais peut-être pas, dit Jaïn, mais elle est réputée pour être un repère de voleurs et de pillards ! Le Masque noir et ses hommes y trouvaient d’ailleurs refuge !

- Je le sais. Avant de mourir dans l'univers éthéré, Osfa m'a révélé le chemin pour parvenir à son repère secret. En effet, il voulait me faire croire qu'il y avait caché un trésor pour que je lui laisse la vie sauve et qu'on partage son butin. J'ai refusé et je l'ai combattu à mort. Mais j'ai gardé en mémoire le chemin à suivre depuis l'entrée au sud de la forêt d'Arquaé jusqu'à son repère. Ses hommes étant morts, nous pourrons y dormir cette nuit en sécurité, avant d'atteindre demain la montagne du Sang.
- Et les autres brigands que nous risquons de rencontrer ? ajouta Jaïn.
- Ils sont moins à craindre que les claines.
- Parce que tu es le douzième élu, nous allons nous fier à ton intuition, conclut Ectal.

Ils se reposèrent un peu et firent boire leurs chevaux à un ruisseau avant de repartir.

Au détour d'une longue courbe, ils sortirent enfin de la forêt. La lumière du jour les aveugla le temps que leurs yeux s'habituent à cette soudaine clarté. Ils découvrirent alors les grandes plaines vertes d'Arquinoé. A quelques lieux sur leur gauche se dressait la forêt d'Arquaé et loin derrière, ils distinguèrent le massif des Hauts-Vents avec la montagne du Sang au premier plan. Ils sortirent du chemin qui continuait vers le nord et coupèrent à travers champ vers la forêt d'Arquaé.

A l'approche de la route qui menait de Tsavor à Arquinoé, ils firent halte à la bordure d'un pré. Au loin, un léger nuage de poussière s'élevait par-dessus les arbres.

- Un convoi approche en provenance d'Arquinoé, dit Swendal. Nous allons attendre qu'il passe.

Ils guettèrent patiemment jusqu'à apercevoir les premiers cavaliers. Ectal distingua en premier les fanions arborés par les hommes de tête.

- Il s'agit d'une délégation officielle, dit Ectal. Ce n'est pas celle de Scordam car je ne vois pas les emblèmes royaux.
- Il doit s'agir de la délégation envoyée vers les troglims ! s'exclama Jaïn. Si c'est le cas, c'est le prime capitaine Ferrodin qui la dirige.
- Peut-être que le roi des Troglims se trouve avec eux, ajouta Lys.
- Oui, c'est bien celle-ci, confirma Ectal. Comme les autres délégations, il doit y avoir des guerriers claines au milieu des soldats aljendiens.

La troupe défila sur la route.

- Je vois Ferrodin sur son cheval Tarzael vers le milieu du cortège, remarqua Ectal. Il faut absolument que nous arrivions à le prévenir du danger.
- Nous risquons de mettre en péril notre mission avec tous ces claines, prévint Swendal. S'ils nous reconnaissent, Scordam sera mis rapidement au courant de notre présence.

Ectal parut contrarié, puis son visage s'illumina dans un sourire.

- J'ai une idée !

Ferrodin se sentait d'humeur morose, comme à chaque fois qu'il quittait sa région natale. Ils avaient été si bien accueillis et hébergés à Arquinoé, que la route lui paraissait bien longue jusqu'à Tsavor, dernière étape avant Valipaine.

- Un cavalier sur notre gauche ! cria le guetteur.

Le capitaine se tourna et vit s'approcher le cavalier dans la plaine. A première vue, il s'agissait d'un soldat aljendien. Celui-ci s'arrêta à bonne distance.

- Flokenil ! Va voir ce qu'il veut !

Le messager talonna son cheval et partit à la rencontre du soldat. Sopral, le chef des claines, vint à la hauteur de

Ferrodin.

Flokenil resta peu de temps auprès de l'inconnu et revint vers Ferrodin.

- Prime capitaine, il souhaite vous parler seul à seul. Il n'est pas armé et m'a demandé de vous remettre ceci.

Flokenil tendit à Ferrodin un petit objet enveloppé dans un tissu. Le prime capitaine le prit et le posa devant lui sur la selle. Avant qu'il commence à retirer le tissu, un phénomène l'intrigua : les poils de sa barbe rousse frémirent et se tendirent comme aimantés par l'objet. Il sentit alors le regard intrigué de Sopral à ses côtés. Il renifla plusieurs fois et éclata dans un grand rire.

- Ah, ah, ah ! Sacré cousin Clévet ! Toujours à m'offrir la spécialité de sa ferme ! Je ne savais pas qu'il était devenu soldat. Je vais aller le saluer. Flokenil, fais passer au pas la délégation !

Il chevaucha au galop vers l'inconnu. Sa monture et sa tenue était celle d'un soldat mais Ferrodin devina qu'il n'en était pas un. A son approche, il ne reconnut pas son visage. Il plaça son cheval à ses côtés et ils avancèrent au pas dans le même sens que la délégation. Le capitaine retira la bande de tissu, en laissant apparaitre l'Olkiol.

- Qui es-tu et que fait cet objet sacré entre tes mains ? interrogea Ferrodin d'une voix ferme.
- Non loin d'ici se trouvent la princesse Lys, le prince Ectal et Jaïn.
- Ils sont vivants ? Qu'Aljin soit loué ! s'exclama Ferrodin.

Mais son visage redevint aussitôt dur.

- Mais que fait ici la princesse Lys ? Elle devrait être à Mandilak !
- Les claines ont attaqué la délégation : ils ont massacrés tous les architectes et ont tenté d'assassiner la princesse. J'ai pu la sauver à temps.

- Si tout ceci est vrai, tu seras récompensé pour cela. Mais qui es-tu ?
- Je suis Swendal, fils de Swentra.

Ferrodin le dévisagea, incrédule.

- Il y a seize ans, je me trouvais dans le château de Mandilak, pris par les flammes. Avec le capitaine Olderjun, nous avons essayé de sauver la reine Myonétis et son fils. Nous avons retrouvé le corps de la reine au milieu des flammes mais pas celui de son fils. Il n'a pas pu survivre à l'incendie.
- J'ai survécu, prime capitaine Ferrodin. Voici la vérité que vous ne connaissez pas. Quelques jours avant votre arrivée à Mandilak, le onzième élu Scordam a rencontré le roi Swentra. Il lui a promis de négocier la fin de la guerre avec son frère Gildam. Mais il l'a trahi et l'a finalement tué avec un sortilège de feu. Il a fait de même avec la reine Myonétis mais a épargné leur fils Swendal en l'enlevant. Il s'est ensuite rendu vers le Kratal, où il a tué le souverain des claines. Il est alors devenu leur souverain sous le nom de Nadelom. Moi, Swendal, j'ai grandi chez les claines jusqu'à ces derniers temps.
- Comment Scordam aurait-il pu faire toutes ces horreurs en tant qu'élu d'Aljin ?
- Ce n'est malheureusement pas Aljin qu'il a rencontré dans l'univers éthéré mais un être malfaisant nommé Iljan. Celui-ci a fait croire à Scordam qu'il était Aljin et l'a convaincu de réunifier les royaumes et de l'invoquer, par tous les moyens possibles. Si Iljan est invoqué ici, alors notre monde basculera dans le chaos.
- Mais comment sais-tu tout cela ?
- J'ai rencontré Aljin lors de la douzième quête : je suis le douzième élu. Nous sommes actuellement en

route pour la montagne du Sang afin d'affronter Scordam et l'arrêter avant qu'il n'invoque Iljan. En m'envoyant vers toi, Ectal voulait te prévenir du danger que représentent les claines, qui ne tarderont pas à piller et massacrer dès que Scordam leur en donnera l'ordre. Ectal souhaite que tu nous accompagnes pour combattre Scordam.

Ferrodin se gratta sa barbe rousse.

- Je ne peux pas quitter la délégation sans éveiller des soupçons. De plus, Scordam a volontairement confié la garde de Valipaine au capitaine Gart qui manque d'expérience. Dès ce soir, à Tsavor, je ferai arrêter les claines de ma délégation et je laisserai repartir le roi des troglims. Ensuite, j'irai au plus vite à Valipaine avant qu'il ne soit trop tard.

Il marqua un temps, perdu dans ses réflexions.

- Le prime sorcier Alzif avait raison quand il avait des soupçons sur l'attitude de Scordam. Lui aussi est en grand danger à la guilde et il est impossible de l'avertir.
- Il faut espérer que nous n'arriverons pas trop tard.
- Swendal, veille bien sur Ectal, Jaïn et Lys ! Et qu'Aljin guide vos pas ! Prenez ceci, cela vous appartient.

Il lui remit l'Olkiol entre les mains.

- Merci, dit Swendal. Qu'Aljin guide aussi vos pas !

Ferrodin repartit au galop en direction de la délégation.

Dès l'aube, les premières embarcations avaient surgi du brouillard qui enveloppait en permanence le lac des brumes. Par vagues incessantes, de larges barques avaient accosté en Aljendie. Les premiers claines qui en étaient sortis avaient parcouru rapidement les alentours pour tuer les quelques témoins qui auraient pu donner l'alerte. Les autres avaient soulevé les barques et les avaient camouflées

un peu plus loin sous des fourrés.

Au mi-jour, des milliers de guerriers déjeunaient dans un des bois à proximité du lac. Ils discutaient entre eux des nouvelles en provenance de Siltonen que venaient de leur annoncer leurs chefs. Ils avaient hâte de combattre.

Non loin de là, le commandant des claines décrivait sur une carte la stratégie d'attaque qu'ils allaient déployer avant que la nuit tombe. Toutes les flèches qu'il dessinait pointaient invariablement vers leur cible : Gandilane. L'étape avant Valipaine.

Les cinq éclaireurs chevauchaient au galop en direction de Siltonen. Ils étaient partis tôt le matin de Valipaine avec pour mission de rendre compte dès qu'ils rencontreraient une escouade. Ils se trouvaient à mi-chemin au cœur de la forêt.

Celui qui se trouvait à la tête tira sur ses rênes en avertissant ses compagnons. A une cinquantaine de pas devant eux se trouvait une escouade qui venait à leur rencontre. A première vue, l'éclaireur constata quelques claines au milieu de plusieurs guerriers aljendiens. Il approcha au pas. L'aljendien à la tête de l'escouade, qu'il ne reconnut pas, le salua en souriant. A une vingtaine de pas, il remarqua qu'ils étaient armés, sur le qui-vive. L'éclaireur arrêta son cheval, imité par ses compagnons qui vinrent jusqu'à ses côtés. L'escouade continua à avancer vers eux au pas. A une dizaine de pas, l'éclaireur s'inquiéta.

- Est-ce que tout va bien ? dit-il suffisamment fort pour être entendu.
- Oui ! répondit l'aljendien avec un fort accent.

A ce signal, les aljendiens de l'escouade levèrent leurs arcs et arbalètes. Les traits fusèrent en même temps. Totalement surpris, les éclaireurs ne purent esquisser un geste. Quatre d'entre eux tombèrent de cheval,

mortellement blessés.

- Aljendien, te voilà seul !

Paniqué, l'éclaireur réalisait le piège en voyant les visages méprisants des faux guerriers aljendiens.

- Annonce à tes supérieurs que tout va bien et tu vivras, poursuivit le chef des claines dans son aljendien approximatif.

L'éclaireur acquiesça nerveusement de la tête. Il se pencha sur le côté de son cheval et ouvrit une sacoche. Aussitôt, une goule s'échappa et s'envola. Au même moment, l'éclaireur fit tourner son cheval et le talonna violemment. Des traits jaillirent et se plantèrent dans son dos, le tuant sur le coup. Le chef des claines n'avait pas quitté du regard la goule qui s'éloignait.

- Lâchez vite le faucon, la goule a un ruban rouge ! hurla-t-il.

De l'arrière de l'escouade, sur les épaules d'un claine, le rapace avait suivi de ces yeux perçants l'envol de la goule. Au signal de son maître, il prit son envol et fonça à la poursuite de sa proie. Un des cavaliers s'élança pour rattraper le cheval de l'éclaireur de tête.

A une heure avancée du jour, ils arrivèrent à proximité de la forêt d'Arquaé. Ils avaient vite constaté son aspect inhospitalier par ses abords composés d'arbustes épineux, la rendant presque impénétrable. Ils longèrent la forêt vers l'ouest jusqu'à découvrir un chemin accédant au sous-bois.

- Ce doit être l'entrée du sud d'Arquaé dont m'a parlé Osfa, dit Swendal en dirigeant son cheval au travers des ronces.
- Et quel chemin allons-nous suivre dans la forêt ? demanda Ectal.
- Osfa m'a indiqué la direction à prendre à chaque intersection : à droite, à gauche, à droite, à droite, à gauche, à gauche, à droite et enfin à gauche. C'était

facile à retenir. Pour diminuer le risque d'être surpris par des brigands, nous allons chevaucher assez vite. A mon signal, suivez-moi !

Ectal se tourna derrière lui.

- Lys, tu suivras Swendal. Et moi, je fermerai la marche derrière Jaïn!

Quand Swendal eut constaté que chacun avait pris sa position, il pressa sa monture et la poussa au galop.

La forêt n'étant pas entretenue, ils chevauchaient constamment couchés sur leur monture. De nombreuses branches leur griffaient le visage et le corps. Ectal vérifia les différents changements de direction, en se remémorant les paroles de Swendal.

Dans certaines pentes et passages délicats, les chevaux progressaient au pas. Chacun restait vigilant à tous mouvements anormaux aux abords du chemin.

Passé une intersection, Swendal ralentit l'allure de son cheval. Le chemin était de plus en plus étroit et semblait ne pas avoir été emprunté depuis longtemps. Il tira sur ses rênes et mit pied à terre. Il s'approcha d'Ectal.

- J'ai suivi le trajet indiqué par Osfa.
- Oui, j'ai remarqué, lui confirma Ectal.
- Je vais rechercher l'entrée du repère à pied. Restez sur vos gardes, j'espère ne pas être long.

Il dégaina Renaissance et partit vers l'avant. Ils le perdirent rapidement de vue et un silence pesant s'installa autour d'eux.

Peu après, le prince d'Alakie revint vers eux en courant.

- Ce n'est pas loin d'ici !

Ils repartirent aussitôt. Non loin, Swendal dirigea son cheval hors du sentier en direction d'un épais sous-bois. Il y pénétra suivi de près par ses trois compagnons.

Le repère comprenait trois cabanes en bois construites de façon rudimentaire, recouvertes de mousses et de toiles, avec d'étroites ouvertures faisant office de portes. Elles

devaient être utilisées que pour de brefs séjours, pensa Ectal. Ils attachèrent leurs chevaux. Ectal, Jaïn et Swendal sortirent leurs épées et avancèrent prudemment vers le milieu du repère, avec Lys à leurs côtés.

- Nous allons les inspecter chacun notre tour, dit Ectal.

Il s'avança vers la plus proche des cabanes et pénétra à l'intérieur. Il sentit d'abord une odeur rance d'humidité, avant que ses yeux s'habituent à la pénombre. Il distingua une table avec des rondins autour, un coffre et des affaires suspendues. Ne voyant pas de signe de vie, le prince d'Aljendie ressortit et rejoignit les autres. Swendal s'élança vers la seconde baraque et disparut à l'intérieur

Ectal et Jaïn entouraient Lys. Autour d'eux, l'obscurité s'épaississait à l'approche de la nuit. Le silence de la forêt les entourait, parfois rompu par les bruissements sonores des chevaux.

Swendal ressortit finalement et secoua la tête en revenant vers eux.

- A mon tour d'y aller, murmura Jaïn en serrant la fusée de son épée.

Le cœur battant fort dans sa poitrine, il s'avança vers la dernière cabane, la plus grande des trois. Il y pénétra avec précaution. Dans le noir, il distingua peu à peu des masses sombres alignées au sol. Il s'accroupit et sonda à l'aveugle : de la paille et des couvertures détrempées en guise de sommaires paillasses. Jaïn se releva et avança de nouveau en tâtant du pied au hasard. Et ce qu'il craignit le plus arriva : son pied buta contre quelque chose de mou et un long râle rauque s'éleva du sol. Jaïn sortit en courant de la baraque pour rejoindre les autres.

- Il y a quelqu'un par terre ! J'ai buté de dedans ! chuchota-t-il.
- Oui, nous avons aussi entendu, dit Ectal. Une personne blessée apparemment.

- Il faut en avoir le cœur net, dit Swendal. Princesse Lys, donnez-moi l'Olkiol.

Il fixa l'objet sacré sur l'épée Renaissance, dont la lame se mit à luire aussitôt d'une clarté rassurante.

- Suis-moi, Ectal. Attendez-nous ici.

Ils pénétrèrent ensemble dans la cabane, où les contours indistincts apparurent à la lueur de Renaissance. Vers le milieu, entre des paillasses, ils découvrirent un corps allongé. En s'approchant, ils virent à sa surface des entrelacs de lambeaux de chairs rougeâtres et de tissus mêlés. Au milieu d'une tête défigurée, un œil brillant, sans paupière, les observait. Le ventre du mourant s'éleva lentement, comme il prenait son souffle.

- Tranchepierre… émit une voix presque inaudible. Est-ce vous Seigneur ?
- Ce doit être un des hommes d'Osfa, murmura à voix basse Swendal. Et il me prend pour lui à cause de l'épée.
- Fais comme si tu étais Osfa, l'encouragea Ectal.

Swendal s'accroupit auprès du moribond et écarta sa lame pour rester dans l'ombre.

- Oui, c'est moi, chuchota le prince. Je suis revenu. Mais qui es-tu ? Je n'arrive pas à te reconnaitre.
- Votre fidèle Emousk … Seigneur.

Il toussa un caillot de sang qui coula sur les plaies de son visage.

- Emousk, qui t'a fait cela ?
- Arcam, le maitre sorcier … j'ai volé … la nuit dernière … les derniers feuillets du Grimoire … pour contrer Nadelom… ce traitre... et vous les apporter.

Il inspira violemment en se convulsant de douleur et se relâcha.

- Il m'a poursuivi… et m'a brûlé …. en récupérant les feuillets… mais... mais…

- Mais quoi, Emousk ?

Le petit guerrier se tordit en gémissant de douleur.

- Que s'est-il passé ensuite ? insista Swendal.

Le corps du moribond se détendit et un long râle s'ensuivit.

- Emousk, répond-moi ! Que s'est-il passé ?
- Ce n'est plus la peine, dit Ectal. Il est mort misérablement et il l'a pleinement mérité car il faisait partie des assassins de ma famille.
- Oui, Ectal, convint Swendal. Mais il nous a fait gagner du temps par son audace et a bien failli nous apporter une aide précieuse.
- Tant pis. Rejoignons les autres.

Dehors, l'obscurité était presque totale. Ils rassemblèrent du petit bois et quelques meubles récupérés dans les cabanes. Avec une pierre à feu, Ectal produisit les premières flammes. Ils trouvèrent des couvertures sèches et s'installèrent autour du feu.

- Je serai le premier guetteur, dit Ectal.
- Et moi le second, enchaina Lys.

Ectal la regarda, énervé.

- Pas question ! Tu te couches et tu dors !
- Je ne suis plus une gamine ! hurla-t-elle. Et je vais prendre le premier guet ! Je peux le faire autant que vous, il n'y a pas de raison !

Ectal grommela, en cherchant en vain l'appui des deux autres qui regardaient ailleurs.

- Bien, soupira-t-il. Tu me réveilles dès que tu ressens la moindre fatigue ou dès que tu perçois un danger.

Swendal enleva son casque, ses cuissardes et son plastron. Il s'allongea et se roula sous sa couverture. Il se tourna vers le feu. La princesse avait aussi retiré son casque et ses longs cheveux blonds tombaient sur ses épaules, reflétant la lumière des flammes. Le prince la regardait intensément quand elle tourna sa tête dans sa

direction. Elle lui sourit. Troublé, Swendal lui sourit du coin de la bouche avant de replonger sous sa couverture pour chercher un sommeil réparateur. Qu'il trouva assez rapidement.

Le prince ouvrit les yeux, les sens aux aguets. Quelque chose d'anormal venait de se produire. Il se tourna vers le feu qui crépitait tranquillement : pas de guetteur autour. Un chuintement léger retentit à ses côtés. Il tourna la tête et découvrit le visage de Lys qui dépassait de sa couverture, le doigt sur ses lèvres pour lui signifier le silence.

- J'ai presque fini mon tour de guet, murmura-t-elle. Et pour le prochain tour, je t'ai choisi.

Elle allongea son bras de sous la couverture et passa doucement sa main dans les cheveux de Swendal. Le prince resta immobile.

- Enfin, si tu le veux, souffla-t-elle.

Le prince rapprocha son visage du sien et déposa ses lèvres contre les siennes. Les plus délicieuses qu'il n'eut jamais connues. Un frémissement le parcouru dans tout son corps, comme une pluie d'étoiles tombant du firmament. Il passa sa main derrière son dos et découvrit avec ravissement la douceur de sa peau et la délicatesse de son corps de femme. Il la serra contre lui. Bientôt la pluie d'étoile se transforma en une rivière scintillante, destinée à se transformer en un fleuve puissant qui s'élancerait bientôt vers ce mystérieux précipice culminant de l'amour.

Alzif remonta d'un pas pressé le couloir central de la guilde des sorciers. Il ralentit peu après la tapisserie représentant l'élu Nitaïe dans sa toge blanche et posa sa main sur la poignée de la porte du vénérable Mildoërn. Il rajusta sa longue robe de cérémonie ourlée de dorure et attendit que la porte s'ouvre d'elle-même avant d'entrer.

Le dixième élu s'affairait derrière son secrétaire sur

lequel reposait le Grimoire.

- Vous m'avez demandé, vénérable Mildoërn. Avez-vous un problème pour réparer le Grimoire ?
- Non, j'ai presque terminé. C'est très efficace en chauffant de la sève de toulcoulé. Comme cela …

Mildoërn étala avec ses doigts le liquide sur le bord arraché d'un feuillet. Il fit correspondre la zone déchirée avec celle du Grimoire et prononça une formule. Les extrémités de ses doigts chauffèrent tandis qu'il tapotait le long de la page.

- Et voilà, c'était la dernière page à réparer. Cependant, il en manque deux.
- Comment ça deux ? s'étonna le prime sorcier.
- Comme tu le sais, le Grimoire comportait neuf pages vierges, qui ont toutes été arrachées par le voleur. Quand le sorcier Arcam est revenu, je lui ai demandé s'il avait récupéré tous les feuillets et il m'a répondu que l'un d'entre eux avait été détruit lors de son combat contre Emousk par un sort de feu. Or, il ne m'en a remis que sept.
- Il a donc probablement menti.
- Je le crois aussi, dit Mildoërn. Qu'en penses-tu ?

Alzif traversa la pièce de long en large en se frottant sa longue barbe grise.

- Supposons qu'Arcam ait dit la vérité et qu'il ne détienne aucun feuillet. Dans ce cas, l'un des feuillets a bien été détruit lors du combat et l'autre a été mis de côté ou perdu par le voleur.
- Ou peut-être les deux ont été détruits lors du combat.
- Supposons plutôt qu'Arcam ait menti et qu'il détient un des feuillets. Dans ce cas, l'autre feuillet n'a pas été détruit mais a été mis de côté ou perdu par le voleur.
- Cela me parait plus probable, en effet.

- Et Arcam va remettre ce feuillet à Scordam avant la cérémonie du Grimoire, continua Alzif.
- Je ne vois pas l'intérêt alors que la cérémonie va avoir lieu bientôt. Par contre, il est aussi possible que les claines trahissent Scordam en tentant de lui subtiliser son gant.
- Oui, dit Alzif l'air sceptique. En attendant, je vais prévenir les autres sorciers pour être prêts à intervenir lors de la cérémonie contre toutes attaques des claines.
- Oui, il faut rester vigilant avec eux. Pour ma part, je garde ma confiance en Scordam et je compte sur toi pour que je puisse l'accompagner sans problème jusque dans les catacombes de la guilde.
- Comment cela ? s'étonna Alzif en fronçant ses épais sourcils.
- J'ai convenu avec Scordam qu'il invoquerait Aljin, ici, sous la guilde. En effet, il serait trop dangereux de vouloir retourner à Valipaine. Ici, nous pourrons sécuriser la venue d'Aljin.
- C'est vrai, admit Alzif. Soyez néanmoins prudent avec Scordam.
- Ne t'en soucie pas. Et toi, surveille bien ces claines.

Le dixième élu referma le Grimoire.

- Je vais gagner un peu de temps avant le début de la cérémonie du Grimoire, pour que tu puisses avertir les autres sorciers.

D'un geste, il ouvrit la porte et Alzif sortit.

La nuit était avancée et le prince Swendal rajouta une planche dans le feu pour le ranimer. Jaïn et Ectal dormaient à proximité. Il scrutait les alentours mais à chaque fois son attention se reportait sur la princesse. Lys avait installé sa couverture près du feu et s'était endormie la tête tournée vers lui. De telle façon que le prince ne pouvait qu'admirer

son beau visage qui l'émouvait profondément. Il essayait alors d'imaginer un avenir possible mais le pénible passé si proche lui revenait en mémoire anéantissant tous ses rêves. Comment pourrait-il lui dire que c'était lui l'assassin de sa famille ? Cela lui semblait impossible et il ne saurait pas vivre auprès d'elle avec ce terrible secret. L'âme en peine, son regard se perdait dans les flammes du feu pendant qu'il ressassait ses pensées.

Swendal sortit de sa torpeur, avec toute l'acuité du guerrier qui lui faisait défaut depuis un moment. Le danger était là, tout prêt et il aurait déjà dû l'identifier. Il se mordit les lèvres et approcha lentement la main de la garde de son épée.

- Ne termine pas ton geste, dit une voix menaçante derrière lui.
- Torjamis ?

Un long silence s'ensuivit, avant que la voix reprenne sur un ton moins agressif.

- Ecarte lentement tes bras et retourne-toi.

Le prince obéit et fit face à l'inconnu qui le menaçait d'une arbalète. S'il n'avait pas reconnu la voix, il aurait cru faire face à un guerrier claine. Mais sous le casque, c'était bien le visage familier de son éclaireur.

- Qui es-tu ? demanda Torjamis.
- Sans mon masque noir, Torjamis, il te sera difficile de me reconnaitre. Je suis le prince d'Alakie, celui qu'on appelait Osfa et qu'on appelle désormais Swendal. Je t'ai rencontré la première fois près de Sotelet, avant de t'enrôler. Tu m'as une fois sauvé la vie en tuant un aljendien qui allait me tuer d'un coup de hache. Je t'ai moi aussi sauvé la vie dans la forêt d'Arquaé, où des bandits t'avaient laissé pour mort. C'est aussi grâce à tes talents que nous avons pu atteindre la Porte d'Aljin dans la crypte du palais de Valipaine. Tu as reçu alors une fléchette

empoisonnée au mollet et j'ai cru que tu allais mourir. Me reconnais-tu enfin, Torjamis ?

Des larmes d'émotion coulaient sur les joues de l'éclaireur et depuis peu son arbalète visait le sol.

- Seigneur, quelle joie de vous revoir vivant ! Avez-vous rencontré Aljin ?
- Oui et je suis devenu son élu.
- Alors, ce que vous nous promettiez va s'accomplir ? Vous allez bientôt reprendre le trône d'Alakie ?
- Je le souhaite ardemment, Torjamis. Mais pour cela, il va falloir renverser l'usurpateur Scordam, que nous appelions Nadelom.
- Je suis au courant depuis peu, prince Osfa.
- Ne m'appelle plus ainsi, corrigea Swendal.
- Oui, prince Swendal. Jusqu'à ce jour, j'étais prisonnier dans les geôles de Gandilane. Mais des claines ont envahi cette cité aujourd'hui, en la mettant à feu et à sang. En fouillant la prison, ils m'ont reconnu et j'ai pu facilement les convaincre de m'emmener avec eux, pour leur apporter ma connaissance des plans de la prime cité Valipaine, du palais et de ses souterrains. Car tel est leur prochain objectif : S'emparer de Valipaine.
- Tu confirmes mes craintes, Torjamis.
- Peu après, comme je leur faisais croire en ma fidélité envers le souverain Nadelom, ils m'ont alors révélé tout ce qui s'était passé depuis : la révélation de son identité comme frère de Gildam, son sacre et son expédition vers la montagne du Sang pour y invoquer Aljin. Mais Nadelom nous ayant trahis, je ne pouvais pas servir leur cause. J'ai donc profité de la première occasion pour m'enfuir à cheval et rejoindre au plus vite notre repère, avec l'espoir de vous y retrouver ou d'y mourir. Et c'est ici que j'ai trouvé Emousk atrocement brulé par le sorcier

Arcam, celui-là même qui nous avait trahis à Valipaine. Je l'ai transporté sur une paillasse. Il m'a alors confié qu'il avait eu le temps de cacher une page du Grimoire de Yolos avant que le sorcier ne le retrouve.

- Que dis-tu ? Il a eu le temps d'en cacher une ?
- Oui et la voici.

Torjamis passa sa main sous sa tunique et en ressortit un feuillet de parchemin jauni par le temps, qu'il tendit au prince. Swendal l'inspecta : il était vierge de toute inscription.

- C'est inespéré, Torjamis. Je vais pouvoir apposer mon épée dès demain en présence de mes amis.
- Des aljendiens ? Vos amis ?
- Dans l'univers éthéré, des vérités sur mon passé m'ont été dévoilées. Elles m'ont permises de comprendre qui étaient mes véritables ennemis et surtout de me révéler à moi-même. Je cherche désormais à corriger mes crimes mais aussi à tenir notre promesse : reconquérir l'Alakie.
- Comment vais-je pouvoir vous servir désormais, mon prince ?
- Nous allons vers la guilde des sorciers pour y affronter Nadelom. Je veux que tu nous précèdes mais sans que ceux qui m'accompagnent ne te voient. Vers l'aurore, nous sortirons d'Arquaé par le sentier qui longe le Mitor. Sécurise notre route, comme tu sais le faire.
- Vous pouvez compter sur moi, mon prince. Vous n'aurez qu'à suivre mes signes.

Ils se saluèrent en posant chacun deux doigts sur leur front. Sans un bruit, Torjamis disparut dans l'obscurité de la nuit.

Swendal se leva pour aller réveiller Ectal afin qu'il prenne son tour de guet. Comme convenu avec Lys, il

expliqua au prince qu'il s'était réveillé en trouvant sa sœur assoupie et qu'il avait naturellement pris son tour de guet à sa suite. Ce qui ne manqua pas d'énerver Ectal.

Les issues principales de la guilde avaient été sécurisées. Les fenêtres et portes avaient été verrouillées par des volets et des barres de fer et parfois scellées par des sorts. La guilde des sorciers se trouvait isolée de l'extérieur.

Claines et sorciers aljendiens se faisaient face dans le grand hall d'entrée de la guilde, dans l'attente du roi Scordam et du vénérable Mildoërn. Le prime sorcier Alzif cachait difficilement sa nervosité. Il s'efforçait de sourire pour la circonstance, tout en gardant un œil attentif aux claines et principalement au sorcier Arcam. Et celui-ci n'hésitait pas non plus à forcer son sourire.

Le roi Scordam apparut enfin en haut de l'escalier principal, suivi par le vénérable Mildoërn. Celui-ci tenait contre lui le Grimoire de Yolos et dans sa main droite le fameux marteau Torrus. Sous les acclamations qui fusèrent, ils descendirent l'escalier jusqu'au centre du hall.

- Gloire à notre souverain Scordam ! Longue vie au onzième élu !
- Qu'Aljin nous protège, murmura Alzif.

Les deux élus s'approchèrent des portes de la bibliothèque. Comme lors de la nuit précédente, le vénérable descella la porte. Il y pénétra à la suite du roi Scordam et scella la porte derrière eux.

Le roi Scordam remonta les hautes étagères de livres et de rouleaux vers le centre de la grande salle, en écoutant ses propres pas résonner jusqu'au plafond.

Des torches éclairaient le piédestal où s'était trouvé le Grimoire la veille. Mildoërn s'approcha et déposa le livre sur la nappe dorée. Avec précaution, il l'ouvrit et tourna les feuillets un à un. Les formules de sortilège défilaient

devant ses yeux. Elles étaient inscrites dans différentes tonalités de couleur, qui indiquaient leur domaine d'action : dans les tons rouges, les sorts de feu ou de terre, dans les verts les sorts de soin ou de protection, dans les jaunes les sorts de poison ou de lumière, dans les bleus les sorts d'eau ou d'air, dans les gris les sorts de vent ou de froid.

Le vénérable Mildoërn tourna une vingtaine de page jusqu'à la première page vierge. Elle était recollée par un mince filet de sève qui rappelait le sacrilège du voleur.

- Approche Scordam, onzième élu d'Aljin, et appose ton gant béni.

Le roi s'approcha et posa sa main gantée sur la moitié du Grimoire. Après un court instant, il recula de plusieurs pas sans quitter le livre du regard.

De nouvelles formules apparurent presque simultanément sur le parchemin. Mildoërn en déchiffra quelques-unes et tourna la page. La suivante s'était remplie d'inscription dans différentes tonalité de rouge, allant de l'écarlate au pourpre. Inquiet, il tourna encore la page : ici, les formules qui s'imprimaient étaient de couleurs variées dans des tonalités de plus en plus sombres. La main tremblante, Mildoërn parcouru les dernières formules inscrites en noir. Il referma précipitamment le Grimoire et essuya la sueur de son front avant de se tourner vers Scordam.

- Ces formules ne doivent pas être utilisées, déclara-t-il le regard fixé sur la couverture dorée du grimoire. Pas maintenant.
- Mais pourquoi ? s'étonna Scordam. Qu'y-a-t-il ?
- La plupart de ces sorts sont effroyables. Notamment les derniers qui sont des invocations à des sphères suivies de fusions abjectes. Je ne croyais pas jusque-là à ces rumeurs sur cette sorcellerie malfaisante.

- Et concernant Aljin ?
- Le dernier sort évoque en effet l'incarnation d'un esprit d'énergie venant de l'univers éthéré, qui ne peut être qu'Aljin. Mais celui-ci est lié aux sorts précédents sur les sphères : c'est incompréhensible.

Le sorcier se mordit la lèvre.

- Il faut que j'étudie toutes ces formules. Je dois aussi vérifier si ton gant n'a pas été ensorcelé par les claines.

Le roi Scordam recula de plusieurs pas, en secouant lentement la tête.

- Non, vénérable Mildoërn, vous n'en ferez rien. Car c'est dès cette nuit que j'invoquerai Aljin.
- Pas tant que je n'aurais pas étudié ces formules, Scordam, dit le sorcier en posant la main sur le Grimoire.

Il arrêta son geste en voyant le roi sortir un parchemin de sa tunique. Il distingua avec effarement des inscriptions écrites dessus, alors que Scordam commençait à prononcer une formule, le bras tendu dans sa direction.

- Comment as-tu pu… Ne fais pas cela, Scordam ! menaça le dixième élu en soulevant son marteau Torrus.

Un sifflement jaillit du bout des doigts de Scordam quand l'onde se propulsa en direction du sorcier. Celui-ci interposa Torrus, tout en ressentant les effets du sortilège de glace se propager tout autour. L'attaque avait été aussi brève que fulgurante.

Aussitôt, Mildoërn prononça avec rapidité une formule. Scordam murmura aussi quelques mots mais trop tard : un éclair foudroyant jaillit du marteau Torrus jusqu'à lui et le projeta en arrière. Il retomba lourdement, son armure fumant à l'impact de l'éclair. Mildoërn entama une suite saccadée de mots en tournoyant Torrus à deux mains au-dessus de lui. Scordam se releva difficilement et

prononça un sort en croisant ses bras devant lui. D'un geste précis, le dixième élu frappa violemment le piédestal où reposait le Grimoire. Des éclats de roche se détachèrent de la colonne, partirent en tous sens avant que leurs trajectoires ne s'infléchissent en direction de Scordam. Le sort de protection du onzième élu ne résista pas longtemps aux multiples pierres tranchantes qui s'abattirent sur lui comme des lances acérées. Sous le choc, Scordam roula sur plusieurs mètres. Des tâches de sang apparurent sur sa tunique royale. Il rampa et s'adossa contre une étagère, pour faire face à Mildoërn. Le vénérable s'avança lentement vers lui.

- Comment se fait-il que tu puisses maitriser un sort de glace aussi puissant ?
- Je pratique la sorcellerie depuis des années, dit Scordam en crachant un caillot de sang. N'as-tu pas deviné que je suis Nadelom, vieux sage sénile ?

Le dixième élu s'arrêta et son visage se raidit tandis qu'il réalisait ce qu'il venait d'entendre.

- Quel maléfice t'ont fait subir les sorciers claines pour que tu en sois arrivé là ?
- Tu ne comprends rien, vieillard ! Seule la venue d'Aljin compte à mes yeux et rien ne pourra m'arrêter.

Scordam porta devant ses yeux le feuillet froissé qu'il n'avait pas lâché. Il commença à prononcer une formule de couleur rouge cramoisi, en sachant qu'il n'aurait pas le temps d'attaquer avant Mildoërn.

- Tu ne me laisses pas d'autres choix, Scordam.

Le vénérable Mildoërn tendit son marteau Torrus en direction de Scordam. Il prononça une formule de quelques mots, à laquelle succéda une puissante détonation.

Mildoërn culbuta en arrière. De fulgurantes douleurs lui parcouraient le corps. Torrus venait d'imploser à cause du sortilège de glace qui l'avait fragilisé. Il avait sous-estimé

Scordam depuis le début. Et non loin de là, il l'entendait psalmodier de sa voix menaçante. Il devait réagir vite. Mildoërn se roula sur le côté, posa une main au sol, puis l'autre. Quand il posa un genou à terre, le silence se fit dans la bibliothèque. Juste avant la déflagration.

Les sorciers aljendiens et les claines discutaient chacun de leurs côtés, en attendant que le vénérable Mildoërn rouvre les portes de la bibliothèque. Alzif commençait à trouver le temps long. Il avait ressenti une vibration étrange au sol mais personne d'autre semblait l'avoir perçue. Il observa les claines un à un pour percer leurs intentions.

Cette fois, la détonation fut nettement perceptible. Les discussions s'arrêtèrent aussitôt.

- Il se passe quelque chose d'anormal, déclara Alzif.

Arcam s'approcha de lui, l'air grave.

- S'il y avait le moindre danger, le vénérable Mildoërn ouvrirait les portes, n'est-ce-pas ?
- Oui, c'est vrai, répondit Alzif à moitié rassuré. Cependant, il est préférable que nous nous tenions prêt à intervenir.

Arcam appela deux claines, qui les rejoignirent. Alzif fit de même et ils se retrouvèrent à six devant les portes de la bibliothèque. Ils attendirent dans le silence pesant qui planait dans le grand hall d'entrée.

Soudain, les portes vibrèrent sous le souffle d'une violente déflagration.

- Préparez-vous ! cria Alzif. Quand je frapperai le sol, lancez votre sort de descellement.

Les six sorciers bandèrent leurs esprits en prononçant différentes formules. Alors Alzif tapa du pied et ils lâchèrent leurs sorts. Les portes gémirent avant de s'ouvrir d'un seul coup pour heurter violemment les murs de la bibliothèque.

Des flammes se propageaient vers le fond. Ils

s'élancèrent aussitôt vers le milieu de la bibliothèque. Dans l'allée centrale, ils découvrirent le roi Scordam titubant, qui tenait contre lui le Grimoire de Yolos. Alzif constata ses multiples plaies ensanglantées.

- Scordam, que s'est-il passé ?
- C'est terrible ! Ils nous ont pris par surprise et nous n'avons pas pu leur faire face. Le vénérable Mildoërn est toujours là-bas, dit-il en pointant vers le fond de la bibliothèque. Je dois mettre le Grimoire en sécurité !
- Sortez vite !
- Nous allons l'accompagner, dit Arcam, et lui soigner ses blessures.

Scordam s'appuya sur les sorciers claines qui l'emmenèrent.

Alzif et les deux sorciers arrivèrent au centre de la bibliothèque, à l'affut d'une attaque.

- Eteignez le feu ! cria Alzif.

Le prime sorcier contourna les restes du piédestal. Il regarda rapidement entre les rangées et trouva finalement le corps inerte du vénérable Mildoërn. Ses vêtements avaient été déchiquetés sous l'impact d'un sortilège d'une extrême puissance. Alzif prononça une formule en posant sa main sur la poitrine du dixième élu. Mildoërn était mort. Il inspecta avec prudence toute la bibliothèque à la recherche d'intrus ou d'indices d'effraction. Il connaissait toutes les issues possibles car il les avait personnellement scellées dans la journée. Il ne trouva rien et revint vers le centre de la bibliothèque.

Ayant éteint l'incendie, les deux sorciers le rejoignirent.

- Le vénérable Mildoërn est mort, dit Alzif accablé.
- Que s'est-il passé ? demanda l'un des sorciers, incrédule.

La tristesse d'Alzif céda rapidement à la colère.

- Ce que je craignais depuis longtemps : Scordam est

un traitre à la solde des claines!

- Mais comment est-ce possible ? Il ne peut pas utiliser de sort aussi puissant ?
- Si, malheureusement. Et peut-être de bien plus puissants encore. Vite ! Retournons vers le grand hall sans attendre !

Ils remontèrent l'allée centrale de la bibliothèque aussi vite qu'ils le purent. Ils retrouvèrent quelques sorciers Aljendiens qui les attendaient dans le grand hall.

- Où est le roi Scordam ? leur demanda aussitôt Alzif.
- Il est en sécurité dans les catacombes. Il nous a ordonné de protéger la guilde contre toute attaque de l'extérieur, pendant que les claines assurent sa protection dans les catacombes. Cinq de nos sorciers les ont accompagnés.

Le prime sorcier serra les poings de rage.

- Scordam vient de tuer le vénérable Mildoërn, c'est donc moi désormais qui dirige la guilde. Allez chercher tous les sorciers et que tout le monde se rassemble ici le plus vite possible. Nous allons devoir nous battre contre les claines dans les catacombes pour retrouver Scordam.

Les sorciers restèrent un instant effarés par leur méprise.

- Dépêchez-vous ! hurla Alzif.

16. L’incarnation

Dès que Jaïn vit les premières lueurs de l’aurore au travers des arbres, il réveilla ses trois autres compagnons. A cette heure matinale, l’air était frais dans la forêt.

Ils fabriquèrent des torches artisanales avec du tissu et inspectèrent les cabanes. Ils trouvèrent suffisamment de nourritures séchées pour manger ensemble un repas frugal autour du feu qui s’éteignait. Swendal rompit le silence.

- Cette nuit, je suis retourné dans la cabane où l’alakien Emousk est mort, dit-il. En fouillant tout autour, j’ai trouvé un feuillet qui semble provenir du grimoire de Yolos.

Il brandit devant lui le feuillet jauni que lui avait donné Torjamis. Les autres s’approchèrent de lui.

- Il est vierge et j’attendais que nous soyons tous réunis pour y apposer mon épée Renaissance.
- Quelle chance ! dit Ectal en se rapprochant. En tant qu’élu tu en as le droit, même si nous ne sommes pas à la guilde des sorciers.

Swendal sortit son épée du fourreau et fit glisser la lame le long du parchemin. Des inscriptions apparurent presque aussitôt sur le feuillet, donnant l’impression de courir sur la feuille comme une écriture rapide.

- C’est merveilleux, souffla Lys, les yeux écarquillés.

Ectal, connaissant des rudiments du langage des anciens, déchiffra au fur et à mesure.

- En vert, ce sont des sorts de protection ou de soins. Par exemple, celui-ci protège du feu. Cet autre-là est un sort qui guérit des blessures du feu. Et celui-ci est écrit en gris… C’est un sort qui paralyse les membres.

- Aljin me l'a enseigné quand j'étais dans l'univers éthéré, dit Swendal. Il m'a déjà servi depuis.

Ectal tourna le feuillet et s'arrêta sur les deux dernières inscriptions.

- C'est étrange, je n'avais jamais entendu parler de formules blanches sur le Grimoire.

Avant qu'il déchiffre ces dernières formules, Swendal s'empressa d'enrouler le parchemin.

- Aljin m'en a expliqué le sens et le moment où je devrais les utiliser. Il est préférable que je sois le seul à les connaître pour l'instant.

Ectal regarda étrangement Swendal, puis se ravisa de le questionner.

- Très bien. Avant de partir, il faut enterrer le cadavre de l'alakien.
- Je vais lui creuser une tombe, dit Swendal.
- Jaïn et moi, nous allons éteindre le feu. Après nous viendrons t'aider.
- Moi, je me charge de répartir la nourriture dans nos besaces, dit Lys.
- Faisons vite car nous devons atteindre la guilde des sorciers avant la nuit.

Swendal s'éloigna à la recherche d'une terre meuble. Puis il prit son poignard et commença à creuser la terre.

Le capitaine Gart remonta sur son cheval pour se diriger vers le prochain poste de garde de Valipaine. Ce matin, il n'avait toujours pas de nouvelles des éclaireurs partis la veille vers Siltonen. C'était anormal. Il prit la décision de mettre la cité en état d'alerte dès son retour au palais.

Il approchait de la porte Ouest de la ville quand retentit un olifant dans la cité. Il reconnut l'alerte signalant un incendie. Sans attendre, il partit au galop au travers des ruelles en direction du palais. De part et d'autre, il croisa des habitants inquiets qui demandaient à leurs voisins ce

qu'il se passait. Au détour d'un pignon de rue, le capitaine vit une épaisse fumée noire s'élever au-dessus des habitations vers l'est de la cité. Il fouetta son cheval.

Devant l'entrée du pont-levis du palais, plusieurs gardes sortaient en courant en direction de l'est. Le chef d'une escouade s'avança vers le capitaine Gart pour lui rendre compte de la situation.

- C'est l'entrepôt des récoltes qui est en feu, capitaine Gart ! Les sorciers sont prévenus et devrait bientôt intervenir. Nous allons tenter de sauver ce qui peut l'être.
- Quelle est l'escouade qui garde le palais ?

Le chef réfléchit un instant.

- Celle de Draglia, finit-il par dire.
- Rejoins-moi avec deux de tes meilleurs hommes devant le grand escalier, dit-il avant de talonner son cheval. Laisse les autres s'occuper de l'incendie.

Il traversa le pont-levis et pénétra dans l'enceinte du palais. Il aperçut des gardes monter vers le chemin de ronde pour observer l'incendie. Il s'arrêta devant la garnison et passa le seuil d'un pas pressé.

- Draglia ! cria-t-il.
- Oui, capitaine Gart ? répondit une voix éraillée.

Gart se tourna vers le vieux gradé derrière son bureau.

- Avez-vous des nouvelles de l'escouade partie vers Siltonen ?
- Toujours pas, capitaine. Aucune des deux goules n'est revenue.

Le capitaine se mordit les lèvres.

- Où est affectée l'escouade des claines ?

Draglia inspecta quelques feuillets.

- Ils sont de gardes vers la porte Nord.

Le capitaine réfléchit un instant avant de se décider. Il décrocha un bouclier sur le mur.

- Armez-vous et venez tous avec moi vers

l'armurerie ! cria-t-il en s'adressant aux gardes présents. Tout de suite !

Ils traversèrent la cour principale en courant. Le capitaine héla les trois gardes qui l'attendaient devant le grand escalier et qui se précipitèrent dans leur direction. Ils se rejoignirent devant le bâtiment de l'armurerie. Le capitaine Gart s'approcha de la porte et décrocha de sa ceinture une grande clef en acier.

- Préparez-vous à vous battre, dit-il aux quelques gardes qui l'avaient rejoint. Cet incendie est probablement une diversion.

Il tourna rapidement deux fois la clef dans la serrure et fit pivoter la porte d'un coup de pied. A l'intérieur, le corps d'un garde se trouvait à terre près du seuil, son gilet taché de sang. Deux autres gisaient en travers un peu plus loin.

- Draglia, souffla Gart, il faut mettre la cité en état d'alerte.

Draglia opina sèchement et confia la mission à un de ses hommes qui sortit aussitôt dans la cour. Le capitaine, suivi de près par les guerriers, s'avança vers la porte entrouverte du fond. Elle donnait sur un escalier de bois qui s'enfonçait dans l'obscurité. Les torches avaient volontairement été éteintes. Le bouclier en avant, le capitaine commença à descendre dans l'obscurité.

Une vingtaine de marche plus bas, il sentit un fil se rompre au niveau de sa cheville, suivi de deux bruits secs contre son bouclier. Il sursauta et réalisa d'un coup le piège qu'il venait d'éviter. Il reprit la descente.

Une faible lumière provenant du sous-sol apparut au bas de l'escalier. Gart sentit de nouveau une cordelette se tendre au niveau de son bouclier et une clochette teinta. Un signal d'alerte. Le capitaine descendit rapidement les dernières marches quand une voix hurla dans la langue des claines pour avertir de leur présence. Gart ne vit pas la corde tendu en travers de la dernière marche et trébucha

lourdement dans le couloir. Une ombre menaçante se rua vers lui mais s'effondra juste avant, transpercé par un carreau. Le capitaine se releva rapidement pendant que les gardes le rejoignaient.

- Pas de mal, capitaine ? dit la voix éraillée de Draglia en retendant son arbalète.
- En avant ! lança le capitaine comme seule réponse.

Ils atteignirent en quelques pas une porte éclairée par une lampe. Ils l'ouvrirent aussitôt et se précipitèrent de l'autre côté avec leurs boucliers en avant.

Les aljendiens eurent l'impression de pénétrer dans une fournaise. Regardant de côté, le capitaine Gart constata les multiples brasiers qui enflammaient l'ensemble des magasins de l'armurerie. En abaissant son bouclier, il vit trois claines se rassembler dans un coin, une épaisse fumée noire courant au-dessus de leur tête. Il les vit boire rapidement quelque chose avant qu'ils ne se ruent à l'attaque en vociférant.

L'affrontement fut violent dans l'intensité suffocante de l'incendie. En surnombre, les aljendiens tuèrent deux claines et immobilisèrent le troisième au sol. Une charpente craqua au fond de l'armurerie en s'effondrant.

- Amenez-le hors d'ici ! cria Gart.

Ils trainèrent le prisonnier jusque dans le couloir, éclairé par l'incendie. Draglia se pencha sur lui en le prenant par le col. Il le relâcha après avoir vu ses yeux exorbités et des veines noires striées sur son visage.

- Trop tard pour l'interroger, capitaine. Il s'est empoisonné.

Le capitaine jura en l'apprenant.

- Merci de m'avoir sauvé, Draglia, dit-il en posant sa main sur son épaule. Allez ! Sortons vite d'ici ! Nous allons devoir organiser la défense de Valipaine.

Marche après marche, les trois sorciers descendaient

l'escalier qui menait droit vers les catacombes. L'un d'eux éclairait loin devant eux par un sort luminescent. Ils avaient à l'esprit ce qui était arrivé à leurs prédécesseurs : l'un avait été tué par une flèche et deux autres avaient été mortellement brulés. Les claines défendaient férocement l'entrée des catacombes.

L'escalier aboutissait dans une étroite galerie souterraine. Peu avant d'atteindre les dernières marches, le sorcier du centre lança un sort d'évitement : devant eux, un étroit tourbillon se forma pour s'élever du sol au plafond. Le troisième sorcier formula un sort de protection contre le feu.

Du fond de la galerie, plusieurs traits jaillirent vers eux. Ils furent déviés par la tornade et ricochèrent contre les murs. Les trois aljendiens virent au loin des claines se relever et laisser place à d'autres claines. Le sorcier du centre débuta une formule mais un des claines fut plus prompt.

L'air crépita quand l'onde de chaleur se propagea vers les aljendiens. Le sort de protection contint efficacement le souffle brulant. Le sorcier aljendien lança alors son sort de rafale. Le sifflement parcouru la galerie en sens inverse pour claquer lors de l'impact. Les trois aljendiens restèrent stupéfaits car les claines n'avaient pas bougé : ils avaient contré le sortilège ! La réplique ne se fit pas attendre : un chuintement strident parcourut la galerie vers eux. Les trois sorciers vacillèrent sous le souffle glacial qui les renversa en arrière. Le sort luminescent s'éteignit d'un coup, les plongeant dans l'obscurité.

Paralysés par le froid, ils ne pouvaient plus bouger, totalement vulnérables. Des pas pressés retentirent derrière eux, ainsi que des paroles murmurées à voix basse. Une autre onde crépita du fond de la galerie et fonça dans leur direction. Elle se fracassa sur un sort de protection.

- Vite, sortez-les de là ! dit une voix ferme près d'eux.

Bientôt des bras les soulevèrent et les entrainèrent vers le haut de l'escalier. Ils étaient saufs.

De retour dans les caves de la guilde, Alzif s'assit par terre pour reprendre son souffle. Les trois blessés furent déposés au sol non loin de là et déjà des sorciers leur prodiguaient des soins. Ils étaient sans nouvelle des cinq sorciers aljendiens qui avaient accompagné Scordam et tous les claines dans les catacombes. Impossible de savoir s'ils étaient encore en vie.

Pilgoff s'approcha de lui.

- Sans ton intervention, prime sorcier Alzif, ils seraient morts. Voilà quatre fois que nous tentons de passer et nous échouons encore.
- Ils sont trop redoutables dans ces espaces réduits, dit Alzif.
- Et c'est le seul chemin pour atteindre les catacombes.

Le visage du prime sorcier se rembrunit. Pilgoff allait le réconforter quand son regard s'éclaira.

- Trialguden ! cria Alzif.

Un des plus robustes guerriers s'avança vers lui.

- Oui, prime sorcier ?
- Toi et Pilgoff, allez dans la grande bibliothèque. Vous y trouverez le corps du vénérable Mildoërn. Amenez-le devant ses appartements, où je vous y attendrai. Faites le maintenant !

Ils partirent aussitôt. Alzif se rapprocha des quelques sorciers et guerriers présents. Il donna des consignes pour sécuriser l'escalier, puis demanda à deux sorciers de le suivre. Ils remontèrent rapidement dans la guilde et prirent la direction du grand hall. Devant la porte d'entrée, quelques guerriers et sorciers les saluèrent, l'air grave. L'un d'entre eux précisa qu'il n'y avait rien à signaler aux alentours de la guilde. Alzif les remercia et monta le grand escalier.

Arrivé devant la porte de Mildoërn, ils attendirent. Peu après, Pilgoff et Trialguden les rejoignirent. Le grand guerrier portait dans ses bras la dépouille calcinée de l'élu Mildoërn. Alzif lui demanda de se rapprocher de la porte en bois sculpté de l'appartement du vénérable. Il regarda brièvement le visage brûlé et méconnaissable du vénérable. Il lui prit sa main et la posa sur la porte. Il referma ses deux mains dessus et se concentra avant de prononcer une formule. La porte s'ouvrit sans effort.

Le prime sorcier pénétra dans le bureau, dont les murs étaient couverts d'étagères, remplies de bibelots et de parchemins.

- Va déposer le vénérable Mildoërn sur son lit, dit Alzif au grand guerrier.

Trialguden traversa la pièce et se dirigea vers la chambre.

Alzif inspecta rapidement une bibliothèque pleine de vieux livres. Il ne trouva rien d'intéressant. Son regard se porta alors sur un meuble à tiroir. Celui-ci contenait de nombreux rouleaux de parchemins. Alzif commença à vider les tiroirs et à déposer des rouleaux sur le bureau. Pilgoff et les deux autres sorciers le regardaient faire depuis le seuil de la porte.

- Prime sorcier ! Dites-nous ce que vous cherchez !

Le vieil homme barbu s'arrêta en relevant la tête.

- Ah oui, j'oubliais. Il faut trouver des plans de la guilde parmi tous ces rouleaux. Dans les mémoires du huitième élu Icoldrem, celui-ci évoquait deux passages secrets qui menaient dans les catacombes sans préciser où ils se trouvaient. Je suis convaincu que Mildoërn, en tant que dixième élu, devait le savoir. Et s'il existe un indice, il devrait se trouver ici.

Il déroula un rouleau, jeta un coup d'œil rapide avant de le jeter dans un coin de la pièce.

- Nous n'avons pas beaucoup de temps devant nous, dit-il. Vérifiez tous les rouleaux que je disposerai sur ce bureau.

Pilgoff et les deux autres sorciers se mirent au travail, pendant qu'Alzif continuait à empiler des dizaines de rouleaux sur le bureau.

Ils fouillèrent dans toutes les pièces parmi des centaines de rouleaux et parchemins en tout genre, qu'ils entassèrent négligemment dans un coin du bureau de Mildoërn. Ils finirent par trouver un plan de la guilde des sorciers qui décrivait parfaitement tous les étages de la guilde ainsi que les dédales des catacombes mais aucun chemin secret n'était signalé.

Dépité, le prime sorcier s'assit au bord du lit où reposait le corps de Mildoërn. Son regard se posa sur une des gravures qui ornait le mur. Elle était signée par le neuvième élu Turdiac. Il remarqua à côté une peinture représentant le palais de Valipaine, signé par Fidern, le quatrième élu. Alors Alzif se retourna soudainement en fixant du regard la toile au-dessus du lit de Mildoërn : elle était signée par Icoldrem et représentait la guilde des sorciers. Sans plus de cérémonie, Alzif monta sur le lit. Il posa ses pieds de part et d'autre de la tête du vénérable et décrocha le tableau. Il le déposa à l'envers sur le sol de la chambre.

- Ca y est ! Je l'ai trouvé ! lança-t-il triomphalement.

Le plan semblait être une réplique du plan qu'ils avaient précédemment trouvé. D'un coup d'œil, Alzif reconnut les différents étages de la guilde, les principaux couloirs, les clochetons et les multiples escaliers. Rapidement, son attention se porta sur les nombreuses galeries des catacombes. Il glissa son doigt le long des traits pour guider sa vue et il trouva ce qu'il cherchait.

- Ici ! Un symbole a été ajouté au bout de cette galerie, fit-il remarquer à Pilgoff. Et là, un autre !

dit-il en pointant du doigt un peu plus loin. Cela doit correspondre aux deux passages que nous recherchons. Cherchons ces symboles aux étages et nous saurons où ils aboutissent.

Pilgoff fut le plus prompt.

- Là ! Au centre de la bibliothèque !
- Bien vu, il reste à trouver l'autre…

Ils recherchèrent en passant plusieurs fois en revue les étages. Et cela sauta aux yeux d'Alzif.

- Ça alors !... lâcha Alzif.
- Qu'y-a-t-il ? s'inquiéta Pilgoff.
- L'entrée se trouve ici, au milieu de cette pièce !

Trialguden s'exécuta aussitôt en déplaçant bruyamment le lit contre la fenêtre. Au sol, le contour d'une large trappe ronde se dessinait sur le parquet, avec un anneau de fer incrusté en son milieu. Alzif sortit l'anneau de son logement et souleva la trappe. Il découvrit un long puits qui plongeait à la verticale, échelonné par des barreaux en bambou le traversant diamétralement.

- Nous allons descendre, sauf toi Pilgoff. Tu dois d'abord trouver un flambeau pour nous éclairer le fond de ce trou. Ensuite, tu vas conserver ce plan et retourner à l'entrée des catacombes. Si tout se passe bien, nous devrions vous y rejoindre. Si à la tombée de la nuit, tu n'as pas de nouvelles de nous, alors tu devras organiser une autre attaque par le second passage. Je compte sur toi.
- Très bien, Alzif. Bonne chance !

Sans plus attendre, Pilgoff sortit de la chambre.

- Bien, je vais descendre le premier, dit le prime sorcier.

Le vieux sorcier s'assit au bord du trou, s'agrippa au premier barreau et commença à descendre. Les trois autres le suivirent successivement.

Pilgoff revint dans les appartements de Mildoërn avec

un flambeau qu'il avait trouvé dans le grand hall de la guilde. Il s'approcha du puits et vit Trialguden plusieurs échelons plus bas.

- J'en ai trouvé un ! Je vais le laisser tomber ! cria-t-il vers le bas.

Il lâcha le flambeau dans le puits. Dans la chute, la flamme faseya et illumina successivement Trialguden, les deux sorciers et Alzif, avant d'atteindre bien plus bas le fond. Au moins, il n'y a pas d'eau au fond du puits, se dit Pilgoff en distinguant le point lumineux. Avec précaution, il détacha le plan de la guilde.

Plus le fond approchait, plus les morceaux de bambous devenaient glissants. Le prime sorcier posa enfin le pied au sol et ramassa le flambeau qui brûlait encore. Le passage continuait en légère pente jusqu'à un mur de pierre. Il entendit au-dessus un craquement suivi d'un juron.

- Que se passe-t-il ?
- J'ai brisé une traverse, grommela la voix de Trialguden. Et…

Un autre claquement sec retentit.

- Par tous les spectres, je viens de briser la traverse suivante en m'asseyant dessus.
- Ne bougez plus, Trialguden !

L'un des sorciers venait de rejoindre Alzif en bas. Il brandit la torche vers le haut pour mieux voir. A quelques échelons au-dessus, il vit l'autre sorcier qui attendait et plus haut, il distinguait vaguement la silhouette imposante de Trialguden.

- Est-ce que tu peux encore descendre ?
- Oui, je pense y arriver, répondit le grand guerrier. Mais il ne sera pas possible de remonter par là.
- Bien, répondit Alzif. Attends que Fneulgar nous ait rejoints avant de continuer.

Tout en assurant bien ses appuis, le grand guerrier réussit à les rejoindre. Ils suivirent alors un étroit goulot

pour aboutir sur un mur de pierre, sans issue visible. Une marque rouge était dessinée sur la roche.

- Les catacombes sont de l'autre côté, dit Alzif.

Il posa une main sur la marque et poussa progressivement. Un pan du mur pivota légèrement.

- A partir de maintenant, nous allons devoir être sur nos gardes et ne pas attirer l'attention. Nous allons remonter la galerie qui se trouve de l'autre côté jusqu'à l'ossuaire des élus situé au centre des catacombes pour voir ce qui s'y passe. Ensuite, nous attaquerons par surprise l'entrée des catacombes pour avoir des renforts.

Il étouffa la flamme par terre. Une fois plongé dans l'obscurité, il appuya de toutes ses forces sur la pierre pour ouvrir le passage.

Peu après être sorti de la forêt d'Arquaé, Swendal avait recherché le Mitor en chevauchant vers l'est. Aux abords du fleuve, il avait repéré les signes discrets laissés par Torjamis sur son passage et connus entre eux : une branche cassée en deux endroits ou encore trois petites pierres alignées. Swendal, Etjal, Lys et Jaïn avaient alors remonté le fleuve vers le nord, avec en ligne de mire le massif des Hauts-Vents. Ils traversèrent des prairies fleurissantes et rejoignirent sans encombre la route qui allait d'Arquinoé à Filgal. Ectal avait souhaité prendre directement l'embranchement en direction de la montagne du Sang mais Swendal avait préféré traverser d'abord le Mitor pour remonter de l'autre côté de la berge. Toujours guidé par la piste de Torjamis.

Ils firent une halte au mi-jour dans une des courbes du fleuve, abritée par la végétation. Jaïn et Lys prirent les chevaux par la bride pour les abreuver au bord de l'eau. Swendal et Ectal inspectèrent les environs pour vérifier s'ils n'étaient pas suivis ou repérés.

Swendal s'attarda au sommet d'un talus. La montagne du Sang se trouvait désormais à une lieue à peine. Il ne pouvait voir la guilde des sorciers car une brume entourait son sommet. Fermant les yeux, il se la représentait mentalement pour l'avoir souvent admirée de la lisière de la forêt d'Arquaé. Puis le visage cruel de Nadelom s'imposa à son esprit et comme à chaque fois qu'il pensait à lui ses derniers jours, il s'imagina le combattre en enchainant les attaques et les esquives.

Ectal s'éloigna vers l'aval du Mitor. Il scruta l'horizon à la recherche de nuages de poussières suspects. Tout paraissait calme. Les prairies quittaient leurs couleurs mornes de l'hiver pour se revêtir de leurs couleurs printanières. Son regard se posa sur les remous tranquilles du Mitor qui scintillaient aux rayons du soleil. Il se souvint alors de la princesse Esquine et de son envoutante beauté. Il se rappela sa promesse de lui faire découvrir les promenades le long des rivières au début du printemps. Il soupira profondément car ce moment ne viendra probablement jamais. Les prochaines heures allaient être périlleuses, de celles qui détruisent les rêves ou bâtissent les destins. Le cœur lourd, il s'arracha à sa contemplation en inspectant de nouveau l'horizon.

Jaïn et Lys s'était assis non loin de la rive après avoir attaché les chevaux. Jaïn profita de ce moment privilégié auprès de Lys pour lui parler.

- J'ai beaucoup de mal à faire confiance à Swendal, commença Jaïn. Il vient de nulle part et personne ne le connait vraiment.
- Il m'a sauvé la vie, cela me suffit.
- Certes mais il l'a fait par calcul. Je me trompe ?

Lys prit un temps pour répondre.

- Non, tu as raison et il me l'a dit. Il m'a sauvé pour contrer les plans de Scordam qui souhaitait relancer une guerre en faisant passer ma mort pour un

meurtre commis par des alakiens. Mais ce n'était peut-être pas son seul motif, ajouta-t-elle en souriant.

Jaïn fit la moue et enchaina aussitôt.

- Ce qu'il souhaite à tout prix, c'est retrouver le trône d'Alakie. Et si Scordam accomplit sa mission et devient trop puissant, nous pourrions alors lui servir de monnaie d'échange.
- C'est ridicule, Jaïn ! protesta Lys.
- Aujourd'hui, c'est un allié de circonstance. Mais depuis combien de temps le connaissons-nous ? Quelques jours ? Et t'es-tu demandé comment il a pu participer à la douzième quête sans faire partie des franchisseurs ?
- Non. Il m'a seulement dit qu'il avait échappé aux claines en s'enfuyant dans l'univers éthéré.
- Eh bien, le seul moyen connu de tous nos sorciers pour qu'un homme y pénètre est de passer par la porte d'Aljin. Aurait-il ouvert une autre porte par ses propres moyens ? C'est impossible.
- Pourtant, il est bien le douzième élu.
- Oui, même si cela parait incroyable. Aussi incroyable que Scordam soit le onzième élu.
- Que veux-tu insinuer, Jaïn ? coupa Lys énervée.
- Je pense qu'il peut devenir notre ennemi. Je crois qu'il est l'un des franchisseurs alakiens passés après moi et Ectal, qu'il est l'un des assassins de tes parents qui se trouvaient dans le palais cette nuit-là et qu'il s'est enfui avec Osfa par la porte d'Aljin. Ceci expliquerait sa connaissance de la forêt d'Arquaé, sa récupération de l'épée Tranchepierre après avoir tué Osfa et son désir de reconquérir l'Alakie. Quitte à détruire la royauté d'Aljendie pour arriver à ses fins.
- Comment peux-tu imaginer des choses pareilles !

s’exclama Lys en se relevant, les larmes aux yeux. Je ne veux plus t’entendre !

- Attends, Lys ! dit Jaïn en tentant de la retenir.

Lys croisa sans s’arrêter Ectal qui revenait vers eux.

- Jaïn ! Que s’est-il passé ? Pourquoi Lys pleure-t-elle ?
- Je lui ai fait part de nos soupçons. Cela lui a ravivé de douloureux souvenirs. Mais il est préférable qu’elle se méfie aussi de Swendal tant que tout ne sera pas fini.
- Oui, c’est peut-être mieux ainsi. Mais j’aurais préféré que cela soit moi qui lui en parle.
- Oui, excuse-moi. J’ai cru que le moment s’y prêtait.

Ils entendirent des bruissements de pas dans l’herbe et se retournèrent. Swendal, dans sa tenue de garde d’aljendien, se rapprochait d’eux.

- Il faut que nous repartions maintenant si nous voulons arriver à la guilde avant la nuit.

La prime cité Valipaine était désormais déserte. L’ensemble de ces habitants avait rejoint le palais. Les femmes et les enfants avaient été répartis dans les bâtiments, tandis que les hommes étaient rassemblés dans la cour intérieure. Les portes de Valipaine avaient été fermées, avec quelques gardes en poste pour guetter les environs et alerter si nécessaire.

Le capitaine Gart coordonnait les différents chefs pour qu’ils organisent au mieux la défense du palais. Les hommes en état de se battre avaient appliqué la consigne d’alerte en emportant avec eux les meilleures armes possibles. Tantôt une fourche, tantôt une hachette, tantôt un couteau et parfois juste un bâton. Les armes leur faisaient défaut depuis la destruction de l’armurerie. Le capitaine serra les dents : il manquait de gardes et encore plus de guerriers. Ils ne feraient pas le poids longtemps face à des

hordes de claines.

- Un message de la porte sud ! Cria l'un des gardes de la garnison en courant dans sa direction.

Gart se saisit du rouleau et le lut rapidement.

- Sikandair... murmura-t-il. Et peut-être avec lui le paladin Doucane. Ouvrez les portes ! Laissez entrer la délégation !

Les gardes poussèrent les longues poutres traversant les battants. L'épaisse herse se releva et le pont-levis fut ouvert. Le silence se fit dans la cour du palais et les pas de chevaux retentirent au loin claquant les pavés de la rue principale de Valipaine.

Le capitaine Gart s'avança sur le pont-levis. Il reconnut les fanions de la délégation de l'aiguilleur. Sikandair s'avança au-devant de lui et descendit de son cheval à ses côtés.

- Je suis heureux de te voir sain et sauf, Sikandair ! Est-ce que le roi des scargonites et le paladin Doucane sont avec toi ?
- Oui, ils sont là ainsi que onze de mes hommes. Les claines de la délégation nous ont trahis et nous avons dû les combattre. Ceux qui ont survécu se sont enfuis. Etes-vous aussi en état d'alerte à cause des claines ?
- Oui. Ceux qui étaient à Valipaine ont détruit l'armurerie. Nous nous préparons à une invasion imminente.
- Mais d'où viennent-ils ?
- De l'ouest. Ils ont dû franchir la forteresse Siltonen, je le crains.

Au même instant retentit un olifant vers l'ouest.

- … Et ils arrivent.

Peu après, un autre signal retentit au nord.

- Dès que les gardes de chaque porte seront revenus, fermez le pont-levis ! hurla le Capitaine.

Il s'adressa à Sikandair.

- Toi et Doucane, vous allez renforcer le côté nord et est du palais. Je vais organiser la défense du côté ouest et sud avec Draglia.
- Très bien. Qu'Aljin nous garde !
- Qu'Aljin nous garde !

Une lueur rougeâtre brillait à l'extrémité du bâton d'Alzif, éclairant faiblement les parois et le sol. Les trois sorciers avançaient lentement pour ne pas être repérés, suivis par le guerrier Triagluden fermant la marche. Depuis un moment, des voix s'élevaient du fond de la galerie devant eux sans qu'ils ne puissent les identifier ou comprendre ce qu'elles disaient.

Enfin, le fond de la galerie s'éclaircit. Alzif annula le sort de lumière. Ils continuèrent en tâtonnant vers la lumière blafarde provenant d'une ouverture sur le côté de la galerie. Les voix devenaient de plus en plus distinctes. Sans un bruit, le prime sorcier s'accroupit et passa discrètement la tête par l'ouverture.

Comme indiqué sur le plan qu'il avait trouvé dans la chambre de Mildoërn, la galerie qu'ils avaient suivie débouchait au centre des catacombes, dans l'ossuaire des élus. La cavité souterraine comportait de grandes arches raccordant d'énormes piliers disposés en cercle et soutenant un immense dôme. Alzif se trouvait à la base de celui-ci, à mi-hauteur de l'ossuaire. En bas, il distinguait les tombeaux des élus disposés sous les arches.

L'attention d'Alzif se porta au centre de l'ossuaire. Il vit le roi Scordam réciter des sortilèges à partir des feuillets arrachés du Grimoire de Yolos qu'il tenait dans sa main. Autour de lui, une monstrueuse créature, qui mesurait trois fois sa taille, tournait en rond d'un air menaçant. A chacune de ses incantations, le monstre remuait et son corps changeait de couleur en se modifiant. Non loin de là,

des claines tenaient un prisonnier, les yeux bandés, les pieds et les mains liés. C'était un des cinq sorciers de la guilde qui les avait accompagnés dans les catacombes.

D'un geste, le roi Scordam intima l'ordre aux claines de s'écarter du prisonnier. Il récita de nouveau une formule et la bête gronda en se tournant vers le prisonnier. Scordam prononça encore un mot et le monstre bondit sur le prisonnier. Les hurlements du sorcier retentirent comme étouffés à l'intérieur du monstre. Des spasmes remuèrent sur son ventre visqueux et des reflets scintillèrent sur sa peau. Puis le silence revint. Horrifié, Alzif eut l'impression que la bête avait augmenté de volume. Il venait probablement des sphères de l'univers éthéré dont lui avait parlé Torjamis. Il avait ainsi pris chair grâce aux puissants sortilèges du Grimoire et s'était transformé en fusionnant avec plusieurs sorciers de la guilde.

- Viens ici ! ordonna Scordam à la créature.

Elle avait à la fois une apparence humaine et animale, avec des membres puissants assortis de griffes. Le monstre hybride se retourna et vint s'allonger devant le roi. Scordam le regarda avec un sourire triomphant, en écartant les bras solennellement.

- Et maintenant, je vais pouvoir invoquer Aljin ! déclara-t-il aux quelques claines présents sous les arches.

Alzif détourna son regard. Même si la venue d'Aljin avait été annoncée par certains élus, cela ne pouvait pas se faire par une incarnation dans cette créature !

Le roi Scordam reporta son attention sur le feuillet du Grimoire. Il ne lui restait que le dernier long et complexe sortilège à lire, celui qui était écrit dans une écriture noire. Mais auparavant, il devait faire apparaitre une Porte. Il banda son esprit et psalmodia les premiers mots. Dans sa main gantée, il sentit une énergie glaciale se concentrer. Puis une petite forme noirâtre apparut au-dessus de sa

paume et s'amplifia progressivement. Une porte vers l'univers éthéré s'était ouverte et s'accroissait. Tout en se concentrant intensément, il continua l'incantation.

Scordam perçut trop tard le flux intense de l'autre magie. La puissante attaque passa à côté de lui. Touchée, la créature hybride roula plusieurs fois sur elle-même. Elle bondit sur ses pattes en hurlant et fonça dans tous les sens, tandis que sa peau se consumait. Dans sa furie, elle éventra un claine d'un coup de griffe et s'acharna dessus avant de s'effondrer sur le sol. Après un ultime soubresaut, le corps du monstre se disloqua en plusieurs morceaux visqueux.

Il ne fallait pas rester là. Fneulgar éclaira la galerie d'un sort éclair pour se replier rapidement. Alzif, affaibli par son sort, chancela et trébucha par terre. Trialguden ramassa le prime sorcier sans ménagement et le déplaça juste avant qu'une détonation n'éclate derrière eux. Ils foncèrent jusqu'à un embranchement où le grand guerrier reposa Alzif.

- Vous n'avez pas le choix, dit le prime sorcier épuisé. Vous allez devoir combattre les claines à l'entrée des catacombes.

Il prononça une brève formule qui illumina l'extrémité de son bâton.

- A droite, vite !

Accroché au dos du guerrier, Alzif les guida dans le dédale des galeries pour les mener vers la sortie. Ils coururent à la limite de leur force jusqu'à un carrefour d'où partaient plusieurs souterrains. Sans indication d'Alzif, Trialguden s'arrêta. Alzif se laissa glisser du dos du guerrier jusqu'au sol.

- Tenez-vous prêts, murmura Alzif. La sortie n'est plus très loin.

Il indiqua de son bras le bon chemin et les deux sorciers passèrent devant. D'un mot, il arrêta le sort luminescent et la galerie plongea dans l'obscurité.

Ils avancèrent prudemment jusqu'à ce que les parois de la galerie soient éclairées par des torches. Ils atteignirent un angle et s'arrêtèrent. Alzif leur fit signe que la sortie des catacombes se trouvait juste après. Les deux sorciers se préparèrent mentalement.

Quand ils furent prêts, ils franchirent le coude et avancèrent d'un pas décidés. Deux claines étaient assis contre le mur et discutaient avec un autre debout. Avant qu'ils puissent prendre leurs armes, le blast les frappa de plein fouet et les projeta à terre. Trialguden se rua sur eux pour les achever. Fneulgar se décala, les mains jointes en avant, pour se mettre face à la sortie des catacombes. D'autres claines alertés par le bruit sortirent précipitamment. Une salve brulante déferla sur eux et ils hurlèrent en portant leurs mains à leur visage. Le grand guerrier aljendien éventra les premiers à grand coup d'épée.

Une détonation fulgurante implosa de l'intérieur. Trialguden et les quelques claines encore debouts furent projetés violemment contre la paroi opposée où se trouvait Fneulgar. Tous tombèrent à terre, terrassés par le souffle provenant de l'entrée des catacombes. Au milieu d'une épaisse poussière envahissant la galerie, l'autre sorcier aljendien se rapprocha, prêt à lancer un sort. Un carreau jaillit et il tomba mortellement blessé.

Deux claines se postèrent de part et d'autre de la sortie. Ils firent signe que la voie était libre. Le sorcier Arcam sortit de l'ombre pour venir dans la galerie principale où la poussière se dissipait. Quand il dépassa les deux claines, un frisson le traversa. Il avait brièvement ressenti une importante énergie sur sa droite mais elle s'était évanouit aussitôt. Arcam se munit d'une torche et prononça un sort de protection avant d'avancer le long de la galerie qui était plongée dans la pénombre. Il distingua alors une silhouette accroupie sur le côté, les mains posées au sol. Le claine se

rapprocha avec méfiance et reconnut alors le prime sorcier Alzif, le regard prostré. Il s'approcha encore et sursauta quand une voix retentit plus loin dans la galerie.

- Tu as eu de la chance que je sois là, Arcam.
- Mon souverain ! Ils nous ont surpris par derrière et …
- Les avez-vous tous tués ?
- Non, non ! bredouilla le petit sorcier. Certains doivent encore être en vie.
- Parfait ! Emmenez-les dans l'ossuaire des élus, dit Scordam. Je vais me charger de renforcer l'entrée des catacombes avant de vous rejoindre.

Les claines étaient entrés sans résistance dans Valipaine. Quelques-uns de leurs éclaireurs avaient franchis les murs et ouverts les portes de l'intérieur. Ils avaient ensuite traversé avec précaution la cité pour se rapprocher du palais et avaient pris position tout autour. Ils y convergeaient de plus en plus.

Le capitaine Gart avait convoqué Sikandair, Doucane et Draglia auprès de lui. Ils se trouvaient dans une guérite au-dessus du pont-levis.

- Que voyez-vous chacun de votre côté ? Sikandair ?
- Ils se préparent au combat. Une partie d'entre eux fouille dans la ville pour récupérer tout ce qui sera utile pour l'assaut. Notamment des échelles qu'ils attachent entre elles pour les prolonger.
- J'observe à peu près la même chose, dit Doucane. Ils récupèrent des chariots et des tables pour s'en servir de protection. Ils ont aussi allumé quelques feux pour faire cuire des animaux qu'ils ont attrapés.
- C'est pareil du côté sud, ajouta Draglia.
- Cela confirme qu'ils vont attendre la nuit pour nous attaquer, conclut Gart. Cela nous laisse un peu de répit. Faites donner un bon repas à tous car la nuit

risque d'être très longue. Donner des conseils aux habitants qui vont se battre au côté des guerriers et sorciers. Soyez sur vos gardes dès que la nuit sera tombée. Nous ferons un point lors du premier reflux des claines car je ne doute pas que nous résisterons à leur premier assaut. Qu'Aljin nous préserve !

Les trois guerriers prirent congé du capitaine Gart.

Le chemin serpentait au travers d'une forêt d'arbres épineux alors qu'ils approchaient de la montagne du Sang. Ils débouchèrent sur une petite clairière où paissaient des moutons. Ectal mit son cheval à la hauteur de celui de Swendal.

- Swendal ! Je pense que nous ferions mieux de repartir vers l'est dès que possible pour traverser le Mitor et rejoindre la route qui mène à la guilde.

Swendal leva les yeux vers la montagne qui surplombait la cime des arbres.

- Nous devons éviter d'y aller par la route classique, Ectal. C'est trop risqué car nous serions à la merci d'une embuscade.
- Très bien mais où nous emmènes-tu alors ? Le flanc de la montagne est trop raide par ici !
- Je te le dirais quand nous serons au pied de la montagne.

Ils s'enfoncèrent de nouveau dans la forêt. Le chemin se réduisit alors jusqu'à rendre difficile leur ascension, les obligeant à repousser les branches basses à hauteur de leurs visages.

Le sentier aboutit devant d'énormes rochers issus d'éboulements de la montagne. Il bifurquait en deux voies opposées.

- Nous sommes devant le dérochoir de la montagne du Sang, constata Ectal. Nous avons dévié vers l'ouest et la montagne est infranchissable à cheval

par ici. Il est temps que nous repartions vers l'est !

Swendal regardait de tout côté sans sembler lui prêter attention. Il descendit de son cheval et observa tout autour. Ectal perdait patience et regrettait de n'avoir pas pris directement la route de la guilde. Un bruit retint leur attention au même moment. Des voix en provenance de l'est. Sans un bruit, Swendal se rapprocha lentement de son cheval. Il mit un pied dans l'étrier tout en jetant un coup d'œil par-dessus la selle. Il distingua des silhouettes de cavaliers au travers des branches, puis soudain une voix s'éleva pour signaler leur présence. Ils reconnurent aussitôt la langue des claines.

- Fuyons !

Swendal enfourcha son cheval et fonça en direction de l'est, aussitôt suivis par Ectal, Lys et Jaïn. Ils chevauchèrent le long des immenses rochers qui gisaient en bas du dérochoir, poursuivis par les claines qui hurlaient derrière eux. Des flèches sifflèrent en ricochant sur les troncs d'arbres.

Une chouette hulula sur la droite quand Swendal déboucha à un croisement. Sans hésiter, il tira sur la bride et s'engagea dans un étroit défilé, entraînant les autres chevaux à sa suite. La faille se resserra et aboutit sur un obstacle infranchissable pour les chevaux. Un énorme rocher était coincé en travers, en appui de part et d'autre, permettant seulement de se faufiler par dessous.

Swendal sauta de son cheval.

- Allez vite ! Par ici !

Ectal se précipita et s'introduisit dans le passage sous le rocher.

- Je vois de la lumière de l'autre côté, nous devrions réussir à passer !

Il s'accroupit et rampa difficilement sous la base du rocher. Une fois le haut du corps passé, il se hissa pour mieux se positionner. Il constata que le passage

s'élargissait ensuite. Il se retourna et vit les mains de Lys qui tâtonnaient. Il s'étendit et lui attrapa les poignets pour guider ses doigts vers des prises. Il entendit la voix de Swendal et de Jaïn les encourager. Quand Lys fut suffisamment engagée, il la hissa auprès de lui. La voix des claines s'éleva au-delà du passage.

Jaïn s'était précipité à la suite de Lys, alors que les claines venaient de descendre de leurs chevaux. Swendal comprit qu'il n'aurait pas le temps de passer sans que les claines ne l'attaquent. En étant accroupi, il sortit le feuillet jauni et commença à déchiffrer une formule écrite en rouge. Il sentit une chaleur apparaître au creux de sa paume, alors que des claines apparaissaient à l'entrée du passage en le jaugeant du regard. Il lut alors le dernier mot du sortilège et sa main claqua en arrière en dégageant une puissante vague de chaleur en direction des claines. Ceux-ci tombèrent en hurlant de douleur.

Sans plus attendre, Swendal rangea le parchemin et rampa dans le passage. Dès qu'il le put, il attrapa les mains de Jaïn qui l'extirpa rapidement hors de là. Ils rejoignirent Ectal et Lys à la sortie du passage. La faille aboutissait sur un éboulis. Ectal jaugea du regard le flanc de la montagne : ils pourraient l'escalader à pied et rejoindre directement la guilde des sorciers.

Des cliquetis retentirent en provenance du passage. Un claine tentait de se faufiler sous la base du rocher. Jaïn s'élança vers lui en brandissant son épée. Mais avant qu'il n'ait pu l'atteindre, un carreau d'arbalète l'atteint en pleine poitrine. Il tituba en arrière.

- Jaïn ! hurla Lys.

Ectal, qui se précipitait à sa suite, balaya de son épée au fond du passage mais le claine s'était déjà replié. Lys et Swendal s'approchèrent de Jaïn qui gisait au sol. Le carreau était profondément planté et du sang coulait de sa bouche. Lys lui prit la main, les yeux pleins de larmes.

- Jaïn, accroche-toi ! supplia-t-elle. Nous sommes presque arrivés !
- Non, vous irez à la guilde sans moi… Je sens mes forces me quitter.

Ils entendirent en provenance du passage des bruits d'affrontement. Swendal tourna la tête et constata qu'Ectal était toujours là, près du passage. Jaïn cracha du sang.

- Jaïn ! Ne meure pas !...
- Reste auprès d'Ectal, Lys ! dit Jaïn en grimaçant. Reste auprès …

Ses lèvres se figèrent. Swendal lui referma lentement les yeux. Le silence s'installa autour d'eux, entrecoupé des sanglots de Lys.

Alors une voix retentit du passage.

- Je viens de tuer les derniers claines. Laissez-moi vous rejoindre !
- Montre d'abord tes mains ! lui répondit Ectal.

Deux mains dépassèrent de sous l'étroit passage.

- Viens ! Mais reste à terre !

L'homme se faufila au travers du passage et continua de ramper au-delà. Il se retourna lentement en gardant ses mains visibles.

- Tu as un accent alakien. Qui es-tu ? lui demanda Ectal.
- Je m'appelle Torjamis. Je suis en effet alakien.

La colère dans les yeux, Ectal porta sa dague sur la gorge de Torjamis.

- Je sais qui tu es, Torjamis ! Donne-moi une raison à moi, Ectal, prince d'Aljendie, de ne pas t'égorger sur le champ comme cela aurait dû être fait à Valipaine.
- Je viens de tuer vos deux derniers poursuivants.
- Cela ne réduit ni ma peine ni ma colère : mon ami Jaïn est mort. Je te laisse encore une chance.
- Les claines m'ont trahi et je désire la mort de

Nadelom plus que tout. Ils m'ont tout dit en me délivrant de Gandilane. Et je peux vous aider.

Ectal relâcha un peu la pression de sa lame.

- Que s'est-il passé à Gandilane ?
- Les claines ont pris la ville hier soir et y ont semé la terreur en tuant et massacrant ceux qui leur résistaient. Ils m'ont alors délivré de prison à condition que je les guide au travers des souterrains du palais de Valipaine. Ils avaient l'intention de marcher sur la prime cité et de l'envahir.
- Pourquoi as-tu fui jusqu'ici?
- En m'échappant de Gandilane, je suis retourné dans notre refuge de la forêt d'Arquaé. C'est là que je vous ai vu tous les quatre. J'ai été intrigué par votre présence en ce lieu secret et je vous ai suivi jusqu'ici. J'ai compris que vous cherchiez à rejoindre la guilde des sorciers, là où se trouve Nadelom. Je peux vous y amener avant la nuit.

Ectal le fouilla le long du corps et lui retira ses deux poignards.

- Relève-toi. J'accepte ton aide jusqu'au sommet de la montagne du Sang. Après, nous aviserons de ton sort. Comme tu le vois, je suis accompagné de la princesse d'Aljendie et du prince Swendal d'Alakie.

Torjamis simula un grand étonnement.

- Il s'agit donc de ton prince, continua Ectal. Il faut maintenant que tu admettes qu'Osfa était un imposteur qui s'est joué de toi. Il est mort dans l'univers éthéré par les mains mêmes du prince Swendal.

Torjamis s'approcha de Swendal qui observait la scène non loin de là.

- Tranchepierre… murmura l'éclaireur, l'air hébété.

Il se jeta aux pieds du prince.

- Prince Swendal, je suis prêt à me battre à vos côtés

jusqu'à la mort !

- Je ne doute pas de ton allégeance. Mais pour le moment, obéit au prince Ectal si tu tiens à la vie, lui répondit sèchement Swendal.

Swendal revint auprès de la princesse Lys, prostrée près du corps de Jaïn.

- Lys ? dit-il en lui posant doucement sa main sur l'épaule.
- Je priais Aljin afin qu'il accueille favorablement Jaïn avant son grand voyage vers la Source.
- Je comprends. Peux-tu demander à ton frère de venir me rejoindre ici ? J'ai besoin de son aide.
- D'accord, dit-elle en se relevant.

Elle s'éloigna vers Ectal. Peu après, celui-ci vint s'accroupir auprès de Swendal.

- Veux-tu que je t'aide à l'ensevelir ?
- Non. Je souhaite que tu m'assistes dans ce que je vais faire.

Swendal sortit le feuillet jauni de sous sa veste de soldat. Ectal observa les étranges écritures colorées qui le parcouraient.

- Que veux-tu faire, Swendal ?
- Tu le sauras si j'y arrive, répondit-il.

Le prince regarda le feuillet du Grimoire de Yolos et se concentra. Il banda son esprit, tendit ses mains jointes au-dessus du corps de Jaïn et prononça les premiers mots d'une formule. Le froid commença à engourdir ses doigts et des perles de sueur perlèrent sur son front. Il poursuivit ses efforts en lisant le sortilège. Au-dessus de sa paume apparut une petite forme noirâtre. Elle ondulait en grossissant de volume, tandis que Swendal poursuivait l'incantation. Ectal ne pouvait pas détacher son regard de la Porte qui s'agrandissait. Swendal s'arrêta quand elle eut la taille d'une tête d'homme.

- Aide-moi à le relever, dit-il à Ectal.

Ils prirent Jaïn par les épaules et redressèrent son corps dans une position assise.

- Maintenant, il faut faire passer l'arrière de sa tête par la Porte.

Ectal jeta un coup d'œil interrogateur vers Swendal mais celui-ci restait concentré. Ils basculèrent lentement la tête de Jaïn jusqu'à la faire à moitié disparaitre dans la forme ondulante. Swendal reprit le feuillet et débuta la seconde formule blanche. Un léger bourdonnement s'éleva de la Porte quand elle vira vers une couleur grisâtre. Swendal termina son incantation tandis que ses tempes devenaient douloureuses. La forme qui encadrait la tête de Jaïn s'éclaircissait de plus en plus vers un gris clair. Swendal relut avec difficulté le sortilège. La porte vira alors jusqu'à un blanc éclatant et disparut dans un claquement sec. Ectal reposa doucement le corps de Jaïn contre terre, pendant que Swendal reprenait ses esprits.

- Que fait-on maintenant ? demanda Ectal en ne voyant rien se produire.
- Je ne sais pas, répondit Swendal épuisé. J'ai fait ce qu'il fallait.
- Ecoute, Swendal, il est temps d'enterrer Jaïn. Ensuite nous partirons vers la guilde. Aide-moi à … commença-t-il en se penchant sur le corps.

Les yeux de Jaïn s'étaient ouverts. Sa bouche s'ouvrit et il inspira profondément.

- Il est vivant ! bredouilla Ectal en portant la main à sa bouche comme pour retenir un cri. Lys, viens vite ! Jaïn est vivant !

La princesse accourut auprès d'eux. Elle regarda Jaïn, les larmes aux yeux. Il tourna la tête vers eux et porta un regard effrayé sur chacun d'eux.

- Jaïn ? Tu nous reconnais ? lui demanda Ectal.

Swendal, malgré sa fatigue intense, reprit la parole.

- Peux-tu nous parler ? demanda-t-il.

Il fit non de la tête.

- Nous allons devoir le porter, dit Ectal en regardant le sommet de la montagne du Sang. Il nous faut absolument atteindre la guilde des sorciers avant la nuit.

17. Les catacombes

Torjamis remontait d'un pas rapide le sentier qui serpentait vers le haut de la Montagne du Sang. Sans s'arrêter, il jetait de temps en temps un regard en contrebas pour apercevoir les autres qui grimpaient loin derrière.

Torjamis arriva à l'altitude où la neige recouvrait le sol, rendant invisible la trace du chemin. Les sens à l'affut, le pisteur repérait tous les détails lui indiquant la bonne direction à prendre : un petit monticule de pierre, un escarpement non naturel dans la roche ou encore une déclivité anormale du flanc de la montagne. Il s'arrêtait parfois pour analyser et sonder le sol, puis repartait en pressant le pas.

Lys entendait son cœur battre à tout rompre dans ses oreilles. Elle était essoufflée mais ne se plaignait pas. Devant elle, Ectal portait Jaïn sur ses épaules comme un sac. Elle regarda au-dessus d'eux pour tenter d'apercevoir Torjamis. Elle vit seulement que le manteau neigeux se rapprochait et que la luminosité du ciel commençait à faiblir.

Ils s'arrêtèrent après leurs premiers pas dans la neige, alors que le soleil disparaissait à l'horizon. Ils firent une courte halte. Ectal aida Swendal à porter Jaïn sur ses épaules. Une fois en place, ils repartirent en suivant les traces fraîches laissées par Torjamis.

Le haut de la montagne leur paraissait proche et en même temps l'ascension semblait interminable. Avec soulagement, ils aperçurent enfin Torjamis au détour d'un escarpement. Celui-ci les héla :

- Suivez-bien mes traces, ce n'est plus très loin !

Quelques détours après, ils le rejoignirent. Les reliefs

autour d'eux devenaient de moins en moins précis à mesure que l'obscurité s'accentuait.

- La nuit approche et Swendal et moi, nous sommes épuisés de porter Jaïn, dit Ectal.
- Je vais le porter, dit Torjamis, vous avez fait le plus dur. Non loin d'ici, une corde a été fixée sur la paroi pour atteindre plus facilement le sommet.

Torjamis cala le corps de Jaïn sur son épaule et repartit.

La nuit avait envahi presque tout le ciel quand ils trouvèrent la corde. Ils contournèrent plusieurs parois en s'agrippant à la corde, escaladèrent encore et remontèrent une faille pour atteindre enfin un plateau. Il venait d'atteindre le sommet de la montagne du Sang.

Torjamis déposa Jaïn dans la neige et aida Swendal, Ectal et Lys à le rejoindre. Devant eux, une imposante forme sombre se dressait au milieu d'une clairière illuminée, entourée par la forêt plongée dans l'obscurité.

- C'est anormal, murmura Ectal en parcourant du regard les alentours. La guilde est habituellement éclairée la nuit par des lampions lumineux. Alors que là, pleins de globes lumineux ont été disposés tout autour dans la clairière.
- J'ai eu le temps de faire une rapide inspection quand je suis arrivé tout à l'heure, dit Torjamis. Vous voyez les petits monticules sombres, çà et là ? Ce sont des cadavres qui gisent et que la neige recouvre à peine. J'ai aussi aperçu quelques claines qui trainaient des blessés aux abords de la forêt. Une bataille a déjà eu lieu et les sorciers ont disposé ces globes lumineux pour se prémunir de nouvelles attaques durant la nuit.
- Effectivement, dit Ectal. Il est impossible de s'approcher sans être vu.
- Swendal …

  Swendal sursauta en reconnaissant la voix de Jaïn.

- Jaïn! Comment te sens-tu ? demanda-t-il, effrayé par son visage livide.
- De mieux en mieux…Où suis-je ? C'est … si étrange.
- Nous sommes devant la guilde des sorciers avec Ectal, Lys et Torjamis.
- J'ai si froid et je me sens si faible …
- C'est normal, tu as perdu beaucoup de sang.

Ectal et Swendal l'aidèrent à se lever. Lys s'approcha, le regard inquiet. Elle caressa la joue de son visage blême et froid. Il la regarda comme s'il ne la reconnaissait pas, puis son regard se posa sur l'Olkiol qui pendait à son cou. Il finit par lui sourire en lui caressant aussi la joue.

- La guilde, murmura-t-il en levant les yeux vers la masse énorme devant eux.
- Oui, dit Swendal. Scordam se trouve probablement à l'intérieur pour invoquer Iljan. Mais peut-être est-il déjà trop tard.
- Si Iljan avait été invoqué, la guilde serait sous son pouvoir, dit Jaïn. Il n'est donc pas trop tard.
- Peux-tu … commença Swendal avant de se raviser. Comment atteindre la guilde ?
- C'est toi qui va nous y emmener, répondit Jaïn. Avec l'aide de Lys.

Du haut d'un balcon de la guilde, Pilgoff surveillait la clairière et la lisière de la forêt, comme huit autres sorciers tout autour. Les claines avaient essuyé de nombreuses pertes en attaquant à découvert, peu avant la tombée de la nuit. Mais maintenant, avec les nombreux globes que les sorciers avaient disséminés dans la clairière, ils se méfieraient avant d'attaquer. L'inquiétude tenailla de nouveau Pilgoff car la nuit était tombée et ils étaient sans nouvelle du prime sorcier Alzif.

Soudain, son regard fut attiré par une lueur en

provenance du haut du dérochoir : un trait de lumière bleuâtre, distinct des points lumineux des globes. Plus précisément, Pilgoff distingua plusieurs intrus courir en direction de la guilde. C'était dans sa zone de surveillance et donc à lui d'intervenir. Il attendit qu'ils se rapprochent. Puis il tendit sa paume en avant, se concentra et prononça une formule. Le sort détona en atteignant sa cible, tout en projetant d'énormes gerbes de neige.

- Trop facile, murmura Pilgoff.

Il regarda rapidement vers la droite et vers la gauche, à l'orée de la forêt. Rien ne bougeait. L'attaque semblait étrangement isolée. Il observa de nouveau en direction des agresseurs pour constater l'effet de son attaque. Il écarquilla les yeux car deux rayons éclatants surgissaient au milieu du nuage de poudre de neige qui retombait. La forme caractéristique qu'il voyait ne laissait aucun doute : c'était l'épée sacré d'Osmin croisée de l'Olkiol. Comment était-ce possible ?

Le groupe venait de reprendre sa course en direction de la guilde. Que faire ? Attaquer de nouveau ? Attendre ? La confusion s'emparait de plus en plus de l'esprit de Pilgoff quand il finit par se décider.

- Protégez-les, protégez-les ! cria-t-il aux autres sorciers postés aux angles de la guilde.

Il banda son esprit et prononça la formule d'un sortilège de vent. Des gerbes de neige se dressèrent dans la clairière entre le groupe et un côté de la forêt. Peu après, d'autres sorts claquèrent en faisant jaillir d'autres nuages de neige tout autour du groupe qui progressait toujours vers la guilde.

Pilgoff retourna précipitamment à l'intérieur. Il courut dans les couloirs et dévala un escalier en sautant les marches deux par deux. Il rejoignit rapidement l'arrière de la guilde où se trouvait un sorcier qui gardait la porte.

- Prépare-toi à desceller la porte !

- Mais pourquoi ? Les claines sont dehors !
- Prépare-toi ! Tu lanceras ton sort que si je te le dis ! hurla Pilgoff.

Pilgoff se positionna à quelques mètres de la porte et tendit ses deux paumes vers l'avant. Il se concentra sur la plus puissante attaque qu'il connaissait. L'autre sorcier se prépara pour réciter le sort de descellement.

Plusieurs coups retentirent sur la porte et des voix retentirent au dehors appelant à l'aide. Pilgoff interrompit aussitôt son sortilège.

- Vas-y !

L'autre sorcier termina son incantation en posant sa paume sur la porte. Pilgoff retira alors la lourde travée et tira la poignée. Cinq silhouettes blanchies par la neige pénétrèrent précipitamment à l'intérieur.

- Vous pouvez refermer ! dit le dernier.

Pilgoff reposa la traverse. Il se retourna pour observer les intrus pendant que l'autre sorcier se concentrait afin de sceller de nouveau la porte. L'homme qui portait l'épée d'Osmin lui était inconnu. Il crut alors reconnaitre le roi Gildam, parmi les deux hommes qui en soutenait un troisième, à cause de la neige qui grisonnait sa chevelure. Celui-ci passa alors la main dans ses cheveux.

- Prince Ectal ?! s'exclama Pilgoff. J'ai … J'ai failli vous tuer !
- Mais vous nous avez aussi sauvé la vie en nous camouflant sous la neige. Les flèches des claines nous ont manqués de peu.
- Qui est avec vous ?
- La princesse Lys, le prince Swendal d'Aljendie, Torjamis et mon ami Jaïn.

Pilgoff chercha le regard de Jaïn qui s'appuyait sur l'épaule de Torjamis.

- C'est étrange …

Il s'approchait lorsque Torjamis vacilla et s'écroula au

sol. Ils se précipitèrent sur lui.

- Il est mort, constata Ectal. Une flèche l'a touché au bras, probablement empoisonnée.
- Qui était-il ? demanda Pilgoff.
- C'était un assassin repenti qui nous a aidés à venir jusqu'ici.

Ectal referma les yeux révulsés de Torjamis.

- Dites-moi vite ce qu'il se passe ici, sorcier !
- Oui, prince Ectal, dit Pilgoff en se ressaisissant. La nuit dernière, le roi Scordam a assassiné le vénérable Mildoërn avant de s'enfuir avec plusieurs claines dans les catacombes en emportant le Grimoire de Yolos. Nous avons essayé en vain de les poursuivre. Entre temps, le prime sorcier Alzif a découvert l'existence de deux passages secrets menant dans les catacombes. Avec trois autres hommes, le prime sorcier a réussi à y pénétrer par l'un d'entre eux. Peu avant votre arrivée, d'autres claines ont attaqué la guilde de l'extérieur mais nous les avons facilement repoussés.
- Scordam va bientôt payer pour tous ses crimes, dit Ectal . Avez-vous des nouvelles d'Alzif ?
- Non. Mais avant de partir, il m'a confié la tâche de pénétrer à la nuit tombée dans les catacombes par le second passage, si nous n'avions pas de nouvelles de lui.
- Emmenez-nous à ce passage car nous allons y aller.
- Oui, prince Ectal, suivez-moi !

Une nuit sombre s'était abattue sur Valipaine. La pluie tombait de façon régulière sur le palais. Le capitaine Gart l'avait ordonné dès que les premières flèches enflammées avaient été tirées par les claines. Depuis, ils attendaient dans le noir sur les murailles détrempées.

L'aiguilleur Sikandair arpentait la partie nord de la

muraille dont il était responsable. Des flèches fusaient et parfois se plantait dans son bouclier qu'il portait de côté. Il conseillait aux hommes de rester vigilants, en se protégeant et en surveillant les murs. Il marchait dans l'obscurité en se repérant avec les petites lanternes dissimulées derrière les créneaux qui éclairaient faiblement au ras du sol.

Un bruit métallique retentit derrière Sikandair.

- Qu'est-ce que c'était ? cria un des gardes.
- Quelqu'un a vu quelque chose ? demanda un autre.

Sikandair revint sur ses pas, l'épée à la main mais ne discerna rien dans l'obscurité. Il s'essuya rapidement son visage qui ruisselait de pluie. Deux autres bruits résonnèrent plus loin suivis par de bruyants cliquetis ressemblant aux chaines d'un pont-levis.

- D'où cela vient ? cria une voix affolée.
- Mais qu'est ce qui se passe ?

Alors qu'il avançait avec prudence, l'aiguilleur heurta finalement du pied une chaîne tendue en travers du chemin de ronde.

- Ce sont des grappins ! Jetez les pierres ! hurla Sikandair.

Il prit une des grosses pierres qui étaient entassées près d'un créneau et approcha de l'endroit d'où venait la chaîne. Il constata alors que la chaîne ne pendait pas le long du mur mais qu'elle s'en écartait. Il lâcha un juron de rage, en relâchant la lourde pierre devenu inutile. Un garde le rejoignit.

- Alors ?
- Ils ont tendu les chaînes des grappins.

Sikandair prit la chaîne à pleine main et ressentit des vibrations.

- Ils arrivent, soyons prêts.

Ils placèrent leur bouclier devant eux, l'épée à la main, prêts à frapper. Ils entendirent des cliquetis saccadés. D'abord lointains, puis de plus en plus proches. Des cris

retentirent dans la nuit. Des combats s'engageaient.

Ils frappèrent dès que le claine fut assez proche. Les lames résonnèrent sous le choc mais l'agresseur ne lâchait pas la chaîne. Un bruit sec fusa et le garde s'écroula en hurlant. Sikandair se précipita pour lui porter secours mais un carreau l'avait mortellement atteint au visage. Il se retourna et vit le claine dont la moitié du corps dépassait des remparts. L'aiguilleur brandit son bouclier et frappa à l'aveugle. Son coup ricocha. Le claine roula de côté et se redressa. Il retira une protection métallique entourant son avant-bras qui se terminait par un crochet et la jeta de côté. Le claine passa ses mains dans son dos et en sortit deux courtes épées.

Les armes s'entrechoquaient et les cris redoublaient tout le long des remparts. Sikandair comprit vite que le claine le tenait juste à distance le temps que d'autres le rejoignent. Il décida d'attaquer franchement. Il se rua sur lui avec le bouclier à l'horizontal. Le claine, surpris, glissa en esquivant et s'écroula à terre. Sikandair lui planta sa lame au travers du corps tout en hurlant de douleur. Il lâcha son épée et tomba en arrière pour retirer la lame du claine de son ventre. Il rampa contre un créneau.

La main sur sa plaie, Sikandair vit un claine venir vers lui en agitant un fléau d'armes. Il fixa la silhouette sombre en serrant les dents, impuissant. Mais le claine hurla en tombant à genou devant Sikandair. Un violent coup de taille l'acheva au niveau du cou. Malgré la douleur, Sikandair reconnut le sabre du paladin Doucane. Celui-ci se pencha sur lui.

- Tiens bon, je reviens !

De l'extérieur du palais, un olifant sonna dans la nuit noire. Suivi par d'autres qui lui répondirent comme en écho. Le signal galvanisa les combattants aljendiens car des renforts arrivaient de l'extérieur. Sikandair sourit. La pluie lui parut douce, pendant que son esprit

s’engourdissait.

Une brûlure sur le côté le ranima. Il ouvrit les yeux et vit Doucane, appliquant sa main sur son flanc tout en psalmodiant une formule de soin. La douleur s’attenua.

- Tu survivras, Sikandair ! lui dit Doucane en se relevant. Il n’y a plus de danger pour le moment, les claines se sont repliés peu après l’arrivée des renforts. Nous finissons de briser les dernières chaînes des grappins.
- Aljin soit loué.
- Oui. Sans ces renforts, nous aurions tous été massacrés. Mais de nombreux hommes sont morts. Quand j’ai rejoint la muraille côté Ouest, j’ai enjambé de nombreux cadavres, dont celui de Draglia.

Sikandair hocha la tête.

- Sans toi, je les aurais accompagnés vers la Source. Et les habitants ?
- Je pense qu’ils vont bien. Les claines n’ont pas eu le temps d’investir le palais.

Une voix résonna dans la cour, vociférant des ordres pour l’ouverture des portes.

- Le capitaine Gart va faire rentrer les renforts, dit Doucane. Viens, je vais te ramener en bas pour qu’on te mette un bandage.

Il aida l’aiguilleur à se relever en le soutenant par les épaules.

Une forte odeur de brûlé planait encore dans la bibliothèque. Pilgoff remonta l’allée principale jusqu’en son centre suivi par Ectal, Jaïn, Lys et Swendal. Ils constatèrent les tables renversées, les nombreux éclats de pierre éparpillés, ainsi que les étagères effondrées.

- C’est ici que le vénérable Mildoërn a combattu le roi Scordam avant de mourir. Et voilà ce qu’il reste du

piédestal où reposait le Grimoire, dit-il en pointant du doigt un socle brisé. C'est ici que le plan indique l'emplacement du passage vers les catacombes.

Ectal s'approcha de ce qui restait du piédestal et regarda sa base élargie.

- Il faut qu'on le déplace.

Swendal sortit son épée et essaya de faire passer sa lame en-dessous. Il trouva une irrégularité du sol et parvint à la faire glisser jusqu'à la moitié en frappant sur le pommeau. Ectal et Jaïn firent de même avec leur épée.

- Dès que nous aurons un peu soulevé le socle, il faudra mettre quelque chose dessous.
- Quelques livres devraient suffire, dit Lys en cherchant autour.
- Très bien, on va soulever en même temps.

Jaïn laissa sa place à Pilgoff. Ils prirent chacun la poignée des épées et soulevèrent. Le socle se souleva insensiblement et Lys glissa des livres au-dessous. Ils relâchèrent d'un coup.

- Il nous faut un levier, dit Swendal.
- Je sais où trouver cela, dit Pilgoff.

Il partit en courant vers l'entrée de la bibliothèque. Peu après, il revint avec trois hallebardes. Ils les passèrent sous le socle et soulevèrent les manches progressivement.

- Regardez ! Il y a un trou !

En redoublant d'effort, ils réussirent à dégager suffisamment le passage pour permettre de s'y faufiler. Approchant une torche, Ectal constata que le trou descendait à la verticale.

- On dirait un puits ! Il nous faut une longue corde pour y descendre sans risquer de se blesser.
- Je vais en trouver une ! dit Pilgoff en repartant aussitôt.

Quand il revint, les trois hallebardes étaient disposées au sol en travers du puits. Ectal se munit de la corde, l'attacha

solidement aux trois manches réunis et jeta le reste à l'intérieur.

- Lys, tu seras plus en sécurité à nous attendre ici. Les combats risquent d'être extrêmement violents et tu n'y es pas préparée.
- Je peux très bien combattre, dit-elle en serrant l'Olkiol dans sa main.
- Ton frère a raison, ajouta Swendal. L'Olkiol ne pourra pas t'être utile car il n'y a pas d'animaux dans les profondeurs. Il vaut mieux que tu restes.

Dépitée, elle se tourna vers Jaïn.

- Ecoute-les, Lys. Je vais rester moi aussi car je suis encore trop faible.

Jaïn échangea un bref regard vers Swendal, qui se ravisa de parler. La princesse serra les poings mais se résigna en soupirant. Ectal prit sa sœur dans ses bras et la serra tendrement contre lui.

- Ne t'inquiète pas, petite sœur. Nous allons bientôt mettre fin à tout cela.
- Revenez sains et saufs, dit-elle les larmes aux yeux.

Il s'écarta et vint serrer les mains de Jaïn.

- Prend soin d'elle.

Swendal et Lys se regardèrent et comprirent leurs sentiments réciproques sans qu'un mot ne soit dit. La gorge serrée, Swendal s'approcha du trou et lâcha une torche. Après plusieurs rebonds sur les bords, elle disparut d'un coup. Une très faible lueur persistante lui signala qu'elle ne s'était pas éteinte. Il prit la corde et commença à descendre.

Bien plus bas, le puits s'inclinait pour se redresser et continuer avec une légère inclinaison. Le passage s'élargissait un peu mais sans qu'on puisse se mettre debout. Swendal ramassa la torche et attendit qu'Ectal et Pilgoff le rejoignent.

Ils descendirent à quatre pattes dans les méandres de la galerie qui s'enfonçait lentement sous la guilde des

sorciers. Le souterrain n'avait pas d'issue et terminait jusqu'à un mur obstruant le passage. Swendal éclaira avec sa torche et constata que la paroi parfaitement lisse n'était pas naturelle. De chaque côté de la galerie, des aspérités permettait de prendre appui. Les deux princes se positionnèrent et poussèrent en même temps le mur avec leurs pieds. Ils réitérèrent leurs efforts en constatant que la paroi se déplaçait. Finalement, ils réussirent à se faufiler au-delà.

- Nous sommes bien dans les catacombes, dit Pilgoff, dans la salle où reposent les plus grands sorciers d'Aljendie.

De nombreux tombeaux étaient alignés tout du long, sauf celui qu'ils avaient déplacé pour sortir du souterrain. Pilgoff déplia le parchemin et le posa sur le marbre d'un des tombeaux. Il rechercha l'emplacement à la lumière de la torche.

- Voilà ! Nous sommes là. Soit on repart par ici et cela nous mène vers l'entrée, soit on part par là et cela nous mène vers l'ossuaire des élus au centre des catacombes.
- Que voulait faire Alzif ? demanda Ectal.
- Il voulait attaquer par surprise les claines qui gardent l'entrée des catacombes pour nous permettre de le rejoindre. Nous avons effectivement entendu des combats mais quand nous avons tenté de pénétrer dans les catacombes, nous avons été violemment repoussés par des claines. Depuis, nous essayons encore de forcer le passage mais ils restent vigilants.
- Il ne faut pas que nous allions vers l'entrée, conclut Ectal. Nous risquons d'échouer comme Alzif et surtout nous allons perdre notre effet de surprise. Donc, nous allons aller vers l'ossuaire. C'est probablement là que se trouve Scordam.

- Dans ce cas, nous allons devoir aller jusqu'à ce carrefour et nous parviendrons à l'ossuaire par cette entrée latérale.
- Allons-y !

Pilgoff replia son parchemin. Muni de la torche, il traversa la salle et s'approcha d'une issue étayée par des claveaux de pierre taillée. Il trouva une inscription sur le côté.

- C'est par ici ! dit-il en indiquant le couloir obscur.

Ectal prit la tête du groupe en se protégeant de son bouclier, suivi par Pilgoff tenant la torche et Swendal qui fermait la marche en tenant fermement Renaissance. Ils avançaient sans bruit, sur leurs gardes.

Sans raison apparente, Ectal fit signe de s'arrêter et ordonna d'éteindre la torche. Pilgoff étouffa la flamme sous ses pieds en les plongeant dans l'obscurité. Peu après, le sorcier distingua des reflets sur les parois au loin devant.

- Le carrefour ne doit pas être éclairé par hasard, chuchota Ectal. Des claines doivent probablement s'y trouver.
- Approchons-nous en silence, dit Swendal.

Pas après pas, ils marchèrent guidés par les reflets sur la paroi du souterrain. Puis des bribes de voix arrivèrent enfin jusqu'à eux et Ectal reconnut l'accent rugueux des claines. Ils approchèrent le plus près possible sans être vus. Ectal s'accroupit et pencha la tête suffisamment pour apercevoir quelques claines assis en cercle discutant entre eux. Il recula.

- Pilgoff, souffla-t-il.

Dans la pénombre, il distingua le sorcier venir auprès de lui.

- Vas-y, frappe.

Pilgoff murmura quelques mots. Les claines relevèrent la tête et se turent. Pilgoff continua de formuler le sortilège. Le bruit d'une lame sortant du fourreau retentit et une voix

approcha. Le prince allait intervenir quand Pilgoff passa devant lui et se positionna dans la lumière la paume en avant. Il prononça un mot de plus.

Le bruit claqua d'un coup et le sorcier déséquilibré tomba à la renverse. Ectal jaillit hors du souterrain, suivi de près par Swendal. Pendant qu'Ectal achevait les claines qui gémissaient à terre, Swendal s'interposa face à deux claines cuirassés venant du fond de la salle. Le prince les repoussa par de larges coups d'épée. Les claines contrattaquèrent mais ne purent faire face longtemps à la détermination de Swendal, alliée à la puissance de Renaissance. Son combat terminé, Swendal revint vers le centre de la salle où Ectal vérifiait que les claines étaient bien morts.

- Tout va bien ? s'enquit Swendal.
- Oui. Je pense qu'aucun claine n'a pu s'échapper et donner l'alerte. Pilgoff ?

Il se retourna vers le souterrain d'où ils étaient venus mais le sorcier ne s'y trouvait pas. Il approcha.

- Pilgoff ?
- J'arrive ! dit une voix éloignée.

Ectal rengaina son épée. Pilgoff réapparut en ajustant sa barrette de sorcier.

- J'ai … J'ai eu peur, avoua-t-il. Maintenant, cela va mieux.
- Tant mieux ! dit Ectal en lui tapant l'épaule. Indique-nous le bon chemin.

Swendal confia à Pilgoff une torche qu'il venait de décrocher d'une paroi. Le sorcier traversa la salle en contournant les cadavres des claines et vérifia les symboles sur les parois des différentes galeries creusées dans la roche.

- L'ossuaire des élus n'est plus très loin, dit-il.
- Ton sortilège a fait beaucoup de bruit et va peut-être attirer beaucoup de claines. Dépêchons-nous !

Swendal lui prit la torche des mains et s'engouffra dans la galerie d'un pas rapide. L'esprit alerte, il surveillait le sol et les parois défiler de chaque côté de sa torche tout en examinant d'un coup d'œil rapide chaque cavité. Le souterrain obliqua plusieurs fois et finalement déboucha sur une petite caverne. Au fond, une large porte en bois sous une arcade finement ciselée contrastait avec les aspérités grossières des parois de la cavité. Le prince inspecta les recoins et alluma deux flambeaux accrochés de part et d'autre de la porte. Il n'y avait pas d'autres issues.

- L'ossuaire des élus se trouve derrière cette porte, dit Pilgoff.

Elle ne comportait ni serrure ni poignée. Swendal la poussa des deux mains.

- Elle est fermée de l'intérieur, conclut-il.

Il glissa sa lame entre la pierre et la porte, et inspecta minutieusement tout le contour.

- Elle est condamnée par deux barres de fer. Il va falloir trouver une autre issue.
- Attendez, prince d'Alakie, je vais voir ce que je peux faire, dit Pilgoff.

Il posa ses doigts sur le bois et chuchota quelques mots. Il déplaça ses mains de haut en bas, puis plaqua ses paumes sur la porte. Il prononça ensuite une formule et déplaça lentement ses mains vers la gauche. Un léger raclement se fit entendre. Les yeux mi-clos, Pilgoff semblait murmurer à la porte.

Des cris résonnèrent au loin dans le souterrain. Derrière Pilgoff, Swendal et Ectal s'impatientaient. Le sorcier reproduisit les mêmes gestes vers le bas de la porte, avec beaucoup de précautions. Le visage inondé de sueur, il écarta enfin ses mains du bois.

- Les traverses vont tomber dès que la porte sera ouverte. Allez-y ! Je reste ici pour recevoir ceux qui arrivent ! Ne vous inquiétez pas pour moi.

- On revient te chercher dès que possible, lui promit Ectal, essayant de se persuader lui-même.

Les voix se rapprochaient de plus en plus. Pilgoff posa un genou à terre et se concentra. Swendal et Ectal poussèrent ensemble la porte qui pivota sur elle-même. Les traverses tombèrent l'une contre l'autre dans un fracas métallique. Les deux princes pénétrèrent dans l'ossuaire des élus.

- Restons l'un près de l'autre, dit Swendal à Ectal.

Ils coururent contre un des piliers qui soutenait le dôme.

- Allez voir ce qui se passe, dépêchez-vous ! hurla une voix criarde au loin.
- Arcam, chuchota Swendal.
- Oui. Attention…

Des bruits de pas de course approchèrent.

- Maintenant !

Ils se dressèrent et surgirent face à trois claines. Une violente détonation explosa au même moment sur le côté, par-delà la porte. Profitant de l'effet de surprise, ils en blessèrent mortellement deux par des coups d'estoc. Le troisième claine ne résista pas longtemps face à deux épées. Sans perdre de temps, ils contournèrent le pilier en entendant un grognement inhumain à glacer le sang retentir au fond de l'ossuaire.

Ils virent alors Scordam au centre de l'ossuaire avec à ses côtés le petit sorcier Arcam, vêtu d'une robe noire, et devant eux le Grimoire de Yolos posé sur un piédestal. Contre des piliers, Ectal aperçut deux prisonniers attachés par les poignets, les bras écartés. Son regard s'attarda sur le corps d'un homme barbu, bâillonné et les yeux bandés. Il reconnut avec stupeur le prime sorcier Alzif.

- Ectal ! s'exclama Scordam en les apercevant. Quelle surprise !

Il afficha un large sourire et fit un geste vers Arcam pour lui signifier d'attendre.

- Non seulement tu es revenu de l'univers éthéré mais tu es parvenu jusqu'ici indemne. Je te félicite !
- Tu es un traitre ! cria Ectal. Et tu vas payer pour tous tes crimes !
- Oui, bien sûr, mon neveu ! lui répondit Scordam. Mais dis-moi, qui t'accompagne ?

Ectal sourit à son tour en sentant l'inquiétude dans la voix de son oncle.

- Tu ne le reconnais pas ? s'étonna Ectal. Ne te souviens-tu pas de l'époque où tu t'appelais Nadelom ?
- Ah !... Te voilà moins ignorant qu'avant ! Oui, pour les claines, je suis et je resterai toujours Nadelom. Mais finissons les présentations !
- Comment peux-tu oublier celui que tu as élevé comme un père après avoir tué ses parents ?
- Osfa !... dit finalement Scordam incrédule. Je ne t'avais pas reconnu, tu as tellement changé !…
- Ta folie t'aveugle, oncle Scordam ! Tu as devant toi le prince Swendal, le douzième élu. Celui-là même qui a tué Osfa, ton assassin !

Un sourire malsain revint sur le visage de Scordam.

- Mon très cher Osfa … Tu n'as donc pas tout dit à mon neveu Ectal ? Tu ne lui as pas raconté comment tu as tué son frère, son père et finalement sa mère ? C'est d'ailleurs moi-même qui t'ai choisi ce nom d'Osfa afin que tu puisses agir sans être trahi par tes origines.
- Mais de quoi parle-t-il ? demanda Ectal en regardant Swendal.
- Comment Aljin a-t-il pu te choisir comme élu, toi, Osfa le régicide ? cria Scordam.
- Et toi Nadelom le régicide ! répondit Swendal en se rapprochant. Crois-tu que la volonté d'Aljin était de tuer mes parents et de te ranger du côté des

claines en trahissant ton propre peuple ? La vérité est que tu n'as jamais rencontré Aljin ! Celui que tu as rencontré dans l'univers éthéré est un être malfaisant qui t'as trompé et t'as perverti !

Scordam ria aux éclats.

- Et toi, Osfa, qui crois-tu avoir rencontré ? Est-ce bien Aljin ou un usurpateur ? Comment oses-tu te dire élu en cachant la vérité de tous tes meurtres !

Swendal regarda Ectal et vit la stupeur dans son regard.

- J'avais des soupçons, dit Ectal en reculant de quelques pas, mais je ne voulais pas y croire.
- Nadelom, finissons-en ! cria Swendal en brandissant Renaissance. Et nous verrons qui de nous deux est le véritable élu !

Scordam sortit l'épée Carillon de son fourreau, pendant que le sorcier claine reculait vers un des piliers.

- Carillon doit te rappeler ton combat face à mon frère Gildam, n'est-ce pas Osfa ?
- Et mon épée te rappelle sûrement mon père, lui répondit Swendal en s'approchant du centre. Battons-nous qu'avec elles, elles désigneront celui qui est vraiment l'élu d'Aljin !
- Comme tu veux, pas de sortilège. Sinon, tu n'aurais aucune chance.

Swendal hurla en portant ses premiers coups avec fureur. Les lames résonnèrent l'une contre l'autre bruyamment. Scordam recula en esquivant fermement chacune des attaques puis contrattaqua. Le prince para et enchaîna de nouvelles attaques.

Les deux combattants maniaient leurs épées avec une dextérité renforcée par la magie d'Aljin dont les lames étaient bénies. Et ni l'un ni l'autre n'arrivait à prendre un ascendant décisif.

Mais la vaillance de Swendal finit par l'emporter lorsqu'il balaya l'épée de son adversaire sur une parade.

Carillon échappa des mains du roi et rebondit loin de lui. Swendal avança en pointant sa lame vers Scordam, qui trébucha à terre en reculant. La pointe de Renaissance s'approcha de son cou.

- Cela fait longtemps que j'attendais ce moment. Justice va être rendue !
- Attend un peu, Swendal ! supplia le roi. Écoute-moi !
- Sois bref et soulage ta conscience.
- Si tu me tues, tu devras aussi tuer Ectal, afin d'éteindre la lignée de l'élu Olevarn ! Car Ectal te poursuivra pour venger les siens !
- Ils sont morts par ta seule faute, Nadelom.
- Tu ne trouveras jamais la paix en tuant de nouveau un roi, Osfa.

Swendal serra les dents et banda ses muscles pour donner le coup de grâce. Mais il retint son geste. Le prince réalisa qu'il était préférable de faire prisonnier Scordam afin que celui-ci soit jugé devant son peuple … et que ses aveux puissent apporter à tous la preuve de ce qu'il lui avait fait subir. Alors ainsi, il pourrait être aussi jugé pour ses propres crimes et trouver enfin la paix. Il prit alors sa décision.

- Tu ne mérites pas …, commença-t-il.

Une lame releva son épée d'un coup. En voyant Ectal tenir Carillon dans sa main, Swendal recula surpris. Le prince d'Aljendie se plaça entre lui et Scordam dans une posture menaçante.

- J'ai failli le tuer, dit Swendal, mais il est préférable qu'il soit fait prisonnier et qu'il soit jugé.
- Dois-je t'appeler Osfa ou Swendal ? Dois-je te tuer ou te faire prisonnier ?
- Ectal ! D'autres vies que les nôtres sont en danger en ce moment : nous devons à tout prix arrêter Scordam. Ensuite, tu pourras me tuer si tu le

veux : je ne m'échapperai pas.

Ectal reprit ses esprits en pensant à la situation et abaissa sa garde.

- Soit. Je m'occuperai de toi après.

Une main l'agrippa en arrière et la lame d'une dague se posa sur son cou.

- Trop tard, mon neveu, lui souffla une voix dans son oreille. Et maintenant, jetez vos épées ! Maintenant ! hurla Scordam.

Les deux épées retentirent sur la roche de l'ossuaire.

- Arcam ?

Le sorcier claine qui avait tout observé de la scène avait cru un moment changer de souverain. Il lança un sort et Swendal s'effondra au sol.

Lorsque le prince reprit connaissance, il se trouvait enchaîné à un pilier, les bras écartés, avec une étoffe au travers de la bouche pour l'empêcher de prononcer le moindre mot. Il tourna la tête et vit Ectal attaché à ses côtés.

- Je suis désolé, dit Ectal la tête baissée.

Swendal l'était aussi de n'avoir pas tué Nadelom. Il regarda autour de lui : sur sa droite, il aperçut Alzif qui se trouvait toujours attaché, et sur sa gauche, il reconnut Pilgoff enchaîné au côté d'un autre sorcier sur un autre pilier. La mélopée qui montait du centre de l'ossuaire des élus attira alors son attention. Scordam se trouvait debout devant le Grimoire de Yolos et tendait sa main gantée devant lui, au-dessus de laquelle une large forme noire grossissait en ondulant. Il s'agissait bien d'une porte d'Aljin, se dit Swendal, mais celle-ci atteignait presque trois fois la taille de celle qu'il avait franchi dans le palais de Valipaine. Il ressentit par vague les ondes d'énergie qui provenait de l'univers éthéré.

Le roi Scordam se tut alors. Il recula en regardant la

porte, puis marcha en direction de Swendal.

- Moi aussi, je vais t'épargner, Osfa, et ainsi nous serons quittes l'un de l'autre, dit Scordam en se rapprochant. Toi, Ectal et Alzif, vous allez pouvoir assister à l'incarnation d'Aljin et c'est lui-même qui décidera de votre sort !

Il se tourna vers la Porte, les yeux mi-clos avec un sourire aux lèvres.

- Ayant séjournés dans l'univers éthéré, vous devez sentir l'intensité magique que dégage cette porte d'Aljin ! Voilà qui va renforcer mes sorciers claines !

Il posa la main sur son front.

- Ah ! j'oubliais … Il manque juste un dernier préparatif avant la cérémonie. Ouvrez bien les yeux !

Il s'éloigna vers le centre, tendit les bras vers le dôme et hurla un mot. Provenant du fond de l'ossuaire, un terrible mugissement lui répondit en écho. Scordam répéta le mot et un monstre qui le dépassait de trois tailles apparut à la lumière des flambeaux. En le voyant, Swendal frémit d'horreur et se souvint de la créature flasque et tentaculaire qu'il avait rencontrée dans l'univers éthéré au sommet du pilier. Mais celle-ci la dépassait en taille et en difformité, avec d'énormes pattes griffues, une tête informe et un corps écaillé et visqueux en constante mutation.

Le petit sorcier Arcam apparut derrière le pilier où se trouvait Pilgoff. Il retira les chaînes des deux sorciers. Pilgoff, très affaibli, tomba à terre. Scordam récita une formule et la bête gronda. L'autre sorcier se releva et courut. Scordam cria un ordre et le monstre bondit vers le sorcier et le renversa d'un coup de griffe. D'un autre bond, il se coucha sur lui. Le sorcier hurla avant qu'il ne soit complètement absorbé dans sa matière visqueuse. Le corps du monstre ondula et changea de couleur. Scordam pointa

son doigt vers Pilgoff et cria un nouvel ordre. Le monstre approcha lentement. Pilgoff cria un court instant avant de disparaître sous le monstre qui s'allongeait sur lui. Des spasmes secouèrent le monstre pendant que son corps se modifiait en augmentant de volume. Enfin, la bête s'immobilisa en laissant siffler de sa gueule des chuintements réguliers dans une odeur de chair décomposée.

Scordam approcha de Swendal en essuyant son front plein de sueur.

- Ce monstre de la première sphère de l'univers éthéré a suffisamment évolué pour permettre à Aljin de s'incarner. Dès qu'il les aura digéré, l'incarnation d'Aljin pourra commencer.

Le roi des trois royaumes revint vers le centre de l'ossuaire des élus et remit correctement les feuillets arrachés à leur place dans le grimoire de Yolos.

Les défenseurs du palais de Valipaine avaient repris espoir grâce à l'attaque surprise du prime capitaine Ferrodin, à la tête d'une cinquantaine de guerriers aljendiens, qui avait réussi à disperser les forces claines. Il était parvenu à les galvaniser en leur annonçant que le prince Ectal était revenu vivant de l'univers éthéré, qu'il chevauchait au côté du douzième élu d'Aljin avec de nombreuses troupes et qu'il serait là sous peu. Il fallait tenir jusque-là.

En se concertant rapidement, Ferrodin et Gart avait réparti les hommes en quatre groupes autour du paladin Doucane, de l'aiguilleur Sikandair et d'eux-mêmes, après avoir redistribué les armes. A la hâte, les blessés avaient été rassemblés dans le temple pour être soignés pendant que les morts avaient été déposés dans le grand hall du palais. Les corps des claines avaient été rejetés par-dessus les murailles ou entassés dans un coin de la cour.

Sans hésiter, le prime capitaine Ferrodin avait choisi pour lui la partie du palais la plus vulnérable, où il arpentait les remparts sous la pluie fine qui tombait continuellement. L'obscurité régnait au-delà des murs empêchant de distinguer le moindre signe. Rien n'était perceptible mais le prime capitaine savait que les claines se déplaçaient en ce moment pour préparer leur prochain assaut.

L'attente semblait s'éterniser. De l'autre côté, le paladin Doucane rompait le silence en aiguisant d'un coup sec son sabre avec une pierre à affuter. Alors qu'il se levait pour se dégourdir les jambes, il tressaillit. Doucane reconnut aussitôt cette sensation caractéristique qui accompagnait l'ouverture d'une porte d'Aljin, que seuls les initiés à la sorcellerie pouvaient ressentir. Etait-il possible qu'une treizième Quête commence ? Il réfléchit rapidement. Jamais deux Quêtes ne s'étaient succédées à quelques jours d'intervalles. Cela n'avait aucun sens. Comme il réfléchissait, il constata que quelque chose clochait. Car non seulement la distorsion était très différente des deux Quêtes précédentes mais d'une puissance nettement supérieure. Il s'inquiéta à l'idée de ce que cela pouvait présager.

Sur les remparts au nord du palais, le capitaine Gart et ses hommes restaient sur le qui-vive, prêts à riposter. Si les grappins étaient de nouveau utilisés, ils avaient les outils pour briser les chaînes. Le capitaine comptait machinalement ses hommes quand un cri monstrueux perça dans la nuit noire. Il frissonna car il l'avait déjà entendu auparavant. Cela lui revint vite en mémoire : c'était lors du combat contre les claines à Siltonen peu avant que tout soit inondé. Tous ceux qui avait combattu avait entendu ces hurlements mais personne n'avait rien vu à cause de la brume. Après la bataille, des guerriers atrocement mutilés avaient été retrouvés morts sur les remparts.

- Chacun à son poste et soyez vaillants ! cria-t-il.

Peu à peu, d'autres vociférations et hurlements s'élevèrent du bas des remparts et progressivement tout autour du palais. Quelques guerriers paniquèrent en demandant ce que c'était ou en jurant qu'ils n'avaient jamais rien entendu de pareil.

- Quoi que ce soit, frappez et tuez-les tous ! hurla le capitaine Gart en brandissant son épée.

Les premiers monstres atteignirent les remparts du côté Ouest. Le prime capitaine Ferrodin les observa avec horreur à la lueur des lanternes cachées derrière les créneaux. La pluie dessinait les contours de leurs corps translucides, laissant apparaître des membres, des tentacules ou des têtes abjectes. Ferrodin hurla en chargeant et tous ses hommes se ruèrent dans la bataille.

Les créatures irréelles frappaient, griffaient ou mordaient de manière féroce avant de disparaître soudainement. Mais continuellement, d'autres revenaient pour les remplacer. Les armes ne paraissaient pas les blesser et nul ne résistait longtemps face à eux.

La créature émit un grondement sourd et se releva sur ses énormes pattes aux griffes acérées. Scordam et le sorcier Arcam, qui étaient concentrés dans la lecture du grimoire, relevèrent la tête.

- Le moment est donc venu, dit le roi.

Il hésita et prit finalement le dernier des feuillets arrachés. Il se concentra et lut une longue formule de sortilège inscrite en noir. La tête de la bête se tourna vers le centre de l'ossuaire et elle avança lentement. Fronçant les sourcils et sa main gantée tendue, Scordam continua de lire en boucle la formule pendant que le monstre imposant approchait. Le roi se plaça derrière l'immense porte en répétant toujours le sortilège qui attirait la créature. Celle-ci, comme charmée par la voix, avança vers la porte et y plongea son hideuse tête difforme. Son corps fut alors

secoué par des spasmes et elle s'agita en griffant le sol comme pour retirer sa tête de la porte. Après quelques soubresauts, elle cessa de bouger.

Scordam sourit malgré la fatigue. Il touchait au but car rien ne l'arrêterait désormais : la porte d'entrée de l'ossuaire avait été scellée par un puissant sort issu des feuillets arrachés. Il tourna son regard vers le pilier où se trouvait toujours attaché le prime sorcier Alzif. Aljin lui accordera certainement cette première transformation de choix qui fera de lui le plus puissant sorcier de ce monde. Cette perspective de fusion avec le grand Alzif le fit grimacer de plaisir. Il se reconcentra en fermant les yeux. Sa main ganté tendue vers la Porte, il entama l'ultime formule noire du dernier feuillet. Dès les premiers mots de l'incantation, la porte noire ondula plus rapidement. Puis sa couleur changea lentement pour virer vers un gris très foncé.

Une puissante détonation retentit dans tout l'ossuaire dans un vacarme assourdissant. Scordam s'interrompit en ouvrant les yeux : la porte d'entrée de l'ossuaire venait d'être détruite ! Il jeta un regard rapide vers Alzif et les autres prisonniers avant de comprendre que cela ne pouvait pas venir d'eux. Puis il chercha du regard le sorcier Arcam qui se tenait non loin de là.

- Arcam ! Protège-nous vite et débarrasse-moi de ses intrus !

Le sorcier claine recula et écarta ses bras osseux. Il banda son esprit et prononça une formule qu'il venait d'apprendre sur les derniers feuillets. Une aura protectrice apparut tout autour du monstre et du roi. Scordam reprit son incantation.

Lys avait facilement convaincu Jaïn de descendre dans les catacombes à la suite d'Ectal et Swendal. Jaïn lui fit signe de le rejoindre. La princesse hâta le pas dans la

galerie, en jetant un coup d'œil sur les corps des claines qui gisaient au sol. Puis ils repartirent dans l'obscurité des catacombes de la guilde, où Jaïn se dirigeait sans la moindre torche en tirant la princesse par la main.

Après plusieurs détours, il ralentit.

- Attends-moi ici, chuchota-t-il.

Lys se blottit au sol dans le noir, sans comprendre comment Jaïn arrivait à s'y retrouver. Peu après, elle perçut des claquements sonores et quelques brefs éclairs. Puis de nouveau le silence.

- La voix est libre, dit Jaïn en revenant.

Sans rien voir, il lui prit la main pour l'entraîner en avant. Peu après, la lumière apparut au bout du souterrain où plusieurs torches illuminaient le passage. Lys compta trois guerriers claines face contre terre.

- Nous sommes à l'entrée de l'ossuaire des élus, dit Jaïn en indiquant une large porte renforcée de métal au fond de la galerie.

Depuis leur descente dans les catacombes à la suite d'Ectal, de Swendal et de Pilgoff, la princesse n'avait pas eu le temps de dire un mot.

- Mais Jaïn, d'où te vient toute cette connaissance des sorts ? Qu'est-ce que Swendal t'a fait ?

Il lui sourit.

- Je ne suis pas Jaïn. Il est mort et il t'attend probablement dans le Sentier des morts de l'univers éthéré.

Elle sentit les larmes lui monter aux yeux.

- Mais qui es-tu ? dit-elle la gorge nouée.
- N'aie aucune crainte, je suis Aljin. J'ai pu m'incarné dans le corps de Jaïn grâce à l'invocation qu'a utilisée Swendal.

Lys recula, terrifiée.

- J'aurais aimé venir dans un monde en paix, continua Aljin, mais c'est pour sauver ce monde que je viens.

Nous devons absolument arrêter ton oncle Scordam avant qu'il ne commette l'irréparable.

- Et il se trouve dans l'ossuaire des élus ?
- Oui, mais il n'est pas seul.

Aljin s'approcha de la porte. Le sortilège de scellement lui était inconnu, mais il reconnut les ondulations de la magie d'Iljan.

- Je perçois Ectal, Swendal et Alzif. Ils sont toujours vivants mais enchaînés. Vers le centre de l'ossuaire se trouvent Scordam avec à ses côtés un claine, dont j'ignore l'identité, qui maîtrise la sorcellerie. Près d'eux se tient un être hybride de la première sphère qui a fusionné plusieurs fois. Je perçois aussi deux objets que j'ai bénis …

Il recula soudainement.

- Qu'y-a-t-il ? s'écria Lys.
- Scordam vient de débuter le sortilège d'incarnation. Nous devons agir maintenant car ce sort va capter toute son attention. Dès que j'aurais ouvert la voie, je t'indiquerai où trouver l'épée Carillon. Avec elle, tu libéreras les prisonniers avant de te mettre à l'abri. Remets l'Olkiol à Swendal, il en aura besoin. Je m'occupe du reste. Maintenant, place-toi derrière moi.

Ils reculèrent de plusieurs pas. Aljin tendit un bras et prononça une formule complexe. Lys eut l'impression que l'air se comprimait autour d'eux. D'un coup, une intense déflagration retentit en soulevant un énorme nuage de poussière. Aljin prit la princesse par la main et ils pénétrèrent à l'intérieur de l'ossuaire des élus.

- Continue dans cette direction et tu trouveras Carillon, chuchota Aljin en guidant la princesse dans l'épaisse poussière qui retombait lentement.

Il se tourna en direction du centre de l'ossuaire et s'apprêtait à lancer un sort, quand il décela une zone

d'énergie qui venait d'apparaître en son centre. Il identifia un sortilège puissant, qu'Iljan avait dû transmettre à l'aide du Grimoire, qui protégeait Scordam et la créature contre toute attaque. Mais ce sort demeurait lié au sorcier claine qu'Aljin perçut derrière un pilier, à l'opposé des prisonniers.

Progressant à tâtons sous les grandes arches, Lys marcha sur une épée. Elle s'empressa de prendre la garde de Carillon mais ne réussit pas à soulever la lame. Puis soudainement, l'épée devint aussi légère qu'un bâton car Lys était de la lignée de l'élu Olevarn.

Lys contourna deux piliers avant de découvrir les prisonniers. Elle reconnut alors son frère Ectal, enchaîné par les mains. Elle frappa avec Carillon de toutes ses forces. La lame résonna comme une cloche mais les chaînons ne cédèrent pas.

- Frappe encore ! l'encouragea son frère.

Un nouveau coup fit céder la chaîne, lui libérant une main. Elle lui remit l'épée et Ectal s'empressa de libérer son autre main. La princesse s'élança alors vers Swendal pour lui déposer l'Olkiol dans la main.

- Aljin est ici et il m'a demandé de te remettre l'Olkiol, murmura-t-elle en lui détachant son bâillon.

Elle l'embrassa fugacement.

- Ectal, libère-le vite ! dit-elle à son frère.

Ectal hésita un instant, puis brisa les chaînes qui entravaient Swendal.

- Ectal ! chuchota Swendal en retirant un feuillet caché dans sa botte. Donne ceci à Alzif pour qu'il utilise le dernier sortilège. Quand il l'aura déchiffré, il saura quand le faire.

Swendal s'éloigna en tenant à bout de bras l'Olkiol. Comme il l'espérait, l'instrument fut attiré par une force invisible qui guida son bras. Il courut en sentant à chacun

de ses pas l'attraction s'accentuer. Finalement, en approchant d'un pilier, l'Olkiol lui échappa des mains pour venir se fixer sur la garde d'une épée. Il ramassa Renaissance et ressentit toute la puissance qui en émanait. Il observa alors vers le centre de l'ossuaire des élus. Derrière l'aura protectrice, le roi Scordam continuait de réciter la formule d'incantation devant la créature enfoncée jusqu'au cou dans la Porte. La couleur de celle-ci tirait désormais vers le gris clair.

Soudain, Swendal vit le prince Ectal courir vers le centre de l'ossuaire. La pointe de l'épée Carillon en avant, il s'élança vers Scordam. Sans que le roi n'esquisse un mouvement, une force invisible repoussa Ectal violemment en arrière. Swendal fit la moue et repartit sous les arches.

Depuis sa venue dans cet univers, sa perception des matières et des ondes environnantes à son corps s'était progressivement améliorée. Aljin décryptait de mieux en mieux le flux incessant et complexe des énergies qui entourait le corps de Jaïn : il voyait Lys empoigner Carillon, il sentait l'esprit d'Alzif diminué mais attentif, il ressentait la peur mélangée à l'espoir de Swendal et d'Ectal, il percevait la concentration profonde de Scordam et il distinguait avec une acuité croissante l'esprit d'Iljan franchir la Porte et prendre possession du corps de la créature.

Puis Aljin concentra son attention sur le sorcier claine qui s'approchait et dont les fluctuations d'énergie indiquaient une extrême hostilité. Il perçut dans sa main un parchemin altéré par la magie d'Iljan : il comprit qu'il s'agissait des feuillets du grimoire touchés par le gant de Scordam et qu'il devait s'attendre à des sorts d'attaque.

Un sortilège jaillit dans sa direction. Aljin le dévia contre la paroi d'un des tombeaux d'élu qui grésilla en fumant. Aljin contrattaqua par un sort paralysant qu'Arcam

dévia par un sort d'évitement.

Après plusieurs sortilèges lancés, Arcam se cala contre le pilier en comprenant qu'il avait affaire à un sorcier hors du commun capable de contrer des sorts jamais utilisés auparavant. Epuisé, il regarda fébrilement les sortilèges parmi ceux qu'il n'avait pas eu le temps d'apprendre.

Aljin, sentant l'inquiétude et l'indécision de l'ennemi, réfléchit pour choisir l'attaque qui mettrait fin au combat. Alors qu'il se décidait, il ressentit une étrange distorsion auprès du sorcier claine. En effet, l'énergie du claine diminua et disparut. Aljin se concentra, rechercha aux alentours mais ne le détecta plus. Il lança un sort de protection, puis ouvrit les yeux pour regarder autour de lui dans la pénombre sous les arches. Il distinguait vaguement les tombeaux des élus sur sa droite. Soudain un bruit métallique résonna à gauche qui le fit sursauter. Il pivota et s'apprêta à lancer un sort mais ne vit rien. Il entendit un frottement derrière lui, se retourna et se trouva face à une petite ombre qui bondit sur lui. Il sentit alors la lame d'une dague lui transpercer le corps.

- Rien de mieux qu'une bonne lame quand la sorcellerie ne suffit plus, dit le sorcier claine dans sa langue natale.

Arcam replanta rageusement sa dague. Aljin paniqua car ses forces étaient liées à l'énergie du corps de Jaïn. Il agrippa l'épaule du sorcier claine pour le repousser mais les forces du corps de Jaïn diminuait rapidement. Le sorcier claine frappa une troisième fois et Aljin s'écroula.

Arcam se releva et un claquement sec retentit au centre de l'ossuaire signifiant que la Porte d'Aljin s'était refermée. Il entendit derrière lui un frémissement mais il resta figé sur place sans pouvoir bouger un muscle. Le petit sorcier se maudit de n'avoir pas été plus prudent : le sort l'avait totalement paralysé. Il vit une lame bleutée le contourner, éclairant le visage d'Osfa.

- Tu te souviens, Arcam, dans le palais de Valipaine quand je t'ai dit que je te retrouverais ? C'est fait, je t'ai retrouvé.

La lame transperça le cœur du sorcier claine qui s'effondra à terre.

Quand retentit la disparition de la Porte d'Aljin, Scordam cessa l'invocation et rouvrit les yeux. Devant lui, la créature secoua sa tête hideuse au-dessus de lui tout en griffant nerveusement le sol. Le roi leva les bras.

- Aljin ! Soit le bienvenu dans notre monde !

Le monstre émit un grognement et sembla se tourner vers le roi. L'aura de protection s'évanouit autour d'eux et aussitôt des pas retentirent sur le sol de l'ossuaire. Scordam se retourna pour faire face et eut juste le temps de voir Ectal se jeter sur lui. La lame de Carillon lui transperça le ventre.

- Non ! gémit le roi. Pas maintenant !

De rage, il prononça un mot en posant son gant béni sur la poitrine d'Ectal. Celui-ci fut projeté plusieurs pas en arrière avec son épée. Scordam tomba à genoux en portant sa main sur la blessure mortelle et s'allongea en se tournant vers la créature.

- Aljin ! Je t'en supplie ! Sauve-moi !

La créature oscilla de bas en haut et sa tête s'abattit d'un coup en engloutissant totalement le corps du roi. Des spasmes secouèrent la bête et des reflets scintillèrent tout le long de son corps. Ectal gémit en tentant de se relever car une douleur vive à la poitrine l'en empêchait. Il regarda le monstre qui se mettait à vociférer d'horribles grognements. Sa tête difforme oscilla de gauche à droite avant de se stabiliser. Alors Ectal observa avec horreur le visage de son oncle apparaître sur sa surface visqueuse. Ses yeux et sa bouche s'entrouvrirent.

- Viens fusionner avec Aljin ! dit la voix gutturale qui

ressemblait à celle de Scordam.

Le monstre souleva une de ces énormes pattes pendant que la bouche de Scordam prononçait un sortilège. Ectal sentit comme une main invisible l'étreindre et l'attirer. Il essaya de résister en plantant la lame de Carillon dans le sol mais son corps était trainé de force.

La créature eut soudain un sursaut. L'étreinte cessa et Ectal vit la surprise sur le visage de Scordam. La créature tourna lentement sur elle-même. Le prince regarda sur le côté et vit le prime sorcier Alzif qui prononçait une incantation les mains tendus vers le monstre. Celui-ci s'avança vers le sorcier tandis que les premiers effets du sortilège opéraient : les pattes arrière du monstre se figèrent dans une couleur grisâtre. La créature vociféra en griffant violemment le sol non loin du sorcier. Imperturbable, Alzif répétait l'ensorcellement qui cristallisait progressivement le corps du monstre.

- Non ! Comment oses-tu ! cria le visage de Scordam déformé par la haine.

Il souleva son énorme patte pendant que sa bouche commençait à psalmodier des mots étranges. Les extrémités de ses griffes rougirent à l'imminence de l'envoi du sortilège. Surgissant de côté, Swendal entailla la patte d'un violent coup de lame. Le monstre hurla de fureur en tournant sa gueule immonde vers le prince d'Alakie. D'un bond, Swendal enfonça Renaissance dans le bouche béante de Scordam jusqu'à la garde. La pétrification se termina peu après en figeant entièrement la créature avec l'épée encastrée, avant que Swendal ne la retire.

Le prime sorcier Alzif cessa son incantation en communion avec l'esprit d'Aljin. Il sourit sous sa longue barbe en ressentant Aljin repartir vers l'univers éthéré, où tant de choses devaient être rétablies.

Epilogue

18. Les temps d'après-Quête

La mort de Scordam provoqua la déroute des claines. Sans ordre venant de leur souverain et affaiblis lors de la pétrification d'Iljan, les sorciers et les guerriers claines se replièrent en ordre dispersé vers leur territoire.

Les feuillets du grimoire de Yolos, altérés par la magie d'Iljan, furent détruits et l'ossuaire des élus fut scellé par le prime sorcier Alzif. Au petit matin, Ectal, sa sœur Lys, Alzif et Swendal repartirent vers la prime cité Valipaine, accompagnés de quelques guerriers et sorciers.

Ils arrivèrent à Valipaine le lendemain soir. Les habitants, qui travaillaient à la reconstruction de la cité, les accueillirent en héros et fêtèrent leur retour. Alzif retrouva avec joie son ami le prime capitaine Ferrodin. Celui-ci avait perdu l'usage de son bras gauche après avoir combattu vaillamment sur les remparts du palais toutes sortes de créatures immondes. Ils burent ensemble le soir même un élixir qu'Alzif avait conservé pour les très grandes occasions.

Tôt le matin, le Grand Conseil se réunit, restreint exceptionnellement à Ectal, Alzif, Ferrodin, Gart, Doucane, Adelroc et Sikandair. Lors d'une courte cérémonie, le prince Ectal fut couronné par Alzif et devint le roi des trois royaumes d'Aljendie, d'Alakie et du Kratal.

Ensuite Swendal rejoignit la réunion et le jugement du douzième élu d'Aljin débuta. Swendal décrivit alors sa vie chez les claines, avoua ses crimes quand il était le Masque noir, raconta son périple dans l'univers éthéré et son retour dans le monde jusqu'à sa rencontre avec Ectal au bord du Grand Trou. Lys fut invitée un court instant pour témoigner de son sauvetage en Alakie : cela concorda avec le récit de Swendal. Quand elle ressortit, Ectal raconta finalement aux autres les événements jusqu'à la pétrification d'Iljan.

En tant que roi, Ectal s'octroya le droit de juger lui-même Swendal et il lui accorda son pardon. Le roi déclara que le titre de roi d'Alakie lui serait rendu dans sept années s'il respectait un serment d'allégeance en régissant l'Alakie. D'ici là, Swendal garderait le titre de prince d'Alakie et la vérité sur sa vie d'assassin resterait secrète. La version officielle serait que le prince Swendal avait tué l'assassin Osfa dans l'univers éthéré avant de devenir le douzième élu d'Aljin. Le jugement étant rendu, Swendal jura allégeance.

Avant le mi-jour, Swendal prépara son départ vers l'Alakie où des messagers avaient été envoyés pour annoncer le retour du prince. Comme il montait sur son cheval pour partir, un garde l'avertit que le roi Ectal l'attendait aux portes de Valipaine. Il le rejoignit.

- C'est dans l'ossuaire des élus que j'ai compris combien ma sœur Lys tenait à toi. Elle voulait t'accompagner ce matin. Même si j'ai promis d'attendre sept ans avant que tout le monde sache la vérité sur toi, je ne pouvais pas la laisser dans l'ignorance de ton passé plus longtemps.
- J'aime sincèrement ta sœur, Ectal. Je regrette de la faire autant souffrir et je comprendrai qu'elle ne me pardonne jamais. Prends bien soin de Lys.
- Je veillerai sur elle. Bon retour chez les tiens, Swendal.

Swendal repartit en direction de la forêt Noire.

Sept années passèrent. Une paix durable s'était installée dans tous les royaumes depuis les événements tragiques qui s'étaient terminés dans les catacombes de la guilde des sorciers. Le roi Ectal finit par réussir là où son père Gildam avait échoué, en accomplissant le rapprochement entre les peuples. Le Grand Conseil se réunissait au moins une fois par an et avait été élargi à des conseillers d'autres royaumes, comme ceux des troglims, des scargonites, des aquistissiens, des siknos, des kratalais et des alakiens. L'an dernier, le mariage entre le roi Ectal et la princesse aquistissienne Esquine avait été l'occasion d'une fête grandiose à Valipaine, où une foule immense était venue des sept royaumes. Seul, le territoire des claines restait un royaume à part, où toute sorcellerie était bannie.

La restauration de l'Alakie avait occupé toute l'attention du prince Swendal. Sous sa régence, Le royaume prospérait de nouveau et la prime cité de Mandilak retrouvait peu à peu de son faste d'antan. La reconstruction du palais touchait à sa fin.

Comme à chaque fin de semaine, le prince Swendal recevait les doléances de quelques habitants pour arbitrer des litiges concernant la cité. Il ne restait plus qu'un cas à traiter.

- Faites entrer ! dit Swendal.

Un garde ouvrit la porte et un jeune enfant s'approcha du prince en tenant une longue boite dans les bras.

- Tout cela m'a l'air bien lourd pour toi, mon petit. Comment t'appelles-tu ?
- Elgwan.
- Et tu as quel âge, Elgwan ?
- Six ans.
- Bien. Et que m'apportes-tu ?
- L'épée d'un roi.

L’enfant ouvrit la boite et écarta plusieurs bandes de tissus. Il plongea sa main dans la boite et empoigna le pommeau d’une épée en retirant la lame de son fourreau. Le prince Swendal recula effrayé en reconnaissant Renaissance.

- Fais attention ! tu ....
- C’est pour vous ! dit Elgwan en redressant la lame.

Swendal regarda étrangement l’enfant et prit l’épée pour en avoir le cœur net. Il frissonna au contact de Renaissance : elle n’était pas altérée. Il la rangea dans son fourreau.

- Où as-tu trouvé cette épée, Elgwan ?
- Dans la gueule d’un monstre endormi ! Mais il ne s’est pas réveillé grâce au prime sorcier Alzif ! C’est lui qui m’a dit qu’elle vous appartenait.
- Tu es très courageux !... Et c’est Alzif qui t’a accompagné ici ?
- Non, c’est ma maman. Et elle attend dehors.
- Ah !… Je vais te raccompagner, Elgwan.

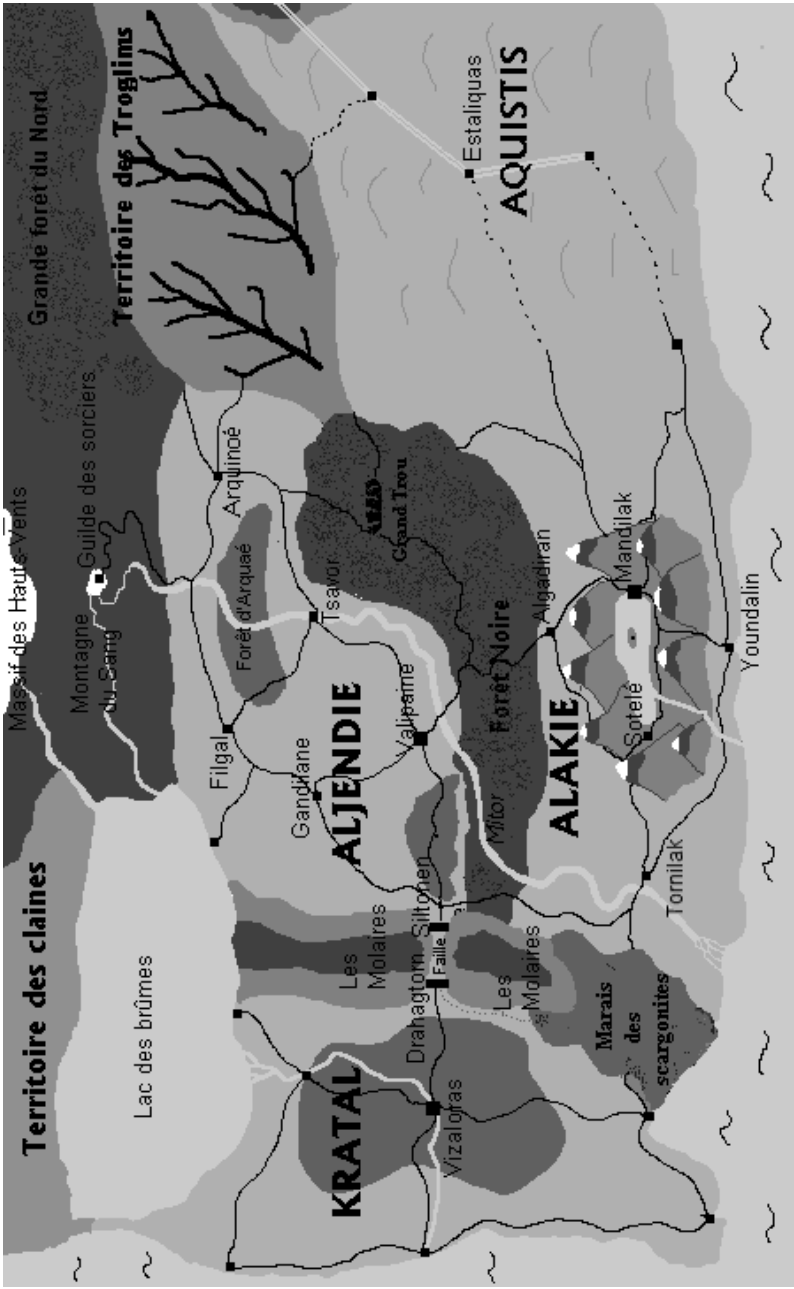
Il prit l’enfant par la main et ils remontèrent la galerie qui menait sur la terrasse.

Le soleil diffusait une douce chaleur matinale quand ils sortirent dehors. Elgwan lâcha la main du roi et courut contre sa mère dont les longs cheveux blonds rayonnèrent quand elle se pencha sur lui.

Lorsque Swendal reconnut Lys, un frémissement douloureux le parcourut, comme une pluie d’étoiles tombant du firmament. Il resta immobile et ses yeux se remplirent de larmes. Swendal songeait à reculer quand une main s’ouvrit lentement vers lui, ainsi qu’une autre plus petite.

Il avança et bientôt la pluie d’étoiles se transforma en une rivière scintillante.

1ère Partie 7
1. Siltonen 7
2. La Porte d'Aljin 24
3. Le Masque noir 39
4. L'univers éthéré 56
5. La neige 74
6. L'élu 96
7. Le Grand Conseil 116
8. Le sanctuaire 141
2ème Partie 163
9. Les délégations 163
10. Les franchisseurs 180
11. Le complot 208
12. Les sorciers claines 232
13. La forêt Noire 258
14. L'invasion 277
15. L'apposition 302
16. L'incarnation 327
17. Les catacombes 356
Epilogue 388
18. Les temps d'après-Quête 388


Territoire des claines
Lac des brûmes
Massif des Hauts-Vents
Montagne du Sang
Guilde des sorciers
Grande forêt du Nord
Territoire des Troglims
Filgal
Arquinoé
Forêt d'Arquaé
Gandiane
Tsavor
Grand Trou
KRATAL
ALJENDIE
Les Molaires
Drahagtorn
Siltorhen
Faille
Vizaloras
Valiparne
Mitor
Forêt Noire
Algadiran
ALAKIE
Les Molaires
Marais des scargonites
Sotelé
Mandilak
Tornilak
Youndalin
Estaliquas
AQUISTIS